BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ.

TITULO: El uso del juego, como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento histórico en la enseñanza de la historia en alumnos de 2do año de secundaria

AUTOR: Hiromi Dalay Rocha Constante

FECHA: 07/15/2025

PALABRAS CLAVE: Estrategia didáctica, Juegos, Trabajo en equipo, Pensamiento, Enseñanza de la historia

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO

SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN

INSPECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL

BENEMÉRITA Y CENTENARIA

ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ

GENERACIÓN

2021 **2025**

“EL USO DEL JUEGO, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FOMENTAR EL PENSAMIENTO HISTÓRICO EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN ALUMNOS DE 2DO AÑO DE SECUNDARIA”

INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA.

PRESENTA:

HIROMI DALAY ROCHA CONSTANTE.

ASESOR:

EDGAR VIRGILIO TORRES GÓMEZ.

SAN LUIS POTOSI, S.L.P **JULIO 2025.**

BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
CENTRO DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA

ACUERDO DE AUTORIZACIÓN PARA USO DE INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA BECENE DE ACUERDO A LA POLÍTICA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

A quien corresponda.
PRESENTE. –

Por medio del presente escrito Hiromi Dalay Rocha Constante autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la utilización de la obra Titulada:

El uso del juego, como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento histórico en la enseñanza de la historia en alumnos de 2do año de secundaria.

en la modalidad de: Informe de prácticas profesionales para obtener el Título en Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia en Educación Secundaria en la generación 2021-2025 para su divulgación, y preservación en cualquier medio, incluido el electrónico y como parte del Repositorio Institucional de Acceso Abierto de la BECENE con fines educativos y Académicos, así como la difusión entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras personas, sin que pueda percibir ninguna retribución económica.

Por medio de este acuerdo deseo expresar que es una autorización voluntaria y gratuita y en atención a lo señalado en los artículos 21 y 27 de Ley Federal del Derecho de Autor, la BECENE cuenta con mi autorización para la utilización de la información antes señalada estableciendo que se utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados.

La utilización de la información será durante el tiempo que sea pertinente bajo los términos de los párrafos anteriores, finalmente manifiesto que cuento con las facultades y los derechos correspondientes para otorgar la presente autorización, por ser de mi autoría la obra.

Por lo anterior deslindo a la BECENE de cualquier responsabilidad concerniente a lo establecido en la presente autorización.

Para que así conste por mi libre voluntad firmo el presente.

En la Ciudad de San Luis Potosí. S.L.P. a los 14 días del mes de julio de 2025.

ATENTAMENTE.

Dalay Rocha.

Hiromi Dalay Rocha Constante
Nombre y Firma
AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES

Nicolás Zapata No. 200
Zona Centro, C.P. 78000
Tel y Fax: 01444 812-11-55
e-mail: cicyt@beceneslp.edu.mx
www.beceneslp.edu.mx

BECENE-SA-DSE.RT-PO-01-05
Revisión 1

Administrativa

Dictamen Aprobatorio del
Documento Recepcional

San Luis Potosí, S.L.P.; a 09 de Julio del 2025

Los que suscriben, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. ROCHA CONSTANTE HIROMI DALAY
De la Generación: 2021 - 2025

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de: Informe de Prácticas Profesionales.

Titulado:
EL USO DEL JUEGO, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FOMENTAR EL PENSAMIENTO HISTORICO EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN ALUMNOS DE 2DO AÑO DE SECUNDARIA.

Por lo anterior, se determina que reúne los requisitos para proceder a sustentar el Examen Profesional que establecen las normas correspondientes, con el propósito de obtener el Titulo de Licenciado(a) en ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

ATENTAMENTE
COMISIÓN DE TITULACIÓN

DIRECTORA ACADÉMICA
MTRA. MARCELA DE LA CONCEPCION MIRELES MEDINA

DIRECTORA DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS
DRA. ELIDA GODINA BELMARES

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P

RESPONSABLE DE TITULACIÓN
MTRO. GERARDO JAVIER GUEL CABRERA

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL
MTRO. EDGAR VIRGILIO TORRES GOMEZ

Agradecimientos.

Durante esta etapa que ha culminado en mi vida me he percatado que muchas personas me han rodeado con mucho amor, cariño, paciencia, apoyo, orgullo, y que han sido fundamentales en este logro en mi vida.

Principalmente quiero agradecer a mis padres, mi mamá **Mirna Paola Constante Salazar** y mi papá **Juan Martín Rocha Rodríguez**, quienes han sido mi mayor apoyo en cada etapa de mi vida, acompañándome en cada paso, en cada decisión y en cada momento de duda o dificultad. Con su amor incondicional y sus sacrificios lograron que este sueño se hiciera realidad, enseñándome que, aunque el camino se torne difícil, rendirse nunca es una opción.

Ellos me demostraron que, donde hay un "no", siempre existen muchos "sí" y nuevas oportunidades esperando ser descubiertas. Su fe en mí, incluso en los momentos en que yo dudé de mis propias capacidades, me dio la fuerza para continuar. Este logro no es solo mío; es también de ustedes, porque cada esfuerzo, cada palabra de aliento y cada muestra de amor se transformaron en el motor que me impulsó a llegar hasta aquí.

A mis hermanos, **Leonardo Aldair y Paola Galilea**, gracias por ser parte de cada etapa de mi vida y acompañarme en este camino con su amor incondicional. De ustedes he aprendido que el apoyo no siempre se expresa con palabras, porque muchas veces son las acciones, el silencio lleno de orgullo y la protección constante las que más se sienten. Leonardo, con su manera discreta de estar presente y cuidar de mí, me enseñó a ser más sensata y a valorar la fuerza de los gestos sinceros. Gali, mi compañera de vida y mi dupla, siempre ha estado a mi lado con palabras de aliento y hechos que me han sostenido en los momentos más difíciles. Ambos han sido mi refugio y mi fortaleza durante estos 21 años, compartiendo conmigo risas, aprendizajes y recuerdos que hoy llenan de vida mi corazón.

A mis abuelitos, **Paula Salazar Murillo** y **Manuel Constante Sánchez**, quienes han sido pilares fundamentales en mi vida y en la consecución de este logro. A mi abuelita, quien siempre me ha apoyado por confiar en mí y en mis capacidades, y por brindarme un amor tan grande que se convirtió en mi fuerza en los momentos más difíciles. A mi abuelito Manuel, aunque ya no esté físicamente a mi lado, su recuerdo sigue vivo en mi corazón. Sé que estaría orgulloso de verme culminar esta etapa, Este logro se lo dedico a ambos, porque siempre

fueron, son y serán parte esencial de mi vida, acompañándome con su amor, sus enseñanzas y el ejemplo de su fortaleza.

A mis grandes amistades **Raúl, Brayan y Yazmin**, que conocí en diferentes etapas de mi vida, les agradezco y les dedico este logro ya que siempre me brindaron su amor, su apoyo, su lealtad, su confianza, les agradezco cada palabra que fueron fundamentales para seguir adelante, cada momento que me ayudo a despejar la mente y sentirme querida y no juzgada, por motivarme y siempre estar cuando más lo he necesitado, son parte de este logro porque son de las personas más importantes en mi vida.

A mis amistades que me ha dejado la normal y que fueron participes a que esta etapa fuera más amena, especialmente **Mayra, Sofia, Nadia,** agradezco a mis niñas, por adoptarme e 8incluirme en su amistad, por apoyarme, escucharme ser parte de cada uno de mis momentos gratos y no muy gratos, por cada palabra de apoyo, por cada abrazo que necesitaba, por cada regaño y por cada risa y momentos que siempre llevare en mi corazón, este logro es para ustedes ya que sin su compañía cada día en cada clase no hubiese sido lo mismo. Su presencia en mi vida ha sido un curita en mi corazón.

A mis amistades **Isa, Alejandro Nájera, Iona Jimena y Anthony**, gracias por ser parte de esta etapa tan importante en mi vida. Cada uno de ustedes me complementó de una manera única, aportando algo especial que hizo de este camino una experiencia más enriquecedora. Agradezco profundamente su amistad y compañía, por los momentos que compartimos y por ayudarme a salir de mi zona de confort.

A mis maestros, quienes dejaron una huella imborrable en mi vida académica y personal, mi más profundo agradecimiento. En especial al profesor **Gerardo Guel** y a mi asesor **Edgar Virgilio**, porque más allá de una relación formal, supieron transmitirme la confianza necesaria para abrirme y expresar incluso aquello que iba más allá de lo académico. Siempre encontré en ustedes un espacio seguro, un lugar donde podía ser yo misma y recibir apoyo sincero. Durante esta última etapa fueron piezas clave para que pudiera culminar este logro, y por ello les dedico también este triunfo. Sin su orientación y su confianza en mí, no habría tenido la fortaleza para concluirlo.

Gracias a mi maestra titular, **Daney García** quien en todo momento me brindó su apoyo dentro del aula. Su dedicación y orientaciones fueron clave en mi proceso de formación, ayudándome a reconocer tanto mis fortalezas como mis áreas de oportunidad. Su confianza en mí me permitió crecer no solo como docente en formación, sino también como persona.

A mis alumnos, gracias infinitas, porque con ustedes aprendí tanto como enseñé. Gracias a su entusiasmo, sus preguntas y sus retos, pude concluir esta etapa con la certeza de que enseñar es también aprender todos los días.

Y no puedo olvidar a mi perrita **Chili**, mi compañera fiel de desvelos y alegrías. Gracias por esperarme cada día con la misma felicidad, por acompañarme en los momentos difíciles y darme consuelo con tu amor incondicional, porque más haya de ser mi perrita, es mi compañera de vida.

Hoy, al mirar atrás, me doy cuenta de que este logro es la suma de todos esos abrazos, consejos, sonrisas, sacrificios y palabras de aliento. Gracias a **Dios** por darme la vida y permitirme cruzar esta meta acompañada de tanto amor. Este capítulo no termina aquí, porque llevaré en el corazón a cada persona que hizo posible que llegara hasta este momento. Este logro es nuestro.

Índice

I. INTRODUCCION. 1

1.1 Justificación. 3

1.1.1 Interés personal por el tema: 4

1.1.2 Contextualización de la problemática: 5

1.1.3 Objetivos. 6

1.1.3.1 Objetivo general: 6

1.1.3.2 Objetivos específicos: 6

1.1.4 Competencias 6

1.1.4.1 Competencias desarrolladas 6

1.1.4.2 Competencias genéricas: 7

1.1.4.3 Competencias disciplinares: 8

1.1.4.4 Competencias profesionales: 9

1.1.5. Describe de forma concisa el contenido del documento. 10

II. PLAN DE ACCIÓN. 12

2.1 Contexto escolar. 12

2.1.1 ¿Por qué es importante? 12

2.1.2 Contexto externo 13

2.1.3 Contexto interno 15

2.1.4 Contexto áulico 18

2.2 Descripción del grupo de 2°E 19

2.2.1 Focalización de la problemática. 21

2.2.1.1 La desmotivación académica. 21

2.3 Diseño de plan de acción 22

2.3.1 Plan de acción. 22

2.3.2 Técnicas de desempeño. 23

2.3.2.1 Cuadernos de los alumnos. 23

2.3.3 Técnicas de análisis del desempeño. 25

2.2.3.1 Rúbrica. 25

2.3.4 Observación. 26

2.3.5 Instrumentos para la recolección de datos 27

2.3.5.1 Diario de campo 27

2.3.5.2 Fotografías. 28

2.4 Referentes teóricos. 29

2.4.1 La importancia de transformar la práctica docente. 29

2.4.2 Transformando mi práctica profesional. 32

2.4.3 La enseñanza de la historia 36

2.4.4 Didáctica de la historia 37

2.4.5 Conciencia histórica 38

2.4.6 El desarrollo del pensamiento histórico a través del juego. 39

2.4.7 El uso del juego como una herramienta en la enseñanza de la historia. 41

2.4.8 Trabajo en equipo 43

2.4.9 Autores clave en mi práctica profesional. 44

2.5 Diagnostico 46

2.5.1 Diagnóstico y resultados: 47

2.5.1.1 Diagnostico 1:....47
2.5.1.2 Diagnostico 2: Conocimientos previos de primer grado....52
2.5.1.3 Conclusión del Diagnóstico 59

2.6 Diseños de intervenciones. 60
2.6.1 Cronograma del plan de acción. 60
2.6.2 Propósitos considerados para el plan de acción 62
2.6.2.1 Diseño del plan de acción. 63

III. Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora. 76

3.1 Análisis de intervención 76
3.1.1 Ciclo reflexivo de Smyth....77

3.*2 Propuesta de intervención.* 81
3.2.1 Primera Intervención.....83
3.2.2 Segunda Intervención.....100
3.2.3 Tercera Intervención....117

IV. Conclusiones y recomendaciones. 136

4.1 Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas. 136
4.1.1 FODA del Juego Rally Histórico.....136
4.1.2 FODA del juego "Carrera Cronológica: La Guerra de Reforma"....138
4.1.3 FODA del juego Escape Room Histórico. 141

4.2. Conclusión y resultados. 142

V. Referencias.....147

VI. Anexos. 151

EL USO DEL JUEGO, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FOMENTAR EL PENSAMIENTO HISTÓRICO EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN ALUMNOS DE 2DO AÑO DE SECUNDARIA.

I. INTRODUCCION.

El informe de prácticas profesionales representa para mí una oportunidad valiosa de análisis y reflexión sobre el proceso de intervención que realicé durante mi periodo de práctica docente. A través de este documento describo las acciones, estrategias, métodos y procedimientos que llevé a cabo en el aula, con la finalidad de identificar áreas de mejora en mi desempeño profesional y transformar algunos aspectos de mi práctica educativa.

Este informe me permitió valorar mis propias capacidades y competencias en un contexto real, en el cual puse en juego los conocimientos adquiridos durante mi formación como docente.

El presente documento constituye el informe final de mis prácticas profesionales, realizadas como parte del proceso formativo de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia en Educación Secundaria. Este informe tiene como finalidad registrar, analizar y reflexionar sobre la experiencia vivida durante el periodo de intervención docente, específicamente en el grupo de segundo grado “E” de la Escuela Secundaria Técnica No. 14.

En el transcurso de mi práctica docente, pude observar de manera directa las dinámicas, fortalezas y áreas de oportunidad dentro del aula, especialmente en lo que respecta a la enseñanza de la Historia. Esta experiencia no solo me permitió aplicar los conocimientos teóricos adquiridos durante la formación inicial, sino también desarrollar una visión crítica y reflexiva sobre el papel del docente como mediador del aprendizaje, como generador de ambientes propicios y como agente de cambio frente a los desafíos educativos actuales.

Una de las principales problemáticas identificadas durante mi estancia en el aula fue la desmotivación de los estudiantes hacia la asignatura de Historia. A pesar de ser una materia fundamental para la comprensión del presente y la construcción de la identidad, muchos alumnos mostraban poco interés y escasa participación en las actividades, especialmente

aquellas centradas en la exposición tradicional o el trabajo escrito. Esta situación generaba un bajo desempeño y reducida apropiación de los contenidos, lo que evidenciaba la necesidad de implementar nuevas estrategias didácticas.

Ante este escenario, en mi práctica docente decidí diseñar e implementar una propuesta pedagógica centrada en el uso del juego como recurso didáctico para promover el pensamiento histórico inspirada en definiciones teóricas de Belinda Arteaga y Siddharta Camargo.

Así como en la propuesta del aprendizaje lúdico, estructuré una serie de secuencias didácticas en las que el juego no solo sirviera como herramienta motivacional, sino como una verdadera estrategia de enseñanza-aprendizaje. Las actividades lúdicas diseñadas como el rally histórico, la carrera cronológica y el escape room se vincularon directamente con los contenidos del currículo oficial y se aplicaron de forma secuenciada, con el propósito de favorecer la comprensión de los procesos históricos más relevantes del siglo XIX y principios del XX en México.

Este informe presenta de manera sistemática el análisis del contexto escolar, el diagnóstico grupal, el diseño y aplicación de las intervenciones didácticas, así como la evaluación y reflexión de los resultados obtenidos. Además, se fundamenta teóricamente en autores como Cecilia Fierro, Bertha Fortoul y Lesvia Rosas (1999), quienes plantean la necesidad de analizar la práctica docente desde diversas dimensiones: personal, institucional, interpersonal, social, didáctica y valoral. Asimismo, se incorporan referentes como Díaz Barriga (2006), Piaget (1972) y Vygotsky (1978), cuyas aportaciones respaldan la importancia del aprendizaje activo, colaborativo y contextualizado.

A través de este documento, no solo busco dar cuenta del trabajo realizado en el aula, sino también visibilizar el proceso de transformación personal y profesional que implica enfrentarse al reto de enseñar, adaptarse al contexto y reflexionar críticamente sobre las propias acciones. Esta experiencia me permitió comprender que enseñar Historia va más allá de transmitir hechos; implica generar preguntas, construir vínculos con el presente, desarrollar pensamiento crítico y, sobre todo, encontrar formas creativas y significativas de acercar a los estudiantes a su pasado.

1.1 Justificación.

La aplicación del juego como estrategia didáctica en la enseñanza de la historia es esencial para transformar el aprendizaje en una experiencia activa, significativa y motivadora. Este enfoque no solo incrementa el interés de los estudiantes, sino que también promueve el desarrollo de competencias fundamentales en los ámbitos genérico, disciplinar y profesional. El uso del juego en la enseñanza de la historia permite conectar los contenidos históricos con la realidad actual de los estudiantes, haciendo que estos se sientan parte del proceso histórico.

Según la Ley General de Educación, Título Segundo: *De la Nueva Escuela Mexicana*, Capítulo I *De la Función de la Nueva Escuela*, Artículo 12, en la prestación de los servicios educativos se impulsará el desarrollo humano integral, señalando que se debe: "Contribuir a la formación del pensamiento crítico, a la transformación y al crecimiento solidario de la sociedad, enfatizando el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo" (Ley General de Educación, 2019, art. 12). En este contexto, actividades como juegos de simulación, dinámicas grupales y actividades de roles no solo fortalecen el conocimiento histórico, sino también desarrollan habilidades fundamentales como el pensamiento crítico, la empatía, el trabajo en equipo y la capacidad de análisis.

Este enfoque capta la atención, estimula la curiosidad y fomenta una actitud positiva hacia el estudio de la historia. Al participar en dinámicas y actividades diseñadas para representar procesos históricos, los estudiantes internalizan los hechos con mayor profundidad y comprenden su relevancia en el contexto actual, promoviendo una reflexión crítica sobre el impacto histórico en la sociedad contemporánea.

En relación con las competencias genéricas el uso del juego fomenta en los estudiantes la colaboración y la capacidad de desarrollar proyectos de impacto social y educativo, alineándose con competencias como la iniciativa y la autorregulación para fortalecer su desarrollo personal. A través de estas actividades, los alumnos se convierten en agentes activos en su proceso de aprendizaje y trabajan en equipo para construir un conocimiento colectivo y significativo.

En cuanto a las competencias disciplinares, el juego ayuda a los estudiantes a relacionar el contenido histórico con su realidad cotidiana, facilitando una comprensión profunda y significativa. Este enfoque refuerza la habilidad de interpretar los procesos históricos desde múltiples perspectivas, lo que fortalece el pensamiento crítico y una actitud reflexiva hacia el estudio de la materia.

Desde la perspectiva docente, el juego se convierte en una herramienta clave para realizar diagnósticos efectivos que identifiquen intereses, motivaciones y necesidades formativas de los alumnos. Esto permite una mejor organización de las actividades de aprendizaje y la incorporación de recursos didácticos adecuados, asegurando una educación inclusiva y significativa. La planificación de estrategias pedagógicas basadas en el juego ayuda a minimizar barreras para el aprendizaje y fomenta la participación activa de todos los estudiantes, alineándose con los nuevos enfoques pedagógicos que destacan la importancia del desarrollo cognitivo y socioemocional.

1.1.1 Interés personal por el tema:

Estoy interesada en explorar el uso del juego como una estrategia didáctica para fomentar el pensamiento histórico en la enseñanza de la historia en estudiantes de segundo año de secundaria. La historia, como materia, tiende a percibirse como un contenido denso y a veces distante de la realidad cotidiana de los estudiantes. Sin embargo, al emplear el juego puede cambiar esta percepción, permitiendo que los estudiantes se involucren de manera más activa y entusiasta en el proceso de aprendizaje.

A través de un enfoque lúdico, el aprendizaje de la historia puede convertirse en una experiencia vivencial donde los alumnos no solo memoricen fechas y eventos, sino que entiendan la relevancia y el impacto de los hechos históricos en la vida contemporánea. Al desarrollar este informe de prácticas, quisiera centrarme en cómo el juego puede promover no solo el aprendizaje a nivel de conocimientos, sino también fomentar habilidades críticas, tales como el análisis y la toma de decisiones, habilidades que son fundamentales en la interpretación de eventos históricos.

Este informe se enfocará en evaluar cómo los juegos pueden aplicarse en distintos temas de historia y cuáles son los beneficios a nivel cognitivo, afectivo y social para los estudiantes. Me gustaría también investigar el impacto de esta estrategia en aspectos como la retención de información, el desarrollo del pensamiento crítico y el nivel de participación activa de los estudiantes, además de observar cómo responde cada estudiante a los métodos lúdicos en comparación con las metodologías tradicionales. Al final del proyecto, espero tener una visión más clara de cómo el juego puede servir como un recurso pedagógico eficaz en la enseñanza de la historia para crear un aprendizaje más significativo y duradero.

1.1.2 Contextualización de la problemática:

Durante la primera jornada de prácticas, pude iniciar el ciclo escolar impartiendo clase con tres grupos de segundo año, en lo cual me permitió observar la mayor problemática en los grupos, esta fue: *La falta de motivación para realizar trabajos en la materia de historia* esta es una problemática importante porque influye directamente en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes. Si los alumnos se sienten desmotivados, tienden a tener menor participación en las actividades, lo cual reduce su capacidad para comprender temas históricos y desarrollar habilidades críticas, como el análisis y la interpretación de hechos históricos, que son esenciales para el desarrollo de una perspectiva crítica y contextual sobre el mundo.

Cuando los estudiantes no logran conectar con el contenido de manera significativa, también se pierde la oportunidad de fortalecer valores como la empatía y la comprensión cultural, ya que la historia ayuda a entender los contextos y realidades de otras épocas y sociedades. Además, el desinterés afecta el desempeño académico y la retención de conocimientos; los estudiantes que no encuentran interés en la materia suelen ver el estudio de la historia como una obligación, limitando la posibilidad de que el aprendizaje sea profundo y aplicable más allá del aula.

Implementar el juego como estrategia didáctica responde a esta problemática al permitir que los estudiantes participen activamente y se sientan comprometidos con el aprendizaje, convirtiendo la historia en una experiencia que fomenta la curiosidad y la colaboración. Esta estrategia ha demostrado aumentar la motivación, mejorar el rendimiento académico y

favorecer un pensamiento histórico, que va más allá de memorizar datos y permite una comprensión más crítica y reflexiva de la historia.

En el contexto educativo, diversos estudios han mostrado que las actividades lúdicas pueden motivar a los estudiantes, aumentar su participación y mejorar la retención de conocimientos. Según algunos expertos, el juego permite a los estudiantes aprender en un ambiente menos rígido y más colaborativo, lo cual es fundamental para que desarrollen habilidades de pensamiento crítico, empatía y análisis histórico. Además, esta estrategia puede ayudar a los estudiantes a ver la historia como un proceso dinámico y relevante, en el que sus decisiones y comprensión pueden influir, lo que fortalece su interés y compromiso con la asignatura.

1.1.3 Objetivos.

1.1.3.1 Objetivo general:

- Implementar la estrategia del juego lúdico en la asignatura de historia para favorecer el pensamiento histórico en los alumnos de 2do año de secundaria.

1.1.3.2 Objetivos específicos:

- Diseñar e implementar diferentes dinámicas de juego lúdico en el aula, evaluando su efectividad como herramientas pedagógicas para la enseñanza de la historia.
- Indagar cómo las actividades lúdicas pueden promover habilidades como la colaboración, la empatía y la resolución de conflictos entre los estudiantes, contribuyendo a un ambiente de aprendizaje positivo y a la formación integral del alumno.
- Evaluar cómo la implementación de juegos lúdicos en el aula puede aumentar la motivación y el interés de los alumnos hacia la asignatura de historia, facilitando así un aprendizaje más activo y comprometido.

1.1.4 Competencias.

1.1.4.1 Competencias desarrolladas

Las competencias elegidas y establecidas en este documento fueron rescatadas del Plan y Programa de Estudio 2018 de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia. Se compone de competencias genéricas, profesionales y disciplinares este perfil especifica los

conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para un desempeño óptimo en el ámbito profesional docente.

Las competencias genéricas, profesionales y disciplinares descritas en el perfil de egreso han sido una guía fundamental para comprender las habilidades, conocimientos y actitudes que debo desarrollar al concluir mis estudios, así como para visualizar la manera en que estos aprendizajes se aplican en mi práctica profesional.

En esta etapa de mi formación, estoy fortaleciendo tanto mis habilidades prácticas como teórico-reflexivas. Estas competencias han sido clave en mi preparación para las prácticas profesionales, permitiéndome llevar a la realidad lo aprendido en el aula y aplicarlo en contextos educativos reales. Además, me han ayudado a identificar áreas de mejora en mi desempeño, ofreciendo la oportunidad de trabajar en ellas antes de concluir mi formación.

Por último, estas competencias han brindado claridad sobre mis objetivos profesionales, asegurándome de estar preparado para enfrentar con éxito los retos del ámbito educativo una vez que egrese de la licenciatura.

1.1.4.2 Competencias genéricas:

Las competencias que atienden al tipo de conocimientos, disposiciones y actitudes que todo egresado de las distintas licenciaturas para la formación inicial de docentes debe desarrollar a lo largo de su vida; éstas le permiten regularse como un profesional consciente de los cambios sociales, científicos, tecnológicos y culturales. (Secretaría de Educación Pública [SEP], 2018)

En este contexto, destaco a continuación las competencias genéricas que logré poner en práctica durante mi intervención didáctica:

- *Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo.*
- *Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para auto-regularse y fortalecer su desarrollo personal.*

Estas fueron capaces de gestionar mi propio aprendizaje de manera autónoma, demostrando iniciativa y compromiso para mejorar constantemente en mi desarrollo personal y profesional. Estas competencias no solo me fortalecieron mis habilidades cognitivas, sino

también impulsaron mi crecimiento individual, preparándome para enfrentar los desafíos educativos con eficacia y adaptabilidad.

1.1.4.3 Competencias disciplinares:

Las competencias disciplinares ponen de relieve, el tipo de conocimientos que en el ámbito de los campos de formación académica requiere adquirir cada docente para tratar los contenidos del currículum, sus avances en campo de la ciencia, la pedagogía y su didáctica. Definen de manera determinada los saberes teóricos, heurísticos y axiológicos propios de la disciplina o ámbito de atención en el que se especializan los estudiantes. (SEP, 2018).

A continuación, se mencionan las competencias disciplinares que se desarrollaron durante la práctica:

- *Analiza la función social de la historia que define los propósitos y enfoques de su enseñanza en los programas de estudio de la educación obligatoria.*

Con esta competencia se trató en fortalecer mi capacidad siendo docente en formación para comprender y aplicar la enseñanza de la historia de manera significativa y reflexiva. Al analizar la función social de la historia, se definen los propósitos y enfoques de su enseñanza en los programas de estudio de la educación obligatoria, permitiéndome identificar cómo esta disciplina contribuye al desarrollo de ciudadanos críticos y conscientes de su contexto histórico y social.

- *Implementa situaciones de aprendizaje para desarrollar el pensamiento histórico y la conciencia histórica.*

Con esta competencia, pretendo como docente en formación aplicar estrategias didácticas que permitan la implementación de situaciones de aprendizaje diseñadas para desarrollar el pensamiento histórico y la conciencia histórica en los estudiantes. Esto tiene como objetivo promover en ellos una conexión más profunda con los contenidos, ayudándolos a interpretar y valorar el pasado para comprender el presente y tomar decisiones informadas que contribuyan a un futuro más consciente y reflexivo.

Estas competencias elegidas aseguran que el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de historia sea dinámico, contextualizado y transformador.

1.1.4.4 Competencias profesionales:

Las competencias profesionales sintetizan e integran el tipo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para ejercer la profesión docente en los diferentes niveles educativos. Están delimitadas por el ámbito de incumbencia psicopedagógica, socioeducativa y profesional. Permitirán al egresado atender situaciones y resolver problemas del contexto escolar, del currículo de la educación básica, de los aprendizajes de los alumnos, de las pretensiones institucionales asociadas a la mejora de la calidad, así como de las exigencias y necesidades de la escuela y las comunidades en donde se inscribe su práctica profesional. (SEP, 2018).

- *Elabora diagnósticos de los intereses, motivaciones y necesidades formativas de los alumnos para organizar las actividades de aprendizaje, así como las adecuaciones curriculares y didácticos pertinentes.*

Con esa competencia profesional, como docente en formación se pretendió desarrollar la capacidad de identificar las características, intereses y motivaciones de los alumnos, así como sus necesidades educativas. Esto me permitió organizar y planificar las actividades de aprendizaje de manera más efectiva, teniendo en cuenta lo que realmente necesitan los estudiantes para aprender de manera significativa.

Asimismo, desarrolle la habilidad para hacer adecuaciones curriculares y didácticas según las características de los estudiantes, asegurando que el contenido y las actividades sean accesibles, relevantes y estimulantes para ellos. Esta competencia implica un enfoque centrado en el estudiante, lo que fomenta su participación y el aprendizaje profundo.

- *Decide las estrategias pedagógicas para minimiza o eliminar las barreras para el aprendizaje y la participación asegurando una educación inclusiva.*

Con la presente competencia profesional, como docente en formación, se ha logrado capacitar la capacidad para detectar cuáles son las barreras que obstaculizan el aprendizaje y

la participación de los estudiantes, teniendo en cuenta al juego como herramienta pedagógica. Se ha contribuido a crear actividades inclusivas, en las que el juego y la lúdica ayudaron a que todos y cada uno de los estudiantes asistan activamente a la actividad, sin importar las capacidades o los tiempos de aprendizaje. Se ha permitido, de esta manera, una atención a la diversidad posible a partir de la adaptación de las actividades a las necesidades del grupo, disminuyendo aquellas barreras e incrementando las posibilidades de igualdad en el aula.

- Plantea las necesidades formativas de los alumnos de acuerdo con sus procesos de desarrollo y de aprendizaje, con base en los nuevos enfoques pedagógicos.

Con esta competencia aprendí acerca de las necesidades formativas de los estudiantes a partir de sus procesos de desarrollo, todo lo cual implico utilizar actividades lúdicas que tuvieran en cuenta este y otros elementos orientados a sus intereses y estilos de aprendizaje. Asimismo, se aplicaron los nuevos enfoques pedagógicos a través del juego que favoreció un aprendizaje activo, significativo y placentero. En este sentido, logré plantear situaciones didácticas pertinentes a esta edad, que permitieron no solo su participación activa, sino el fortalecimiento de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

1.1.5. Describe de forma concisa el contenido del documento.

El presente informe de prácticas profesionales se estructura en seis apartados principales, organizados de manera progresiva para brindar una visión integral del proceso formativo, desde la identificación de la problemática hasta la reflexión y evaluación de los resultados obtenidos durante la estancia en la institución educativa. Cada sección se articula con las siguientes, de forma que el análisis realizado se construye de manera coherente y continua, reflejando tanto la experiencia docente como los aprendizajes adquiridos en el desarrollo profesional.

En primer lugar, la **Introducción** establece el marco general del trabajo, en donde se presenta la justificación que da sentido a la propuesta, el interés personal por el tema seleccionado, y la contextualización de la problemática educativa detectada en el grupo focalizado. También se incluyen los objetivos generales y específicos, planteados para guiar las acciones desarrolladas, y las competencias profesionales, genéricas y disciplinares que fueron fortalecidas durante el

proceso. Este apartado permite comprender las razones y propósitos que motivaron la planeación y ejecución de la intervención.

En el apartado de **Plan de Acción**, se describe el contexto escolar en sus dimensiones externa, interna y áulica, proporcionando un análisis detallado del entorno en el que se implementó la propuesta pedagógica. Se incluye además la descripción y diagnóstico del grupo, identificando situaciones específicas como la desmotivación académica y las necesidades de fortalecer el pensamiento histórico en los estudiantes. Con base en estos hallazgos, se presenta el diseño del plan de acción, el cual integra las estrategias didácticas, técnicas de desempeño, instrumentos de recolección de datos (como el diario de campo, las rúbricas y las evidencias fotográficas), así como los referentes teóricos que sustentan el trabajo. Este apartado resalta la relevancia de la gamificación como recurso principal para fomentar un aprendizaje colaborativo y significativo.

La sección de **Desarrollo, Reflexión y Evaluación de la Propuesta de Mejora** aborda de manera detallada las intervenciones aplicadas, estructuradas en tres actividades lúdicas: Rally Histórico, Carrera Cronológica y Escape Room, cada una diseñada con el propósito de promover la participación y el análisis crítico de los contenidos históricos. Asimismo, se expone un análisis reflexivo basado en el ciclo de Smyth, que permitió valorar las decisiones tomadas en la práctica docente y el impacto de las estrategias en el aprendizaje de los alumnos. Este apartado evidencia la importancia de ajustar las metodologías a las necesidades específicas del grupo, así como los logros alcanzados durante la implementación.

En el apartado de **Conclusiones y Recomendaciones** se sintetizan los aprendizajes derivados de la experiencia, identificando las fortalezas, áreas de oportunidad y propuestas de mejora para futuras prácticas docentes. Este análisis se complementa con la aplicación de un FODA a las actividades realizadas, lo cual permitió reconocer los factores internos y externos que influyeron en los resultados obtenidos.

Por último, el documento se cierra con las **Referencias**, que recopilan las fuentes bibliográficas utilizadas para sustentar teóricamente la propuesta, y los **Anexos**, que incluyen evidencias

gráficas, materiales e instrumentos aplicados durante el desarrollo del plan de acción, ofreciendo una visión completa del trabajo realizado y sus resultados.

II. PLAN DE ACCIÓN.

2.1 Contexto escolar.

2.1.1 ¿Por qué es importante?

Conocer el contexto escolar es fundamental porque permite comprender las condiciones, necesidades y características específicas de los estudiantes, la comunidad educativa y su entorno. Esto facilita la planeación y ejecución de estrategias didácticas efectivas, garantizando que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea inclusivo, pertinente y significativo. Al entender el contexto escolar, es posible adaptar las estrategias educativas a las características culturales, sociales y económicas de los estudiantes, lo que potencia su impacto y asegura que el aprendizaje sea relevante. Además, permite atender la diversidad del alumnado al identificar barreras para el aprendizaje y aplicar medidas que promuevan la equidad, creando un ambiente donde todos los estudiantes se sientan valorados, participen activamente y desarrollen sus habilidades a partir de sus realidades y potencialidades. Asimismo, conocer el contexto escolar ayuda a resolver problemas específicos al identificar necesidades puntuales, facilitando la implementación de intervenciones pedagógicas que mejoren el rendimiento académico, la convivencia y el bienestar de los estudiantes. Además, fortalece el vínculo entre la escuela y la comunidad, promoviendo una colaboración estrecha que refuerza el papel central de la educación en el desarrollo social y cultural. Comprender el contexto también permite tomar decisiones pedagógicas y administrativas informadas, alineadas con los valores, intereses y necesidades del entorno escolar.

En definitiva, conocer el contexto escolar es esencial para construir una educación que respete las diferencias, aproveche las fortalezas del entorno y prepare a los estudiantes no solo para el éxito académico, sino para integrarse y contribuir de manera positiva a su comunidad.

2.1.2 Contexto externo

La Escuela Secundaria Técnica No. 14 se encuentra en el municipio de San Luis Potosí, específicamente en la colonia Satélite Francisco I. Madero, con el código postal 78380. Su dirección exacta es República de Honduras No. 160, delimitada por las calles América del Centro, Avenida Constitución, y República de Paraguay. Esta institución, perteneciente a la Secretaría de Educación del Gobierno del Estado (SEGE), ofrece servicios educativos en ambos turnos, matutino y vespertino, bajo la clave de trabajo escolar 24DST0014V.

Anexo 1 ubicación geográfica de la Escuela Secundaria Técnica #14
Fuente: Google maps.

En los alrededores de la Escuela Secundaria Técnica No. 14 predominan áreas residenciales y la Avenida Juárez, una importante vía de circulación. Esta avenida cuenta con pavimentación y alumbrado público, lo que facilita el tránsito peatonal y vehicular. Además, en sus inmediaciones se pueden encontrar diversos establecimientos comerciales, como tiendas de abarrotes, dulcerías, casas de empeño, farmacias similares, vulcanizadoras, panaderías, un Oxxo, salones de fiesta, y una Bodega Aurrera exprés ofreciendo una variedad de servicios a la comunidad local.

Está ubicada junto a la Avenida Constitución, donde se encuentra la Unidad Deportiva Satélite, que ofrece canchas de fútbol, un gimnasio y un club con alberca olímpica. En las cercanías de la institución, también se pueden encontrar diversos puestos y negocios del uso público. En la parte trasera de la escuela, sobre la calle República de Paraguay, predominan viviendas y una unidad deportiva asociada al IMSS que actualmente está abierta al servicio público.

La Escuela Secundaria Técnica No. 14 se localiza en una zona considerada insegura, con problemas significativos de inseguridad, siguiéndole pandillerismo y la drogadicción. Su cercanía a avenidas principales, como Avenida Constitución y Avenida Juárez, permite un flujo constante de personas que transitan hacia sus trabajos. Los estudiantes tienen diversas opciones para llegar a la escuela, ya sea a pie (la mayor parte de los estudiantes se trasladan de esa manera), en vehículo particular o utilizando transporte público. Desde la Avenida Juárez, la ruta de transporte urbano más frecuente es la Ruta 21, que inicia su recorrido desde el periférico, facilitando así el acceso a la institución para aquellos alumnos que residen en áreas más alejadas.

MEDIOS DE TRANSPORTE.	PORCENTAJE
CAMINANDO	69.9%
AUTOMÓVIL	30.6%
CAMIÓN	9.4%
MOTOCICLETA	8.2%

Fuente: Programa analítico Escuela Técnica 14. Encuesta a padres de familia 2023.

La colonia en la que se encuentra la escuela cuenta con servicios básicos como agua, electricidad, gas, drenaje e internet. Sin embargo, uno de los problemas señalados por los habitantes es el suministro intermitente de agua. En algunas ocasiones, el servicio se ve afectado y es necesario recurrir a pipas para abastecer tanto a la institución como a los hogares, lo cual genera inconvenientes en el uso y manejo del agua.

Las costumbres más emblemáticas de la comunidad son las fiestas patronales de la parroquia de San Martín de Porres, que se lleva a cabo cada 3 de noviembre. Durante esta festividad, los vecinos participan activamente en estas actividades y la tradicional quema de pirotecnia llenando la calle con juegos mecánicos donde se prohíbe el paso de vehículos y la libre entrada a la secundaria. Además, la Feria Nacional Potosina, ubicada a solo cuatro cuadras de la escuela, es un evento cultural relevante en la zona y se celebra en agosto en honor a San Luis Rey, donde la mayoría de los estudiantes y personas que viven cercas participan yendo en varias ocasiones a las instalaciones.

En cuanto a la dinámica diaria en la escuela, se observa una activa participación de los padres de familia en el horario de entrada y salida de los alumnos, de 7:00 a.m. a 1:45 p.m. Muchos padres acompañan a sus hijos tanto al ingresar en la mañana como al salir al finalizar la jornada de cada alumno debido a circunstancias del horario varios grupos se retiran antes de cumplir toda la jornada debido a diversos cambios de horarios renovados durante varias ocasiones, lo que contribuye a un ambiente de apoyo y compromiso con la asistencia y el cumplimiento de las disciplinas escolares. También se muestran participes en las actividades que realizan los alumnos como exposiciones de trabajos en canchas o pórtico de la escuela, Además, contribuyen en eventos escolares destacados, tales como concursos de coreografías durante las festividades navideñas, competencias de disfraces en Halloween y la entrega de calificaciones, a la cual asiste la mayoría de los padres de familia, fortaleciendo la integración entre comunidad educativa y las familias.

La institución educativa abarca la mitad de una manzana de esquina a esquina está delimitada como una secundaria grande para la cantidad de alumnos que conforma la institución.

Población escolar 2022-2023

GRADO	MUJERES	HOMBRES	TOTAL
1ERO	49	58	107
2DO	52	45	97
3RO	48	48	96
TOTAL	149	151	300

Fuente: Programa analítico Escuela Técnica 14.

La ubicación de la Escuela Secundaria Técnica #14 es una calle de fácil acceso para los estudiantes.

2.1.3 Contexto interno

La Escuela Secundaria Técnica #14 tiene un horario de 7:00 a.m. a 1:45 p.m. Los primeros cuatro módulos tienen la temporalidad de 50 minutos, posteriormente tienen un receso de 20 minutos después de este lapso, los tres últimos módulos son de 45 minutos, esta institución cuenta con tres grados 1ro, 2do y 3ro y 18 grupos de la A hasta la F cada grupo cuenta con una cantidad de alrededor de 20-22 alumnos.

La entrada de los alumnos hacia la institución hay un pórtico, en este se encuentran las exposiciones de periódicos murales y avisos del turno matutino, además al ingresar a la institución, hay dos rejas de entrada y salida donde los alumnos pasan y salen en el horario establecido, en este espacio es ocupado por los alumnos en las mañanas, así como en el receso, ya que cuenta con 3 bancas para que los alumnos se puedan sentar hasta el timbre de entrada. (anexo 2).

En la primera oficina de la entrada de la institución se encuentra ubicado trabajo social y en la segunda oficina se encuentra prefectura de primero, segundo y tercer año, en esta misma se percibió un medidor digital para registrar la asistencia para los docentes, administrativos y personal de apoyo.

El espacio de la dirección se encuentra ocupado por el director y la secretaria del mismo, dentro de las oficinas del personal están ubicadas la subdirectora con su oficina personal las secretarías y el coordinador de la escuela, cada una de las secretarias tienen exclusivamente su escritorio y una computadora para la realizar su perspectivo trabajo, la secundaria cuenta con un patio cívico amplio donde se lleva a cabo la realización de honores todos los lunes, cada grado tiene un lugar asignado.

La escuela cuenta con baños exclusivos para los maestros, así como dos áreas de baños para los alumno; el primero que lo utilizan los estudiantes que asisten en el horario matutino ubicados enfrente del departamento de intendencia donde cuenta con un aula para guardar escobas, trapeadores, detergentes y otros para los alumnos que asisten en el horario vespertino ubicados enfrente de sala de maestros, cada área cuenta con un espejo y lavabos y sus servicios básicos como el drenaje, agua, electricidad.

La institución tiene área de comedor para que los alumnos desayunen sus alimentos en la hora del receso, en la parte de atrás se encuentra un área verde donde están las bombas del agua de la institución, cuenta con una cooperativa amplia, dentro de la misma cuenta con un refrigerador, una parrilla, una mesa para poner las cosas y una caja para la basura.

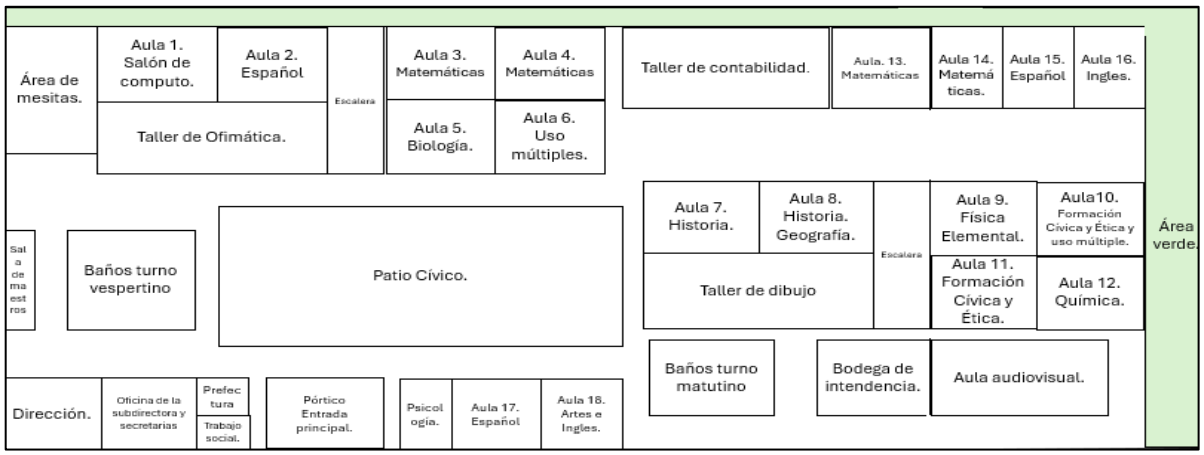
La escuela cuenta con 19 aulas de aprendizaje las cuales están distribuidas en cuatro edificios, cada uno de los mencionados son de planta alta y baja, los salones son amplios cuentan con cañones, pizarrón interactivo y 25 mesabancos distribuidos entre toda el aula, cada uno de

los salones cuenta con atractivos murales haciendo referencia a la disciplina impartida, pero en cuestión de la parte de los cañones y la gran mayoría no está función. Además, cuenta con cuatro aulas de los distintos talleres que se organizan de la siguiente manera; el grado A recibe el taller de máquinas y herramientas, el B dibujo, C y D ofimática, y por ultimo E y F contabilidad, cabe mencionar que cada aula está equipada para el funcionamiento de su perspectivo taller como máquinas en el caso de taller de máquinas y herramientas , el aula de ofimática cuenta con 15 computadoras, servidor de proyector, pizarrón interactivo y mesas amplias para el taller de dibujo.

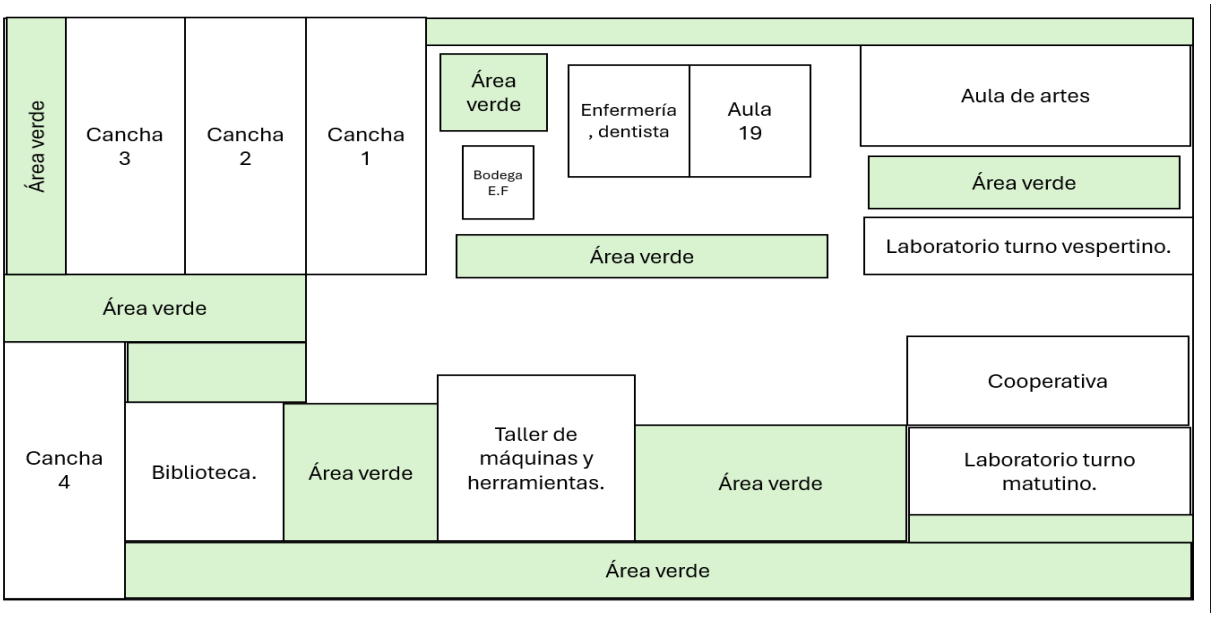
La institución cuenta con una biblioteca amplia con mesas y sillas, dos salones donde imparten la asignatura de artes (uno de ellos antes un laboratorio del turno vespertino), una sala de maestros la misma es ocupada por el personal de docentes. Una sala audiovisual, un proyector, sistema de video y audio, también tiene un área de enfermería, cuenta con un laboratorio equipado para su respectiva función, un aula de computación con 25 computadoras.

También cuenta con cuatro canchas para jugar fútbol y básquetbol las mismas son para las clases de educación física de los diferentes grupos, así como la bodega donde almacenan material, hay un estacionamiento donde los docentes dejan su vehículo el mismo es automático.

Dentro de la institución hay varias áreas verdes y árboles frutales la infraestructura abarca media calle esto hace que la escuela sea amplia y con buen ambiente de trabajo, al estar observando cada espacio de la Escuela Secundaria cada docente tiene un aula designada y los cambios de módulos lo realizan los alumnos.



Croquis 1: Croquis parte derecha entrada principal de la secundaria.
Fuente: Elaboración propia.



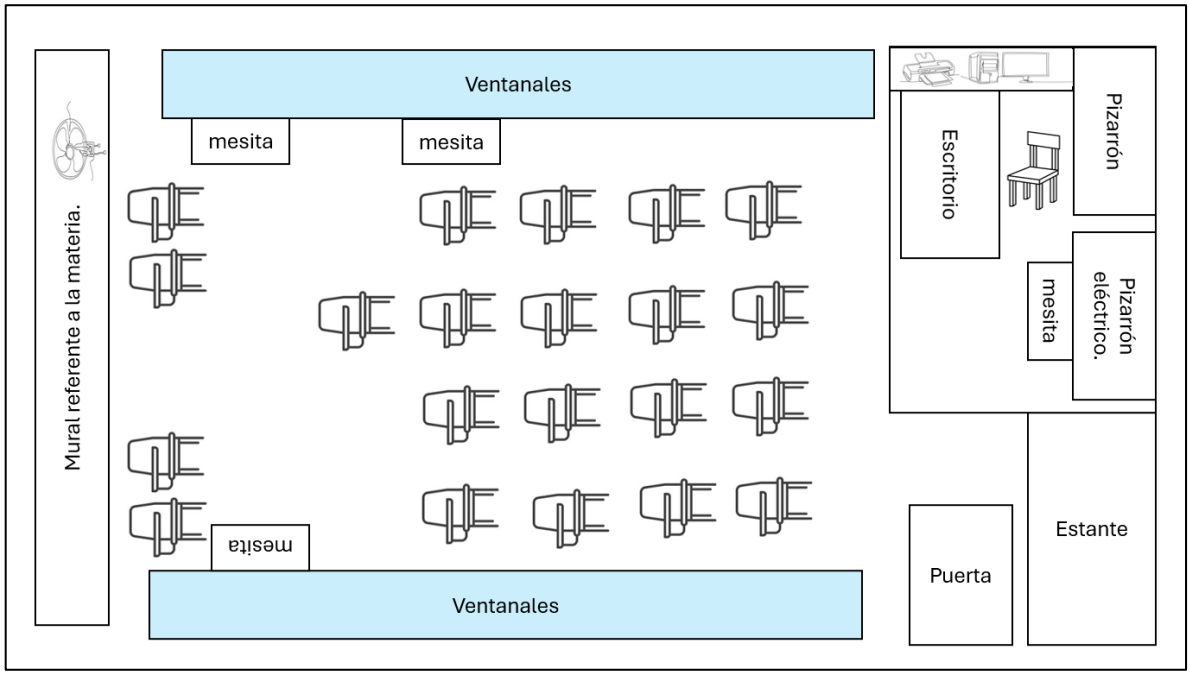
Croquis 2: Croquis parte izquierda de la secundaria.
Fuente: Elaboración propia. (Plano de la Escuela Secundaria Técnica 14.)

2.1.4 Contexto áulico

El aula de la asignatura de Historia en la Secundaria Técnica #14 está ubicada en el segundo piso del edificio 2, al fondo a la derecha. Su diseño favorece la ventilación, con amplias ventanas en ambas paredes laterales, que también cuentan con cortinas para controlar la entrada de luz. El salón es espacioso y está equipado con 25 mesabancos distribuidos en cuatro filas de cinco, mientras que los restantes están colocados junto a la pared trasera. Aquí

también se encuentra un mural temático para la asignatura, un ventilador y tres mesas adicionales que los alumnos pueden usar para trabajos en equipo. (anexo 3)

La parte frontal del aula tiene un pequeño escalón donde están colocados un escritorio y una silla para el maestro, así como otro espacio elevado con una computadora y una impresora, aunque esta última no está en funcionamiento. En cuanto a los recursos didácticos, el aula dispone de dos pizarrones: uno tradicional y otro eléctrico, aunque este último no se utiliza debido a que el proyector no funciona. Cerca de la entrada, hay un mueble que almacena libros, algunos trabajos de los alumnos y materiales de limpieza, contribuyendo al orden y funcionalidad del aula para las actividades académicas. (anexo 4)



Croquis 3: Croquis del aula.
Fuente: Elaboración propia.

2.2 Descripción del grupo de 2°E

El grupo de segundo grado "E" está conformado por 20 estudiantes en su mayoría siendo hombres con un total de 11 alumnos y 9 alumnas (Grafica 1) con edades promedio entre 13 y 14 años. En general, se percibe un ambiente dinámico y participativo, caracterizado por la energía propia de los adolescentes en esta etapa de desarrollo. La mayoría de los alumnos

muestra interés por actividades prácticas y lúdicas, lo que resulta un punto fuerte para implementar estrategias didácticas basadas en el juego.

Gráfica 1: Números de alumnos de 2do “E”.
Fuente: Información obtenida mediante el diario de campo.

Entre las fortalezas del grupo, se destaca su capacidad para trabajar en equipo cuando el docente conforma estos mismos, lo que les permite colaborar de manera eficiente en actividades grupales. Además, demuestran creatividad y apertura hacia nuevas dinámicas de aprendizaje, siendo receptivos a métodos no tradicionales.

Sin embargo, también se identificaron algunas áreas de oportunidad. Por ejemplo, ciertos alumnos presentan dificultades para mantener la atención sostenida durante las actividades y la realización de las mismas, lo que en ocasiones genera distracciones dentro del aula. Asimismo, hay una marcada diversidad en los niveles de aprendizaje, lo que representa un reto en cuanto a la personalización de las estrategias pedagógicas. Mediante el diagnostico se pudo detectar, 12 alumnos son kinestésicos, 5 auditivos y 3 visuales.

En cuanto a la interacción social, el grupo en general mantiene relaciones de respeto y compañerismo. No obstante, algunos estudiantes pueden llegar a generar conflictos menores, los cuales requieren atención inmediata para evitar afectar la dinámica de clase.

Dado este panorama, las intervenciones que se implementarán están diseñadas para aprovechar las fortalezas grupales, al tiempo que buscan atender sus necesidades específicas y fomentar un pensamiento histórico. La integración de actividades lúdicas y colaborativas será el eje principal para promover el desarrollo integral de los estudiantes y mejorar el clima del aula.

2.2.1 Focalización de la problemática.

Durante el proceso de observación y práctica docente se identificó una problemática recurrente en los alumnos de segundo grado de secundaria: la desmotivación para realizar trabajos en la asignatura de Historia. Esta falta de interés se manifiesta en la entrega tardía, incompleta o incluso en la ausencia total de actividades escolares relacionadas con la materia.

Al analizar más a fondo, se observó que esta desmotivación no es un fenómeno aislado, sino que responde a múltiples factores como la percepción de la historia como una materia teórica y poco conectada con su vida cotidiana, el uso limitado de estrategias didácticas innovadoras, y la escasa participación activa de los alumnos en su propio proceso de aprendizaje.

Esta situación tiene implicaciones significativas, ya que limita el desarrollo de competencias clave como el análisis crítico, la comprensión de procesos históricos, la reflexión sobre problemáticas sociales actuales y la construcción de una identidad informada. Además, la falta de motivación afecta directamente el rendimiento académico, el interés por la participación en clase y la construcción de aprendizajes significativos.

2.2.1.1 La desmotivación académica.

Se define como un sentimiento o sensación marcados por la ausencia de esperanzas o angustia a la hora de resolver obstáculos, que genera insatisfacción y se evidencia con la disminución de la energía y la incapacidad para experimentar entusiasmo. (Julián Pérez Porto y María Merino 2008).

La desmotivación en el ámbito escolar puede originarse por diversas razones, como sentirse estancado en el proceso educativo, enfrentar problemas familiares, la falta de interés genuino por asistir a la escuela al hacerlo más por obligación que por voluntad propia o el tipo de enseñanza que se recibe por parte de los docentes. Factores como estos influyen de manera directa en el nivel de compromiso y participación de los estudiantes.

Las consecuencias de la desmotivación académica se reflejan en comportamientos como una actitud pesimista dentro del aula, la elaboración de trabajos escolares de baja calidad o, en algunos casos, la falta total de entrega de actividades.

Particularmente, en el grupo de intervención 2°E, se detectó un nivel elevado de desmotivación, evidenciado en la baja realización de trabajos o en su entrega incompleta, afectando a un porcentaje considerable del alumnado.

2.3 Diseño de plan de acción

2.3.1 Plan de acción.

Como señala Díaz Barriga (2006),

> *"El docente que reflexiona sobre su práctica y actúa en consecuencia, es capaz de transformar la realidad del aula para favorecer los aprendizajes" (p. 120).*

Con base en los resultados obtenidos durante la fase de observación y diagnóstico, se identificó una baja participación y una escasa motivación en los estudiantes hacia las actividades académicas, particularmente en la asignatura de Historia. Ante esta situación, se propone el siguiente plan de acción con el objetivo de fomentar un aprendizaje más significativo mediante estrategias lúdicas, colaborativas y contextualizadas.

Objetivo general: Mejorar la participación y el desarrollo del pensamiento histórico de los alumnos mediante la implementación de estrategias didácticas activas como juegos históricos, trabajo en equipo y actividades creativas que integren los contenidos del programa de Historia.

Acciones concretas:

1. Diseñar secuencias didácticas centradas en el uso del juego como herramienta pedagógica.
2. Implementar actividades basadas en el aprendizaje colaborativo, promoviendo la interacción entre alumnos de distintos niveles de desempeño.
3. Evaluar el progreso de los estudiantes mediante técnicas de desempeño (cuaderno, infografías, mapas mentales y actividades prácticas).
4. Realizar sesiones de retroalimentación para reforzar aprendizajes y detectar áreas de mejora.
5. Adaptar las estrategias según los resultados observados y la respuesta del grupo.

2.3.2 Técnicas de desempeño.

Son aquellas que requieren que el alumno responda o realice una tarea que demuestre su aprendizaje de una determinada situación. Involucran la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores puestos en juego para el logro de los aprendizajes esperados y el desarrollo de competencias (Secretaría de Educación Pública [SEP], 2013).

Estas técnicas no se limitan a la simple reproducción de información, sino que implican la movilización de saberes en contextos que demandan resolución de problemas, creatividad, pensamiento crítico, colaboración y responsabilidad. Al emplear técnicas de desempeño, el docente puede observar no solo lo que el alumno sabe, sino también cómo aplica lo aprendido y cómo enfrenta los retos que se le presentan.

El uso de técnicas de desempeño resulta especialmente valioso en el enfoque formativo de la evaluación, ya que permite identificar avances, áreas de oportunidad y orientar la retroalimentación.

2.3.2.1 Cuadernos de los alumnos.

Al ser instrumentos de evaluación permiten hacer un seguimiento del desempeño de los alumnos y de los docentes. También son un medio de comunicación entre la familia y la escuela (Secretaría de Educación Pública [SEP], 2013).

En el ámbito educativo, el cuaderno representa un instrumento esencial para la evaluación formativa. A través de esta técnica, los alumnos plasman de manera concreta sus aprendizajes y evidencian el dominio de los diferentes contenidos trabajados en clase. El uso del cuaderno no solo permite registrar actividades y conceptos, sino que también funciona como un valioso recurso de repaso y recordatorio de temas abordados en sesiones anteriores, facilitando así la continuidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, el cuaderno se convierte en una herramienta de retroalimentación tanto para el docente como para el estudiante, ya que al revisarlo se pueden identificar logros, avances, áreas de oportunidad y necesidades de refuerzo antes de iniciar nuevos contenidos. De este modo, el docente puede ajustar su intervención pedagógica y fortalecer el aprendizaje de manera oportuna.

Desde el punto de vista de la evaluación, la revisión de libretas y trabajos registrados en el cuaderno suele representar un porcentaje importante dentro de la calificación global de los estudiantes. Esto se debe a que en él se refleja no solo la cantidad de trabajos realizados, sino también la calidad de los mismos, la constancia, el orden, la creatividad, el nivel de comprensión y la aplicación de habilidades adquiridas.

El cuaderno es considerado una técnica de desempeño relevante porque, mediante la realización de diversas actividades, los alumnos ponen en práctica y demuestran sus habilidades, su creatividad y sus conocimientos. Además, permite evidenciar el esfuerzo y la dedicación que cada estudiante imprime en sus trabajos, mostrando así su compromiso y responsabilidad con su propio proceso de aprendizaje.

Durante la realización de las tres secuencias didácticas diseñadas para poner en práctica diferentes juegos, las evidencias y los trabajos realizados en clase resultaron esenciales. Estos juegos surgían directamente de las actividades realizadas a lo largo de la semana, en donde, durante tres sesiones, los alumnos trabajaban de manera habitual elaborando sus evidencias correspondientes a cada tema abordado. La cuarta sesión estaba destinada a la participación en el juego, sin embargo, antes de llevarlo a cabo, se otorgaba a los alumnos un tiempo para revisar y reflexionar sobre los trabajos derivados de las sesiones anteriores. Esta dinámica permitió reforzar sus aprendizajes, aclarar dudas y consolidar los contenidos vistos antes de aplicar sus conocimientos en la actividad lúdica.

En la manera en que se verifica el aprendizaje de los alumnos mediante la técnica de desempeño que es referente al cuaderno del alumno, este permite que al momento de su revisión uno como docente se pueda observar diferentes aspectos del desempeño de los alumnos en la consiste en los siguientes: Comprensión de los contenidos, aplicación de habilidades, organización y responsabilidad, creatividad, evidencia de retroalimentación y mejora.

El cuaderno también es un elemento fundamental para la evaluación de los alumnos, ya que permite asignar un porcentaje específico dentro de su calificación final. Desde el inicio de la jornada de prácticas, se establece el valor que tendrán las actividades realizadas en clase y que serán registradas en el cuaderno. Este porcentaje se suma a su calificación general y varía de acuerdo con la cantidad y calidad de los trabajos realizados a lo largo de las diferentes

sesiones. De esta forma, el cuaderno no solo documenta el proceso de aprendizaje, sino que también fomenta la responsabilidad, la constancia y el compromiso de los alumnos con sus tareas escolares.

(Anexo 5).

(Anexo 6).

(Anexo 7).

2.3.3 Técnicas de análisis del desempeño.

2.2.3.1 Rúbrica.

La rúbrica es un instrumento de evaluación basado en una serie de indicadores que permiten identificar el grado de desarrollo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores en una escala determinada (SEP, 2013). El uso de rúbricas contribuye al aprendizaje significativo al hacer explícitos los criterios de evaluación, fomentando así la autorregulación en los estudiantes. (Díaz Barriga & Hernández Rojas, 2002)

Durante las tres intervenciones didácticas basadas en el uso del juego, se diseñaron tres rúbricas distintas para evaluar aspectos específicos de cada actividad:

En el primer juego *Rally Histórico* se elaboró la primera rúbrica, enfocada en valorar diversos elementos relacionados con la participación en el juego, tales como: participación activa, resolución de retos, trabajo en equipo, comprensión histórica, actitud y disposición. Aunque el juego se llevó a cabo en equipos, la evaluación final se realizó de manera individual, con el propósito de ser más justos y reconocer el esfuerzo de los alumnos más comprometidos.

Para el segundo juego *Carrera cronológica* se diseñó la segunda rúbrica de evaluación, manteniendo el principio de la valoración individual, a pesar de que la dinámica se desarrolló en dos grandes equipos que representaban la mitad del grupo cada uno. En esta ocasión, los aspectos considerados fueron: orden y precisión en la cronología, comprensión de los eventos, trabajo en equipo y colaboración, velocidad y desempeño, así como la explicación final y argumentación sobre los hechos históricos.

Finalmente, se creó una tercera rúbrica para evaluar el *Escape Room Histórico*. En esta se consideraron aspectos clave como: comprensión de los hechos históricos, resolución de acertijos, trabajo en equipo, reflexión y análisis de la relevancia histórica este último vinculado al Producto de Aprendizaje (PDA) que debía cumplirse en el juego y el cumplimiento de tiempos. A diferencia de las evaluaciones anteriores, en este juego se dejó de lado la valoración individual, ya que la dinámica consistió en una modalidad de relevos, donde cada alumno contaba con un tiempo estimado para resolver un acertijo, y, al finalizar su turno, continuaba su compañero.

El uso de la rúbrica como instrumento de evaluación en estas tres intervenciones permitió analizar diversos aspectos significativos, como el trabajo en equipo, el desempeño individual de los estudiantes, y el conocimiento adquirido en cada una de las dinámicas. Además, facilitó la identificación de áreas de oportunidad, fortaleciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje y permitiendo observar el nivel de comprensión histórica alcanzado por cada alumno en relación con los juegos implementados.

2.3.4 Observación.

"La observación es una herramienta esencial para el análisis del proceso educativo, pues permite captar la dinámica del aula, identificar patrones de comportamiento y valorar la efectividad de las estrategias didácticas." (Díaz Barriga, 2006, p. 102)

La observación es una técnica fundamental utilizada para recabar información directa del comportamiento, actitudes, interacciones y desempeño de los alumnos dentro del aula. En esta intervención, se implementó una observación sistemática y estructurada con el propósito de identificar elementos clave que permitieran comprender el ambiente de aprendizaje, los niveles de participación, el interés de los estudiantes y la efectividad de las estrategias didácticas empleadas.

Durante las sesiones, se registraron aspectos como:

- La disposición de los alumnos para participar en clase.
- El grado de atención durante el desarrollo de las actividades.
- La manera en que se relacionaban entre compañeros.
- Las reacciones ante dinámicas de trabajo colaborativo o lúdico.

- El cumplimiento de tareas y actividades asignadas.

Esta información permitió detectar fortalezas y áreas de oportunidad en el grupo, lo cual sirvió como base para ajustar o fortalecer las estrategias de intervención educativa. Asimismo, la observación fue esencial para valorar si las actividades diseñadas promovían un mayor aprendizaje y un mejor desarrollo en el pensamiento histórico en la cual los objetivos pedagógicos se estaban alcanzando.

2.3.5 Instrumentos para la recolección de datos.

Durante el desarrollo de las intervenciones, se utilizaron dos instrumentos diferentes para la recolección de datos, los cuales cumplieron con la función de recopilar información relevante sobre el desempeño de los estudiantes y el progreso alcanzado en cada actividad. Estos instrumentos permitieron un análisis detallado de los resultados, facilitando la identificación de avances y áreas de mejora y evidenciar la participación de los alumnos.

2.3.5.1 Diario de campo.

El diario de campo es un instrumento fundamental en la formación docente, ya que acompaña al estudiante desde sus primeras jornadas de observación. En esta etapa inicial, se tiene la oportunidad de analizar cómo los profesores imparten sus clases, las estrategias que emplean, el manejo del aula y el desarrollo de los alumnos en distintos contextos educativos. Estas observaciones son registradas en el diario de campo, lo cual permite al futuro docente reflexionar sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Antonio Latorre, en su obra La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa (2005), destaca la importancia del diario de campo como una herramienta esencial en la investigación-acción aplicada a la práctica docente. Latorre señala que el diario de campo permite al docente-investigador registrar de manera sistemática observaciones, reflexiones y eventos significativos ocurridos en el aula, facilitando así una comprensión más profunda de su práctica educativa. Además, resalta que este instrumento contribuye a identificar áreas de mejora y a desarrollar estrategias pedagógicas más efectivas.

De igual manera, Elliott (1993) plantea el diario de campo como un recurso fundamental para documentar experiencias en el aula y fomentar la reflexión en el marco de la investigación-acción. Para este autor, el proceso de observación y registro constante en el diario permite al docente analizar sus prácticas, detectar dificultades y ajustar sus métodos de enseñanza para alcanzar mejores resultados en el aprendizaje de los estudiantes.

Al avanzar en la práctica docente, el uso del diario de campo adquiere un valor aún mayor. Ya no solo se trata de observar, sino de documentar nuestras propias experiencias al estar frente a un grupo, asumiendo la responsabilidad de guiar el aprendizaje. Este instrumento se convierte en una herramienta clave para reflexionar sobre nuestra práctica, identificar áreas de mejora, y reconocer fortalezas y debilidades en la enseñanza.

En mi experiencia, el diario de campo me ha permitido comparar el ambiente educativo y la estructura organizativa entre una secundaria general y una técnica, destacando las diferencias en el enfoque pedagógico y la dinámica del aula. Además, el registro constante facilita la detección de áreas de oportunidad, no solo en el manejo del grupo, sino también en la planificación y aplicación de estrategias didácticas.

Este espacio de escritura se convierte en un reflejo de las situaciones presentadas en clase, como conflictos entre estudiantes, la respuesta de los alumnos ante diversas metodologías, el uso de materiales educativos y la adaptación de actividades para distintos ritmos de aprendizaje. Así, el diario de campo no solo es un registro, sino una herramienta de reflexión continua que contribuye al desarrollo profesional y al perfeccionamiento de la práctica docente.

2.3.5.2 Fotografías.

Latorre (2005) en la práctica, los docentes pueden utilizar la fotografía para documentar actividades en el aula, capturar evidencias de aprendizaje o registrar cambios en el entorno educativo.

Durante la última etapa de mis prácticas profesionales, el uso de la fotografía se convirtió en un recurso fundamental, ya que me permitió capturar evidencia del desarrollo de los alumnos en cada una de las intervenciones diseñadas. Además, facilitó el seguimiento y la

documentación del proceso de elaboración de sus trabajos, permitiendo evidenciar de manera clara su evolución y progreso a lo largo del tiempo.

2.4 Referentes teóricos.

2.4.1 La importancia de transformar la práctica docente.

Uno de los ejes fundamentales para asegurar la calidad de los niveles de base es la formación docente. Para ello, es necesario que la formación en ejercicio se transforme para ajustarse a las demandas del sistema escolar actual. En calidad de alumno de una carrera del profesorado de Licenciatura en Historia, considero que las prácticas profesionales son un pilar, no solo por la oportunidad de ejercer prácticas teóricas, sino por la oportunidad de reflexionar e innovar.

A menudo, la historia se considera una sección dispersa de la disciplina que consiste en fechas y acontecimientos. Sin embargo, cuando un profesor ajusta su trabajo a los principios de inclusión y creatividad, puede ganar el interés de los estudiantes. El uso de métodos innovadores, una activa tecnología digital, y otros recursos y estrategias para alentar la participación es una excelente manera de transformar la enseñanza de la historia y enseñar a los estudiantes a evaluar la importancia de los hechos históricos y adquirir habilidades como el análisis y la interpretación.

Abordando este tema mi guía principal fue Cecilia Fierro y su libro “Transformando la práctica docente” junto con Bertha Fortoul y Lesvia Rosas (1999), donde describe seis dimensiones: Dimensión personal, institucional, interpersonal, social, didáctica y valoral, en la cual ayuda y sirven para analizar, comprender y transformar la práctica docente de manera profunda y completa.

Permiten hacer un diagnóstico integral de mi propia práctica. Permite reflexionar sobre la manera de comunicarte, tus emociones, tu rol en la escuela, tus estrategias didácticas, etc. Promueven una enseñanza más consciente, crítica y comprometida en la cual no se trata solamente de cubrir el programa de estudios, el papel de docente al momento de querer

transformar la práctica tiene que poner en práctica el saber cuestionarse, reflexionar, adaptar, innovar y actuar éticamente.

Dimensión personal:

Cecilia Fierro, Bertha Fortoul y Lesvia Rosas (1999). Esta dimensión impulsa al docente a reflexionar de manera profunda sobre su vida personal entendida como la de un sujeto histórico, es decir, como alguien que ha sido moldeado por su contexto, sus experiencias, valores y aprendizajes a lo largo del tiempo. Reconocer esta construcción personal es esencial para comprender cómo influye en su trayectoria profesional y en su forma de enseñar. La dimensión personal permite analizar de qué manera los aspectos de la vida privada como las creencias, las emociones, las expectativas y la historia de vida se entrelazan con el ejercicio de la docencia y se manifiestan en las dinámicas dentro del aula, en las relaciones con los estudiantes y en las decisiones pedagógicas.

Esta dimensión incluye todo lo que el docente es como persona: valores, creencias, emociones, actitudes, experiencias previas y motivaciones personales que se proyectarán en su forma de enseñar. Desde esta perspectiva, la transformación de la práctica docente empieza con el autoconocimiento. Donde mi papel como docente debe ser capaz de identificar mis fortalezas y debilidades, mis propias resistencias al cambio, y las emociones que surgen en mi práctica cotidiana.

Dimensión institucional.

Cecilia Fierro, Bertha Fortoul y Lesvia Rosas (1999). Señalan que la práctica docente no se desarrolla de manera aislada, sino que ocurre en el seno de una organización educativa con dinámicas y estructuras específicas. Desde esta perspectiva, es fundamental que el docente analice el funcionamiento de la escuela como organización, reconociendo que normas, reglas, tradiciones, jerarquías y relaciones internas inciden directamente en su trabajo cotidiano.
Esto permite al docente actuar de manera más estratégica, identificando cuándo y cómo el contexto institucional puede ser un aliado para impulsar mejores prácticas educativas o, por el contrario, reconocer los obstáculos que necesita afrontar.

Dimensión interpersonal.

Cecilia Fierro, Bertha Fortoul y Lesvia Rosas (1999). Esta dimensión se refiere a la calidad de los lazos que el docente es capaz de formar con los estudiantes, otros colegas, directivos, y padres de familia. Esto no solo se trata de "relacionarse" de manera funcional sino construir relaciones basadas en el respeto, la empatía, la transparencia, y la cooperación. Capacidad de comunicación, disposición al diálogo y la convivencia, desarrollo de empatía, y capacidad para identificarse con la perspectiva y necesidades del otro, y fomento a la inversión y desarrollo del trabajo en equipo. Estas relaciones influyen directamente en el clima escolar y en la generación de ambientes de aprendizaje positivos, seguros y motivadores. Además, una comunicación abierta y respetuosa con padres de familia y otros docentes contribuye a fortalecer el sentido de comunidad educativa, promoviendo una corresponsabilidad en la formación integral de los alumnos.

Dimensión social.

Cecilia Fierro, Bertha Fortoul y Lesvia Rosas (1999). Esta dimensión reconoce que la práctica docente no se desarrolla de manera aislada, sino que está inserta en un contexto social específico. Implica comprender cómo factores como la cultura, la política, la economía y las condiciones sociales del entorno impactan en el aula y en el proceso educativo. Esta dimensión invita a los docentes a reflexionar sobre las características de la comunidad escolar y a adaptar su enseñanza considerando las realidades, necesidades y dinámicas sociales de sus alumnos, fomentando una educación más equitativa e inclusiva.

Dimensión didáctica.

Cecilia Fierro, Bertha Fortoul y Lesvia Rosas (1999). La dimensión didáctica se refiere al conjunto de decisiones, estrategias y métodos que el docente emplea para favorecer el aprendizaje de los estudiantes. No se limita a aplicar técnicas de enseñanza, sino que requiere de una reflexión constante sobre el "qué", el "cómo" y el "para qué" se enseña. El docente, como mediador del conocimiento, debe diseñar ambientes de aprendizaje que sean significativos, flexibles e innovadores, considerando las características y necesidades particulares del grupo, además de promover la participación activa de los estudiantes.

Dimensión valoral.

Cecilia Fierro, Bertha Fortoul y Lesvia Rosas (1999). Esta dimensión resalta la importancia de los valores en la práctica educativa. La enseñanza no es un acto neutral, sino que transmite de manera implícita o explícita valores como el respeto, la justicia, la solidaridad, la equidad y la responsabilidad. El docente debe actuar de manera ética, ser congruente entre lo que dice y lo que hace, y fomentar en sus estudiantes el desarrollo de una conciencia crítica, ética y socialmente comprometida. Esta dimensión invita a la reflexión sobre la responsabilidad moral que implica la formación de personas conscientes y transformadoras de su realidad.

2.4.2 Transformando mi práctica profesional.

Las dimensiones descritas anteriormente en el libro Transformando la práctica docente de Cecilia Fierro, junto con Bertha Fortoul y Lesvia Rosas (1999), fueron puestas en práctica durante mi experiencia en la práctica docente. Estas dimensiones, que abordan aspectos personales, institucionales, interpersonales, sociales y didácticos, me permitieron reflexionar de manera integral sobre mi labor educativa, adaptándolas a las necesidades y contextos de los estudiantes y la institución en la que realicé mi práctica.

Dimensión interpersonal:

Durante mis prácticas profesionales, logré desempeñar esta dimensión a través de la interacción constante con los diversos actores que conforman la institución, como directivos, docentes, personal de apoyo y alumnos. Participé activamente en los consejos técnicos escolares, donde pude observar y formar parte de espacios de convivencia y diálogo entre todos los miembros de la secundaria. Estos espacios fomentaban el intercambio de ideas y propuestas para la resolución de problemáticas institucionales, permitiendo en ocasiones dividirse por campos formativos para trabajar en objetivos comunes.

La dimensión interpersonal, por tanto, no solo se limita a la interacción formal, sino que implica el compromiso de construir relaciones empáticas, basadas en la escucha activa, el respeto y la cooperación, elementos esenciales para una práctica docente transformadora.

Dimensión institucional:

Durante mis prácticas profesionales, estas se llevaron a cabo en la Escuela Secundaria Técnica No. 14. Al tratarse de una secundaria técnica, y no de una escuela general o privada, la organización institucional presenta ciertas particularidades que han sido fundamentales para mi formación docente. Esta organización me permitió tener una base sólida en mi práctica, favoreciendo el proceso de socialización y relación con colegas más experimentados.

La interacción con docentes me brindó la oportunidad de observar diversas estrategias de enseñanza, así como conocer de cerca el manejo administrativo de la escuela por parte del director y subdirector. Además, pude socializar en ocasiones con otros miembros del personal que forman parte de la estructura escolar, como la maestra encargada de servicio social, los practicantes de enfermería y el personal de intendencia, comprendiendo que cada uno desempeña un papel importante en el funcionamiento diario de la institución.

Dentro del aula, que representa el espacio más relevante de la escuela, pude experimentar de forma directa la toma de decisiones pedagógicas y observar cómo estas impactan en el desarrollo de las clases. Reflexionar sobre mis propias decisiones me permitió entender que cada acción tiene consecuencias positivas o negativas en el aprendizaje y en la dinámica grupal, reforzando la importancia de actuar de manera reflexiva y consciente en el ejercicio docente.

Dimensión social:

En la secundaria técnica donde realicé mis prácticas, observé cómo las relaciones entre los distintos actores de la escuela influyen en la dinámica de enseñanza y aprendizaje. Asumir esta dimensión implicó para mí actuar con apertura, respeto y empatía, no solo en el trato diario con los estudiantes, sino también al colaborar con los docentes de la planta, participar en los consejos técnicos escolares, y mantener una comunicación efectiva con directivos y personal de apoyo.

Al integrar la dimensión social en mi práctica me permitió reflexionar sobre la importancia de construir comunidad, fortalecer el sentido de pertenencia de los alumnos, y trabajar por

una escuela donde todos los actores educativos se reconozcan como parte activa de la transformación educativa.

Dimensión didáctica:

Esta dimensión representa una de las más importantes durante mis prácticas profesionales, ya que se centra en el impacto que logro generar dentro del aula. Me permite reflexionar sobre diversos aspectos fundamentales para la mejora continua de mi labor docente, como las estrategias que implemento para mantener el control del grupo, fomentar el aprendizaje autónomo en los alumnos y promover el trabajo colaborativo.

Asimismo, implica reflexionar sobre la importancia de mantener una convivencia sana y respetuosa entre alumno-docente, docente-alumno y alumno-alumno, garantizando un ambiente propicio para el aprendizaje. También abarca aspectos físicos como la adecuada distribución del mobiliario en el aula, con el fin de optimizar los espacios y favorecer la interacción y el desarrollo de las actividades.

De igual manera, esta dimensión me impulsa a identificar las áreas de oportunidad en el desempeño de cada estudiante, permitiéndome diseñar secuencias didácticas que respondan a sus necesidades y fortalezcan su proceso de aprendizaje. Todo ello, con el objetivo de propiciar un ambiente de aprendizaje colaborativo, donde todos aprendamos de todos, valorando las diferencias individuales y construyendo conocimientos de manera conjunta.

Dimensión valoral:

Durante esta dimensión fue esencial reflejar y poner en práctica mis valores personales y mi formación educativa dentro de la institución, en la interacción con todas las personas que forman parte de la comunidad escolar. Esto no solo implicó mostrar respeto, responsabilidad, empatía y honestidad en la convivencia diaria, sino también trasladar estos principios a mi práctica docente.

Asimismo, esta dimensión me permitió reflexionar sobre el papel fundamental que tienen los valores en la educación y en la formación de ciudadanos responsables. De esta manera, entendí que enseñar historia no solo implica transmitir conocimientos, sino también formar seres humanos críticos, empáticos y comprometidos con su entorno social.

Para mí, la práctica profesional significa mucho más de un requerimiento escolar obligatorio; representa el primer punto de contacto con el mundo de las aulas, con un salón que comparte experiencias, razones, debilidades y fortalezas como futura docente. Es por ello por lo que considero de tal significancia esta etapa de mi aprendizaje, donde puedo comprobar si realmente mis conocimientos y habilidades adquiridos durante la teoría han sido asimilados, identificar aquellas áreas que necesito desarrollar y, quizás lo más importante de todo, darme cuenta de que la docencia es mucho más que información transmitida. Era y soy considerada una maestra, y para eso debo ser una. Inspiradora, guiadora y saber aprender de mis alumnos.

Durante este proceso, he comprendido que la práctica profesional no es solo para aplicar metodologías previamente estudiadas, sino también para adaptarlas, transformarlas y ajustarlas a las necesidades del contexto y de los estudiantes. Es una oportunidad para experimentar, innovar y reflexionar sobre lo que significa ser docente. Al observar y participar directamente en el desarrollo de los alumnos, me he dado cuenta de la gran responsabilidad que implica mi labor, así como de la satisfacción que genera ver el impacto positivo de mis acciones en su aprendizaje.

Además, la práctica profesional me ha permitido desarrollar habilidades que trascienden las paredes del aula. Desde la organización y la planificación, hasta la empatía y la paciencia, he aprendido a reconocer que ser docente implica una preparación integral que no solo incluye conocimiento de la materia, sino también habilidades humanas para conectar con los alumnos, comprender sus realidades y motivarlos a alcanzar su máximo potencial.

La experiencia en las prácticas me ha enseñado que el aprendizaje es un proceso recíproco. Mientras mis alumnos se enfrentan a nuevos conceptos y retos, yo también aprendo de sus perspectivas, preguntas y desafíos. Este intercambio ha reafirmado mi pasión por la educación y ha reforzado mi compromiso con la profesión docente.

Como docente en formación, transformar la práctica profesional implica reflexionar sobre las propias estrategias, cuestionar las metodologías tradicionales y experimentar nuevas formas de enseñanza. Este proceso permite adquirir una visión más clara y realista de los

desafíos y necesidades de la docencia en secundaria, fortaleciendo habilidades pedagógicas y emocionales esenciales para el desempeño profesional.

Además, las prácticas profesionales brindan una plataforma para observar y colaborar con docentes experimentados, lo que permite aprender de sus enfoques y adaptarlos a la propia visión pedagógica. Este intercambio enriquece la formación inicial y refuerza la capacidad de innovación en el aula.

2.4.3 La enseñanza de la historia

La enseñanza de la historia en la educación básica tiene como propósito fundamental que los estudiantes comprendan los procesos históricos y desarrollen una conciencia del tiempo, de los cambios sociales y de la construcción de identidades colectivas. No se trata únicamente de memorizar fechas o nombres, sino de interpretar los hechos del pasado para comprender mejor el presente.

Desde el enfoque formativo actual, se busca que los estudiantes sean capaces de analizar críticamente los acontecimientos históricos, identificar causas y consecuencias, y reconocer que existen distintas versiones e interpretaciones del pasado. En este sentido, la Secretaría de Educación Pública (SEP) establece que "la historia escolar debe contribuir al desarrollo del pensamiento crítico, el juicio moral y la comprensión del presente a partir del análisis del pasado" (SEP, 2011, p. 11).

Este enfoque implica un cambio en el rol del docente, quien deja de ser un transmisor de información para convertirse en un mediador que guía al estudiante en la construcción del conocimiento histórico. Para ello, es necesario el uso de estrategias didácticas activas, como el análisis de fuentes, debates, juegos educativos, dramatizaciones, líneas del tiempo, entre otros recursos que propicien el pensamiento histórico.

Así, la enseñanza de la historia se convierte en una herramienta esencial para formar ciudadanos informados, reflexivos y con sentido crítico, capaces de comprender las raíces de los problemas actuales y participar de manera consciente en la vida democrática de su país.

2.4.4 Didáctica de la historia

La didáctica de la historia es una rama de la pedagogía que se encarga del estudio y la enseñanza de la historia, con el objetivo de que los estudiantes no solo memoricen datos y fechas, sino que comprendan procesos, desarrollen pensamiento crítico y construyan una visión reflexiva del pasado y su relación con el presente.

Se centra en cómo enseñar la historia de manera significativa, adaptando los contenidos históricos a las características y necesidades de los alumnos, utilizando recursos, estrategias y metodologías que fomenten el interés, la participación activa y la comprensión profunda. La didáctica de la historia también promueve el uso de fuentes históricas, el análisis de distintos puntos de vista y la construcción de una conciencia histórica en los estudiantes.

Una obra que me ayudó a comprender esta visión más amplia de la enseñanza histórica fue *Didáctica de la historia en el siglo XXI*, coordinada por Lorena Llanes Arenas. En este libro, se plantea que la enseñanza de la historia debe responder a las necesidades del contexto actual, utilizando recursos didácticos diversos como el cine, los museos, el patrimonio cultural y el manejo del tiempo histórico, lo cual permite que los alumnos desarrollen una conciencia crítica del pasado.

A lo largo de mis prácticas profesionales, comprendí que no basta con seguir un libro de texto o una planeación rígida. Los estudiantes necesitan involucrarse activamente, conectar emocional y racionalmente con los contenidos, y encontrar sentido en aquello que aprenden. Como afirma Llanes Arenas (2021), *"la historia no debe enseñarse como una acumulación de hechos, sino como una herramienta para desarrollar competencias ciudadanas, críticas y analíticas"*. Esta cita me hizo reflexionar profundamente sobre la forma en que abordaba mis clases y cómo podía mejorarlas.

Una de las estrategias que implementé fue el uso del juego didáctico como recurso para fomentar el aprendizaje significativo. Me di cuenta de que, al transformar la clase en un espacio lúdico, los alumnos no solo se divertían, sino que también se apropiaban mejor de los contenidos. Como bien señala Llanes Arenas, *"la enseñanza de la historia en el siglo XXI debe ser una experiencia didáctica activa, creativa y situada, donde el alumno pueda interactuar con diferentes fuentes, contextos y discursos"* (2021, p. 25).

Asimismo, he aprendido que la historia debe enseñarse desde una perspectiva crítica y plural. No se trata solo de presentar versiones oficiales, sino de abrir el diálogo a distintas interpretaciones. Esto lo apliqué, por ejemplo, al analizar las causas y consecuencias de la Revolución Mexicana, invitando a los estudiantes a investigar distintas posturas y construir sus propias conclusiones. Como dice Llanes Arenas, *"formar un pensamiento histórico implica enseñar a problematizar, a cuestionar versiones únicas y a reconstruir los hechos con base en fuentes diversas"* (2021, p. 37).

La didáctica de la historia me ha permitido desarrollar una práctica más reflexiva, crítica y centrada en el alumno. Me comprometo a seguir formándome como docente, incorporando nuevos enfoques y estrategias que hagan del aula un espacio significativo, donde enseñar historia no sea solo hablar del pasado, sino también construir conciencia y ciudadanía.

2.4.5 Conciencia histórica

La conciencia histórica es un concepto fundamental en la enseñanza de la historia, ya que permite que los estudiantes comprendan cómo el pasado se relaciona con el presente y cómo influye en su vida cotidiana, su identidad y su visión del futuro

A lo largo de las tres intervenciones implementadas durante el periodo de prácticas docentes, uno de los propósitos fundamentales fue fomentar la conciencia histórica en los estudiantes. Según Arteaga y Camargo (2014), esta conciencia se refiere a la capacidad de los individuos para vincular el pasado con el presente y el futuro, entendiendo que los hechos históricos no son acontecimientos aislados, sino parte de procesos que siguen influyendo en la realidad actual.

La primera intervención, titulada *Rally histórico: Dictadura de Santa Anna y Revolución de Ayutla*, permitió introducir a los alumnos en el análisis de las decisiones políticas tomadas por los actores del siglo XIX, especialmente Antonio López de Santa Anna. A través de actividades como dilemas históricos y retos colaborativos, se incentivó que los estudiantes reflexionaran sobre las causas y consecuencias de esas decisiones, y cómo algunas de ellas sentaron las bases de conflictos sociales y políticos que aún repercuten en la historia nacional. De este modo, comenzaron a establecer conexiones entre el pasado y el presente, elemento esencial para activar su conciencia histórica.

La segunda intervención, *Carrera cronológica sobre la Guerra de Reforma*, se centró en que los alumnos comprendieran el desarrollo del conflicto entre liberales y conservadores. Mediante el acomodo secuencial de hechos históricos y el análisis de transformaciones políticas, los estudiantes lograron identificar cambios y continuidades a lo largo del tiempo, reconociendo la importancia de las leyes de Reforma en la construcción del Estado laico actual. Esta comprensión de los procesos históricos desde una perspectiva estructural favoreció una visión más crítica de su entorno, consolidando así su conciencia histórica.

Finalmente, en la tercera intervención, *Escape Room: La Batalla de Puebla*, se promovió una reflexión más profunda sobre el significado contemporáneo de los acontecimientos del pasado. Los estudiantes no solo resolvieron acertijos relacionados con la batalla del 5 de mayo, sino que también analizaron la figura de Ignacio Zaragoza y debatieron el papel simbólico de este hecho en la identidad nacional. Esto permitió abrir preguntas como: ¿Por qué seguimos conmemorando este evento? ¿Qué valores representa hoy? Así, los alumnos activaron su capacidad de reinterpretar el pasado desde su presente, lo cual es, como señalan Arteaga y Camargo, una manifestación directa de la conciencia histórica.

En conjunto, estas tres intervenciones no solo fortalecieron el conocimiento factual de los estudiantes, sino que contribuyeron a formar una visión crítica del pasado, reflexiva y con sentido ciudadano. Se buscó que los alumnos no se limiten a "saber historia", sino que piensen históricamente y comprendan el papel que el pasado tiene en la construcción del presente y la proyección del futuro, tal como lo plantea la propuesta de Arteaga y Camargo (2014).

2.4.6 El desarrollo del pensamiento histórico a través del juego.

El pensamiento histórico es uno de los principales ejes formativos en la enseñanza actual de la historia, ya que permite que los estudiantes no solo adquieran conocimientos sobre el pasado, sino que aprendan a interpretarlo, cuestionarlo y establecer relaciones significativas con su contexto presente. Según Arteaga y Camargo (2014), el pensamiento histórico se construye cuando el alumno logra utilizar herramientas cognitivas específicas como la

causalidad, la empatía, el tiempo histórico, la relevancia y el uso de evidencias para analizar los hechos del pasado desde una perspectiva crítica y argumentada.

Durante el desarrollo de las tres intervenciones realizadas en el aula, se promovió de manera intencionada el fortalecimiento de esta forma de pensamiento. La primera intervención, centrada en la dictadura de Santa Anna y la Revolución de Ayutla, permitió que los alumnos exploraran las causas y consecuencias de las decisiones políticas tomadas en esa época. A través de actividades como dilemas históricos y debates, se incentivó el uso de la empatía histórica para analizar los hechos sin anacronismos, es decir, comprendiendo las acciones del pasado desde su propio contexto. Esta habilidad, según los autores, es esencial para que los estudiantes superen la visión lineal y memorística de la historia.

En la segunda intervención, titulada *Carrera cronológica: Guerra de Reforma*, el pensamiento histórico se trabajó desde el concepto de tiempo histórico y causalidad. Al organizar cronológicamente los hechos clave del conflicto entre liberales y conservadores, los estudiantes fueron capaces de identificar patrones de cambio y continuidad, así como las relaciones de causa y efecto entre eventos políticos, sociales y culturales. Esto favoreció una comprensión más profunda de los procesos históricos, permitiendo que los alumnos construyeran explicaciones fundamentadas de lo ocurrido, lo cual es uno de los componentes centrales del pensamiento histórico, según Arteaga y Camargo (2014).

La tercera intervención, *Escape Room: La Batalla de Puebla*, brindó una oportunidad para que los alumnos pusieran en práctica varias habilidades del pensamiento histórico de forma integrada, a través de una actividad lúdica y desafiante. Resolver los retos implicaba interpretar fuentes, analizar la figura de personajes históricos, reflexionar sobre la relevancia del hecho en el presente y establecer juicios argumentados. Estas acciones no solo motivaron al grupo, sino que evidenciaron que el aprendizaje de la historia puede ser activo, significativo y profundamente reflexivo cuando se vincula con herramientas del pensamiento histórico.

Además, en todas las secuencias se promovió la idea de que la historia no es una verdad única o cerrada, sino una construcción interpretativa que puede ser analizada desde diferentes perspectivas. Esto coincide con lo que afirman los autores: el pensamiento histórico forma

estudiantes capaces de comprender la historia como una disciplina interpretativa, basada en evidencias, perspectivas y debates, y no como una simple repetición de hechos.

A través de estas intervenciones, se observó cómo los estudiantes comenzaron a formular preguntas más complejas, a justificar sus opiniones con argumentos históricos y a establecer vínculos entre los contenidos y la realidad actual. Estos avances demuestran que es posible desarrollar competencias del pensamiento histórico desde el nivel básico, siempre que se propongan actividades intencionadas, contextualizadas y acompañadas por la reflexión crítica.

El pensamiento histórico, tal como lo definen Arteaga y Camargo (2014), fue una guía fundamental para el diseño de las secuencias didácticas implementadas. Su desarrollo permitió transformar las clases de historia en espacios de análisis, cuestionamiento y construcción activa del conocimiento, contribuyendo así a la formación de ciudadanos con conciencia histórica, capacidad de juicio y compromiso social.

2.4.7 El uso del juego como una herramienta en la enseñanza de la historia.

El juego, lejos de ser una simple actividad recreativa, ha sido reconocido por diversos autores como una herramienta pedagógica con alto potencial para el aprendizaje, la construcción del pensamiento y el desarrollo integral de los estudiantes. Desde enfoques psicológicos clásicos hasta propuestas didácticas contemporáneas, el juego se ha consolidado como un recurso valioso para transformar la enseñanza en un proceso significativo, emocional y reflexivo. En el caso específico de la enseñanza de la historia, su uso permite acercar el conocimiento del pasado a los estudiantes mediante experiencias activas y contextualizadas.

Desde la psicología del desarrollo, Jean Piaget (1951) plantea que el juego es una forma de asimilación de la realidad que permite al niño construir su pensamiento en interacción con el entorno. En su teoría, el juego de reglas característico de etapas avanzadas se asocia al desarrollo del pensamiento lógico y la socialización, aspectos fundamentales en actividades escolares como simulaciones históricas, debates o juegos de estrategia. De manera complementaria, Lev Vygotsky (1933) destaca que el juego simbólico permite al niño actuar más allá de su nivel real de desarrollo, accediendo a la zona de desarrollo próximo. Esto implica que, en contextos guiados y significativos, como los que puede ofrecer una secuencia

didáctica basada en el juego, los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas más complejas y comprender mejores procesos históricos.

Jerome Bruner (1972) coincide en que el juego representa una forma natural de descubrimiento. Al permitir al alumno experimentar y resolver problemas sin temor al error, el juego facilita el aprendizaje profundo. Esta perspectiva resulta especialmente útil en la enseñanza de la historia, ya que permite ensayar interpretaciones del pasado, explorar causas y consecuencias de eventos, y construir relatos propios con base en evidencias.

Asimismo, María Montessori (1912) considera que el juego estructurado y con propósito es una forma de trabajo, donde el niño aprende con libertad y autonomía. Esta visión conecta con la propuesta de Lorena Llanes Arenas (2012), quien sugiere que el uso de juegos, cine, patrimonio y otras estrategias vivenciales en la clase de historia permite que los alumnos se conviertan en protagonistas de su aprendizaje, elaborando sentidos propios del pasado.

Desde una visión neuroeducativa más actual, Antonio Battro (2001) señala que el juego estimula funciones cognitivas superiores como la memoria, la creatividad y la resolución de problemas. Esta idea encuentra eco en el planteamiento de Montserrat Del Pozo (2015), quien propone incorporar el juego como parte de una estrategia que active el cerebro mediante emoción, reto y curiosidad. Para ambas autoras, la dimensión lúdica del aprendizaje no es un añadido, sino una condición natural y necesaria para que el conocimiento se consolide.

En cuanto a su aplicación directa en la enseñanza de la historia, María Cristina Rinaudo (2010) y Jesús Pagés (1998) coinciden en que los juegos de simulación, rol y estrategia permiten representar procesos históricos complejos, fomentar el análisis crítico y trabajar habilidades como la empatía, la argumentación y la toma de decisiones. Pagés insiste en que estas estrategias deben formar parte de una secuencia didáctica planificada, con propósitos claros que vayan más allá del entretenimiento. Por su parte, Rinaudo subraya que el juego facilita representar la complejidad de la realidad y debatirla desde múltiples perspectivas, promoviendo un aprendizaje situado.

Finalmente, María Acaso (2013) plantea que el juego es una forma disruptiva de romper con la educación tradicional. Su propuesta de la *rEDUvolution* defiende el uso del juego como performance pedagógica, donde el estudiante se conecta emocionalmente con lo que aprende.

Desde su visión, la enseñanza de la historia también debe transformarse, dejando atrás la memorización para centrarse en experiencias educativas que impliquen al sujeto en su totalidad.

En suma, todos estos autores, desde distintos enfoques, convergen en que el juego puede y debe ser una herramienta potente para el aprendizaje, siempre que su uso esté intencionado, contextualizado y vinculado a objetivos formativos claros. En el campo de la historia, su implementación permite trabajar contenidos desde una lógica más participativa, desarrollar el pensamiento histórico y formar ciudadanos capaces de interpretar el pasado para comprender el presente.

2.4.8 Trabajo en equipo.

Según Johnson y Johnson (1989), el aprendizaje cooperativo fomenta un ambiente de colaboración y apoyo mutuo, en el cual cada integrante asume un rol activo y contribuye al logro de los objetivos comunes. Durante el diseño y aplicación de las tres intervenciones, se planteó que cada juego se desarrollaría en equipos, estructurados de distintas maneras para observar su desempeño y analizar cómo se relacionan entre sí, con el propósito de alcanzar un objetivo común: ganar el juego. Los autores destacan que esta estrategia promueve una mayor interdependencia positiva, lo que significa que el éxito de cada miembro depende directamente del éxito de los demás (Johnson & Johnson, 1989).

En el primer juego, denominado Rally Histórico, los equipos se conformaron por cuatro estudiantes, permitiéndoles seleccionar a sus propios compañeros. Esta decisión facilitó que los grupos quedaran integrados por sus respectivos "grupitos de amigos", generando un ambiente de confianza y comodidad. Durante la actividad, se observó una comunicación fluida entre los miembros de cada equipo, lo que permitió un desarrollo efectivo de cada etapa del juego. Esta organización favoreció que todos los equipos lograran llegar a la etapa final, demostrando una buena coordinación y colaboración entre ellos.

Para el segundo juego, titulado Carrera Cronológica Histórica, la formación de equipos se realizó de manera diferente y estratégica. El grupo se dividió en dos equipos grandes, representando cada uno la mitad del salón. La conformación se llevó a cabo de forma

aleatoria, disponiendo a los estudiantes en una herradura y numerándolos de manera alternada: "1" y "2". El Equipo 1 quedó compuesto en su mayoría por mujeres, mientras que el Equipo 2 estuvo formado principalmente por hombres. Durante el desarrollo del juego, se observaron notables diferencias en la dinámica grupal: el Equipo 1 demostró una mayor organización y una comunicación efectiva entre sus integrantes, mientras que el Equipo 2, aunque menos organizado y con una comunicación más ruidosa y desordenada, logró un desempeño sorprendente. A pesar de su estilo más agresivo al comunicarse, consiguieron colocar correctamente los hechos de manera cronológica, lo cual les permitió convertirse en el equipo ganador. Este resultado refuerza el planteamiento de Johnson y Johnson (1989), ya que, a pesar de las diferencias en la organización, la interdependencia positiva les permitió alcanzar el objetivo común.

Finalmente, para el tercer juego, denominado Escape Room, la organización de los equipos estuvo a cargo de la docente en formación, quien, basándose en la observación de las dinámicas previas, seleccionó a los integrantes estratégicamente. En esta distribución se consideraron aspectos como el desempeño de cada alumno en los juegos anteriores, la interacción entre compañeros y su capacidad para colaborar, así como la posibilidad de fortalecer habilidades sociales trabajando con estudiantes con los que normalmente no interactúan. A pesar de no estar acostumbrados a trabajar con diferentes compañeros, los equipos mostraron un buen desempeño. En este caso, la comunicación efectiva fue fundamental, especialmente en la última etapa del juego, donde el trabajo colaborativo y la resolución conjunta de problemas marcaron la diferencia. Esta experiencia permitió fortalecer sus habilidades de cooperación y mejorar la interacción entre estudiantes, demostrando el poder del aprendizaje cooperativo en entornos educativos.

2.4.9 Autores clave en mi práctica profesional.

Durante el desarrollo de mi práctica docente, diversos autores fueron fundamentales para orientar mi reflexión y la implementación de estrategias didácticas innovadoras, especialmente aquellas relacionadas con el uso del juego como herramienta para la enseñanza de la historia.

En primer lugar, la obra de Cecilia Fierro, Bertha Fortoul y Lesvia Rosas (1999) *"Transformando la práctica docente"* fue una guía esencial para analizar mi labor educativa desde una perspectiva integral. Las seis dimensiones propuestas (personal, institucional, interpersonal, social, didáctica y valoral) me permitieron reflexionar sobre aspectos clave de mi desempeño, como la influencia de mis propias creencias y valores en el aula, la forma en que construí relaciones empáticas con estudiantes y colegas, y la necesidad de actuar de manera ética y crítica en cada decisión pedagógica. Esta herramienta me ayudó a comprender la docencia como un proceso dinámico que va más allá de la transmisión de contenidos y que exige autoconocimiento, capacidad de adaptación e innovación constante.

Asimismo, el trabajo de Arteaga y Camargo (2014) sobre la conciencia histórica y el pensamiento histórico fue determinante para la planeación y desarrollo de mis actividades. Su enfoque me permitió diseñar estrategias que ayudaran a los estudiantes a comprender los procesos históricos no como hechos aislados, sino como fenómenos interconectados que influyen en el presente y futuro. En las actividades como el Rally Histórico y el Escape Room, la intención fue precisamente activar esta conciencia en los alumnos, invitándolos a analizar, cuestionar y relacionar los contenidos históricos con su realidad actual.

Otro autor relevante fue Lorena Llanes Arenas (2021), quien desde la didáctica de la historia planteó la necesidad de enseñar esta disciplina a través de metodologías activas y significativas. Su propuesta de utilizar recursos diversos como el cine, el patrimonio y, en mi caso, el juego, me motivó a diseñar clases más dinámicas y participativas. Gracias a estas ideas, logré que los estudiantes no solo memorizaran datos, sino que construyeran una comprensión crítica y reflexiva del pasado.

Finalmente, los planteamientos de Johnson y Johnson (1989) sobre el aprendizaje cooperativo resultaron especialmente útiles al organizar las dinámicas grupales en las actividades lúdicas. Su enfoque sobre la interdependencia positiva y el desarrollo de habilidades sociales me ayudó a estructurar equipos de trabajo efectivos, promoviendo la colaboración y el sentido de comunidad entre los estudiantes.

En conjunto, estos autores no solo aportaron un sustento teórico sólido a mi propuesta, sino que también transformaron mi manera de concebir la enseñanza de la historia, mostrándome que el aprendizaje significativo surge cuando el alumno se convierte en protagonista activo de su propio proceso de construcción del conocimiento.

2.5 Diagnostico.

El diagnóstico educativo se refiere al análisis inicial realizado para conocer las características, habilidades, conocimientos previos, intereses y necesidades de los estudiantes, así como los factores del entorno que influyen en su aprendizaje. Este proceso permite identificar fortalezas y áreas de mejora en el grupo o individuo, planificar estrategias pedagógicas personalizadas y establecer metas realistas y medibles que favorezcan el desarrollo integral de los estudiantes.

Entre los elementos clave del diagnóstico se encuentran la recopilación de información mediante pruebas, observaciones, entrevistas o cuestionarios; el análisis de datos para interpretar la información y reconocer patrones o problemas; las conclusiones que permiten determinar necesidades o desafíos principales; y, finalmente, la propuesta de acción, que implica diseñar estrategias o actividades fundamentadas en el análisis realizado.

Fierro, C. (1999) señala que el diagnóstico educativo debe ser un proceso integral, participativo y reflexivo. Destaca que debe incluir la evaluación de aspectos tanto del contexto escolar como del proceso de aprendizaje de los estudiantes. Según Fierro, el diagnóstico no solo sirve para identificar problemas o deficiencias, sino también para planificar estrategias que mejoren la práctica pedagógica y el desarrollo del pensamiento histórico de los alumnos.

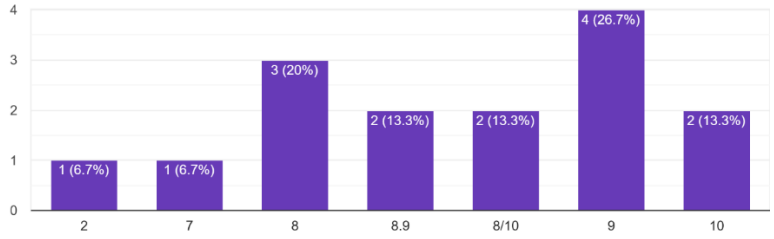
Con el objetivo de fortalecer las prácticas educativas y optimizar el aprendizaje de los estudiantes de secundaria, se realizó un diagnóstico mediante una serie de 10 preguntas que cubrieron distintos aspectos clave para entender sus necesidades y puntos de vista. Este enfoque se basó en la idea esencial de resaltar la relevancia del diagnóstico educativo, yendo más allá de una simple evaluación estándar.

2.5.1 Diagnóstico y resultados:

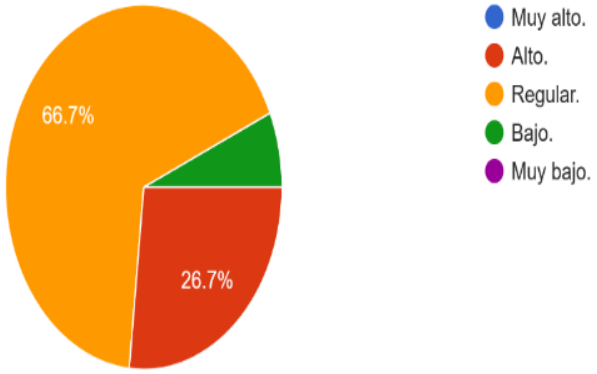
Se aplicaron dos cuestionarios a los alumnos de 2E a través de Google Formularios, el cual el primero constaba de diez preguntas cuyas opciones variaron en opción múltiple, escoger más de una opción y preguntas abiertas mediante este diagnóstico se pretendió identificar el nivel de interés y desinterés hacia la asignatura de Historia, así como a los factores que influyen en estas actitudes como algunas sugerencias personales. Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

2.5.1.1 Diagnostico 1:

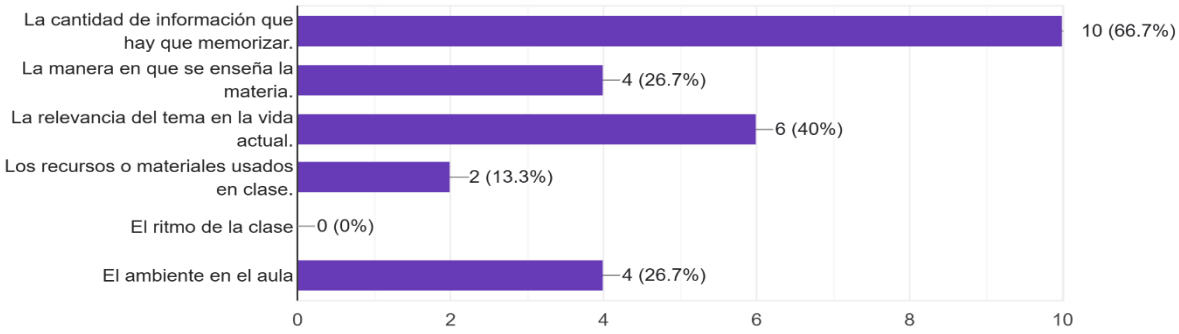
En la primera pregunta: Del 1 al 10 ¿Cuánto le das a la materia de historia?, se pudo analizar los resultados en la siguiente grafica que a la mayoría del grupo les resulta atractiva la asignatura de historia dando una variedad de resultados: 2 alumnos le asigno la puntuación de 10, 4 alumnos con 9, 2 alumnos con 8 y el resto del grupo con una puntuación no mayor a 7.



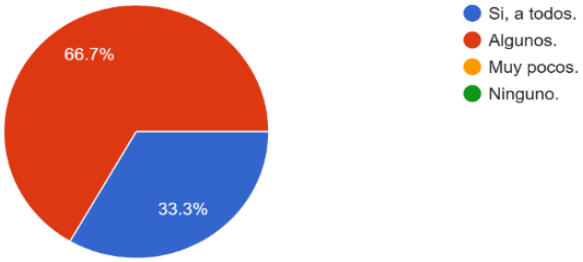
En la siguiente gráfica se presentan los resultados de la pregunta número 2: ¿Cómo calificarías tu nivel de interés por la historia?. De los datos obtenidos, se destaca que el 66.7% de los estudiantes califican su interés por la historia como regular, mientras que un 26.7% lo considera alto. Solo un 6.6% de los estudiantes expresó tener un bajo nivel de interés hacia la materia. Estos resultados reflejan una tendencia general hacia un interés moderado por la historia entre los estudiantes.



En el siguiente grafico se puede analizar que algunos factores que influyen al desinteres hacia la materia de historia con un 66.7% respondieron que el mayor factor que influye es la cantidad de informacion que hay que momorizar en la materia. Cabe mencionar que les dio la opcion de seleccionar mas de una respuesta.

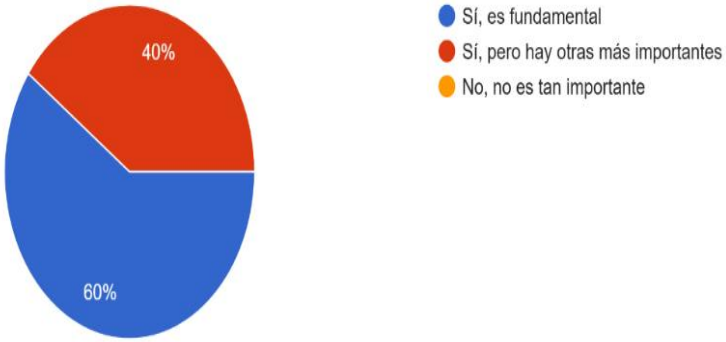


En la pregunta número 4: ¿Te resultan interesantes los temas que se ven en clase?, los resultados indican que un 66.7% de los estudiantes considera que algunos de los temas tratados en clase son interesantes, mientras que el 33.3% afirma que todos los temas que se abordan en la asignatura de historia les resultan interesantes. Estos resultados sugieren que, aunque la mayoría encuentra ciertos temas atractivos, solo un tercio de los estudiantes se muestra interesado en todos los contenidos de la materia.



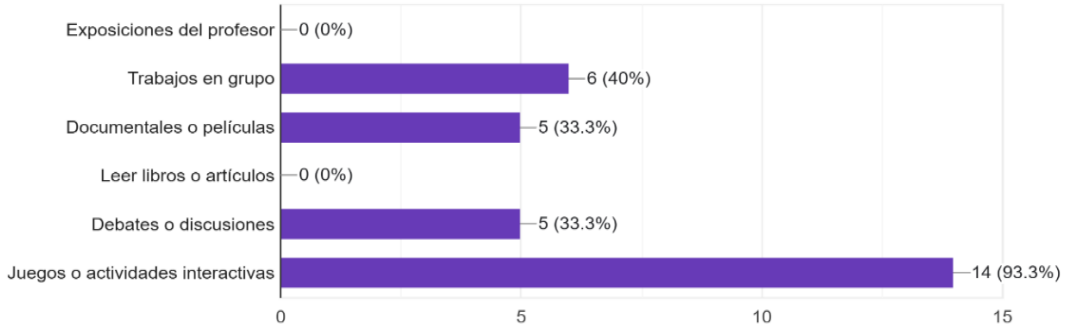
En los resultados de la pregunta número 5, resalta que el 60% de los estudiantes considera que la asignatura de historia es importante para su educación, mientras que el 40% opina que, aunque la historia es importante, hay otras asignaturas que consideran más relevantes.

5. ¿Sientes que la historia es una materia importante para tu educación?



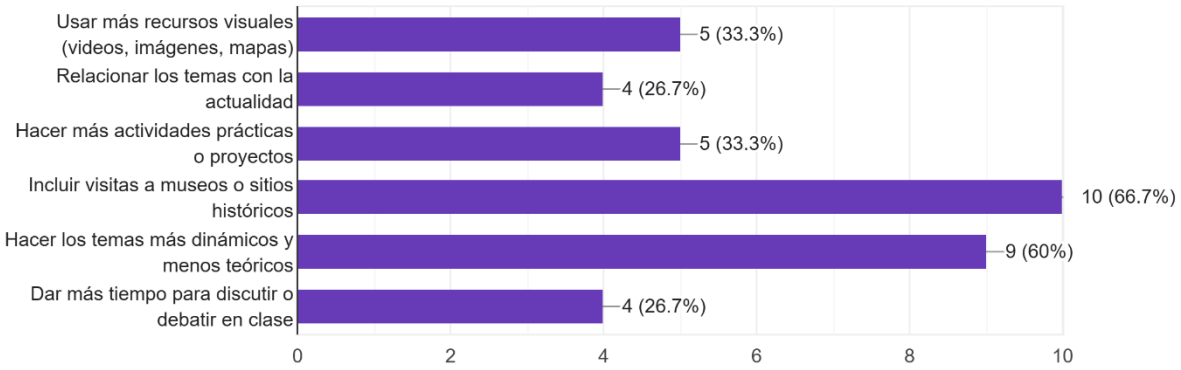
En la siguiente pregunta, se destacaron las actividades preferidas en la asignatura de historia, ofreciendo a los estudiantes la opción de seleccionar más de una respuesta. Los resultados muestran que las actividades interactivas y los juegos fueron las más preferidas, con 14 votos. Asimismo, realizar trabajos en grupo también fue una opción popular, obteniendo 6 votos.

6. ¿Cuál es tu actividad preferida en la clase de Historia? Puedes escoger más de una opción.

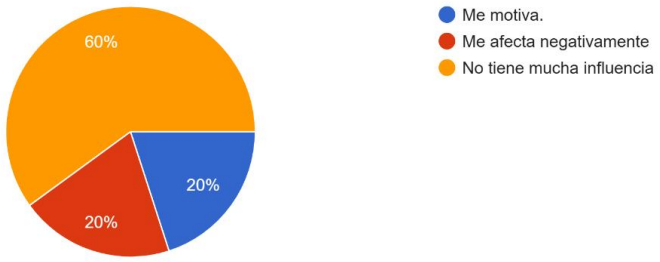


En la pregunta número siete: ¿Qué cambios crees que podrían hacer la clase de Historia más interesante para ti? (puede seleccionar más de una opción). En fundamental para la implementación de nuevas estrategias por parte del docente y atraer más el interés de los estudiantes.

Como resultados se obtuvieron que incluir visitas a museos o sitios históricos (10 votos), hacer los temas más dinámicos y menos teóricos (9 votos), los alumnos tendrán más interés y dedicación en la asignatura.



En la siguiente gráfica se presentan los resultados de la pregunta número ocho: ¿Cómo crees que influye la actitud de tus compañeros en tu interés por la historia? De los estudiantes encuestados, 12 alumnos indicaron que la actitud de sus compañeros no tiene mucha influencia en su interés por la materia. Además, 4 alumnos señalaron que la actitud de sus compañeros les afecta negativamente, mientras que otros 4 alumnos afirmaron que la actitud de sus compañeros los motiva.



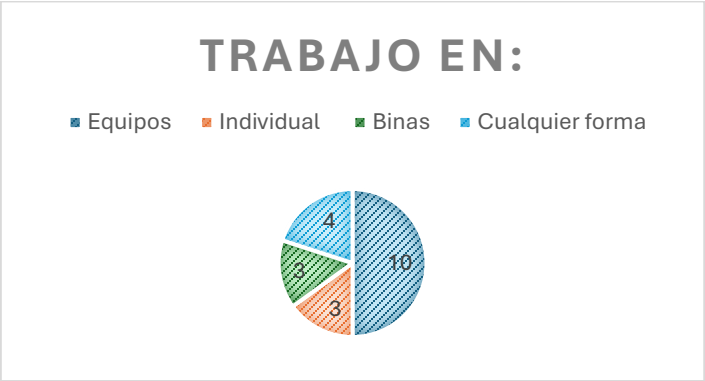
La pregunta número nueve plantea, ¿Te gustaría proponer algún cambio o sugerencia para mejorar la clase de Historia? esta pregunta se realizó de manera abierta, las respuestas obtenidas variaron en diversos aspectos, de igual manera hubo algunas respuestas que concuerdan con las de sus compañeros, entre las respuestas obtenidas fueron:

- Aser la materia más entretenida.
- Que juguemos más.
- Me gustaría que los maestros le pusieran emoción en cada tema.
- Si que nos dejen jugar juegos.
- Yo propondría que la maestra haga los equipos ya que, si nos juntamos por nuestra cuenta, trabajamos menos de lo que hacemos.
- No así está bien.
- No.
- Está bien.
- No, así está bien.
- Que el ambiente sea más tranquilo.
- Ninguno así me siento bien.
- Poner primero las actividades para después hacer un juego con esa información.
- Realizar actividades con objetos en físico.
- No tengo ninguna sugerencia

La última pregunta está orientada en como los alumnos prefieren trabajar en el aula con los diversos proyectos y actividades, con la cantidad de 10 alumnos prefieren trabajar en equipos, pero estos elaborados por la docente, con 4 alumnos optaron por la opción “de cualquier modalidad les gusta trabajar” y con 3 alumnos en cada uno de los dos aspectos prefieren modalidad individual o en minas.

Según Fierro, Fortoul y Rosas (1999). En Transformando la práctica docente, las diferentes modalidades de trabajo en el aula, como el trabajo individual, en parejas o en grupo, pueden adaptarse para atender las características y necesidades de los estudiantes, favoreciendo así un aprendizaje más significativo.

10. ¿Cómo prefieres trabajar?



Cabe mencionar que a realizar actividades de cada una de las modalidades los alumnos desempeñan mejores resultados en la modalidad en minas e individual o cuando los equipos están conformados por la docente, los equipos hechos por los propios alumnos obtienen menor resultado debido a las distracciones que se tiene entre amigos.

El segundo cuestionario consto de 10 preguntas con la finalidad de recuperar las nociones sobre los conocimientos históricos de los alumnos, las cuales se realizaron con el libro de texto de primer grado de historia Ética, naturaleza y sociedades de la colección Ximhai. Y los resultados fueron los siguientes:

2.5.1.2 Diagnostico 2: Conocimientos previos de primer grado.

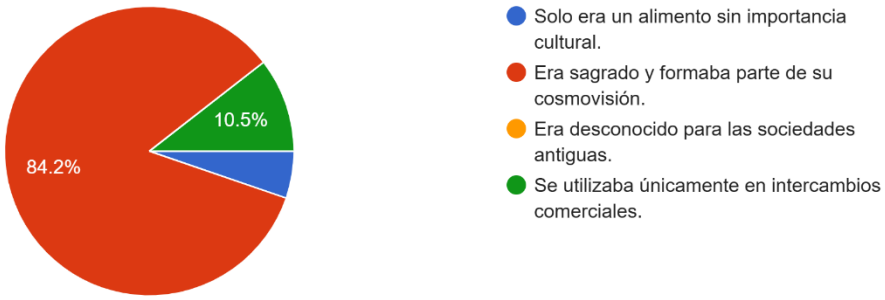
Con el propósito de conocer los conocimientos previos y el nivel de retención de aprendizajes adquiridos por los estudiantes del grupo 2ºE, se aplicó un segundo diagnóstico consistente en un cuestionario de 10 preguntas relacionadas con los temas fundamentales del primer grado de la asignatura de Historia. Las preguntas fueron elaboradas con base en el libro "Ética, naturaleza y sociedades" de la colección Ximhai, primer grado, el cual es el material oficial proporcionado por la Secretaría de Educación Pública y utilizado por los estudiantes durante el ciclo anterior.

Este diagnóstico cumple una función clave dentro del informe de prácticas profesionales, ya que permite identificar el grado de apropiación de los contenidos históricos que debieron haberse adquirido en primer grado, tales como el poblamiento de América, las culturas mesoamericanas, la cosmovisión de los pueblos indígenas, y la importancia del maíz y los mitos fundacionales. A través de los resultados obtenidos, es posible detectar vacíos de conocimiento, dificultades conceptuales y fortalezas del grupo, lo que facilita la planeación de estrategias didácticas adecuadas para fortalecer, recuperar o profundizar en los aprendizajes históricos.

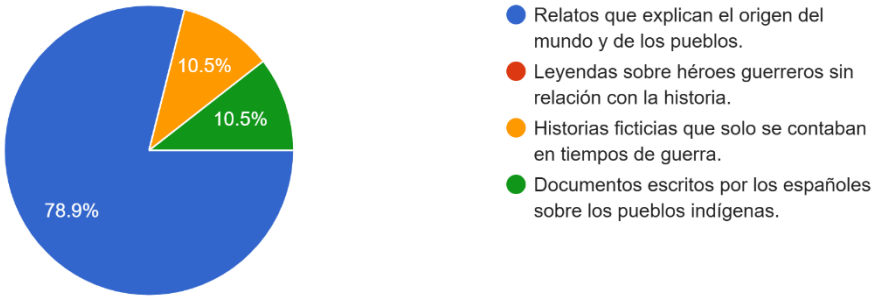
Además, esta herramienta diagnóstica sirve como base para tomar decisiones pedagógicas durante la intervención, pues permite contextualizar mejor al grupo y diseñar actividades que respondan a sus necesidades reales, fomentando así un aprendizaje más significativo y pertinente.

En la primera pregunta: ¿Cuál fue la principal consecuencia del desarrollo de la agricultura?, correspondiente al tema Etapa Lítica en América / Primeras sociedades humanas, se observó que 8 alumnos respondieron correctamente al elegir la opción “el establecimiento de sociedades sedentarias” (42.1%), mientras que 6 alumnos seleccionaron erróneamente “la aparición de sociedades nómadas”, 4 eligieron “el abandono de la escritura” y 1 alumno optó por “la desaparición de las primeras civilizaciones”. Estos resultados reflejan que, si bien una parte del grupo identificó adecuadamente la relación entre la agricultura y el sedentarismo, y la mayoría (57.9%) no logró seleccionar la respuesta correcta, lo que el 31.8% total de alumnos evidencia confusiones respecto a los conceptos de nomadismo y sedentarismo, así como su impacto en las primeras formas de organización social.

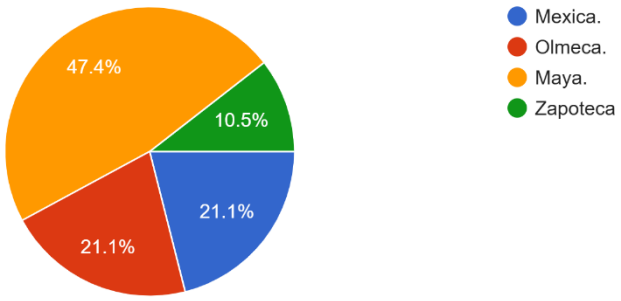
La pregunta No. 2: ¿Qué significado tenía el maíz para las civilizaciones mesoamericanas?, corresponde al tema *"Maíz, una planta maravillosa"* y se vincula con el eje temático de la cosmovisión mesoamericana. Un total de 16 alumnos (84.2%) respondieron correctamente al elegir la opción: "Era sagrado y formaba parte de su cosmovisión". Por otro lado, 3 alumnos (15.8%) respondieron de manera incorrecta: 2 de ellos eligieron la opción "Se utilizaba únicamente en intercambios comerciales", y 1 alumno seleccionó "Solo era un alimento sin importancia cultural". Esto indica que, si bien la mayoría de los estudiantes comprenden el valor simbólico y espiritual del maíz en las culturas mesoamericanas, aún existe un pequeño porcentaje que no logra identificar su verdadero significado dentro del pensamiento indígena.



La pregunta No. 3: ¿Qué son los mitos fundacionales de las culturas antiguas? corresponde al tema "Mitos fundacionales de las culturas antiguas en México y el mundo" del libro de texto. Un total de 15 alumnos (78.9%) respondieron correctamente al elegir la opción "Relatos que explican el origen del mundo y de los pueblos". Por otro lado, 4 alumnos (21.1%) seleccionaron respuestas incorrectas: 2 de ellos eligieron "Historias ficticias que solo se contaban en tiempos de guerra" y los otros 2 optaron por "Documentos escritos por los españoles sobre los pueblos indígenas". Estos resultados muestran que, aunque la mayoría de los estudiantes comprende el significado y propósito de los mitos fundacionales en las culturas antiguas, aún hay un grupo que presenta dificultades para diferenciar entre los relatos míticos y otros tipos de narraciones o documentos históricos.



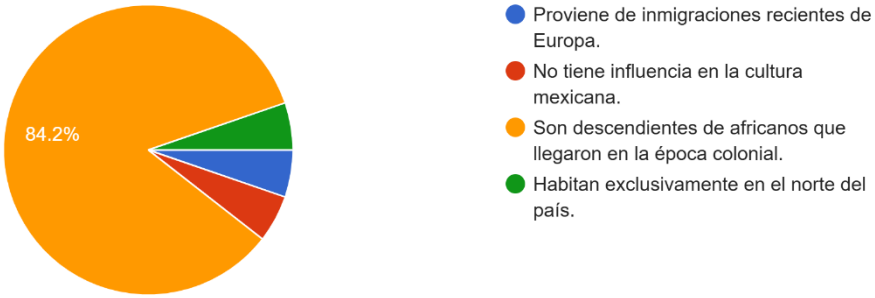
La pregunta No. 4 corresponde al tema del libro de texto “Cultura, poder y sociedad en Mesoamérica” y plantea: ¿Qué cultura prehispánica destacó en el desarrollo de la astronomía y la medición del tiempo? Un total de 9 alumnos (47.4%) respondieron correctamente al seleccionar la opción “Cultura Maya”, mientras que 10 alumnos (52.6%) eligieron respuestas incorrectas: 4 alumnos seleccionaron “Cultura Mexica” (21.1%), otros 4 optaron por “Cultura Olmeca” (21.1%) y 2 alumnos eligieron “Cultura Zapoteca” (10.5%). Estos resultados reflejan que más de la mitad del grupo no logró identificar correctamente a la cultura que más se destacó en el desarrollo astronómico y del tiempo, lo cual evidencia una necesidad de reforzar este contenido para diferenciar adecuadamente los logros culturales de las civilizaciones mesoamericanas.



La pregunta No. 5 hace referencia al tema “La importancia de las fuentes históricas”, contenido fundamental desde la educación básica hasta el nivel medio superior, ya que representa la base del estudio histórico y continúa siendo clave en diferentes etapas de la vida académica. La pregunta planteada fue: ¿Cuál es la importancia de las fuentes históricas en el estudio del pasado? Un total de 18 alumnos (94.7%) respondieron correctamente al señalar que “permiten conocer los hechos de manera objetiva y confiable”. Solo 1 alumno (5.3%)

eligió una opción incorrecta, al considerar que “no tienen relevancia en la investigación histórica”. Este resultado refleja que la mayoría del grupo ha comprendido adecuadamente el valor de las fuentes históricas, lo cual es esencial para desarrollar un pensamiento crítico y una interpretación informada del pasado.

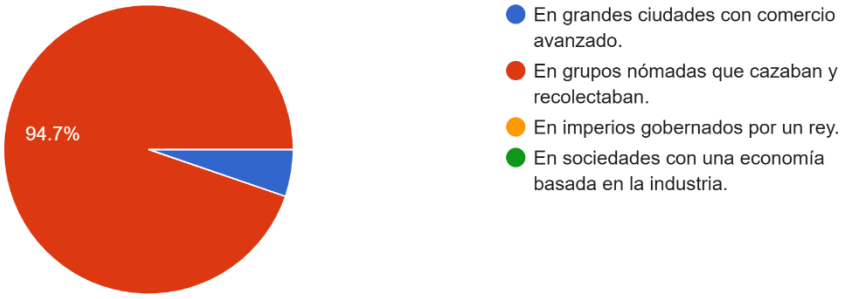
La pregunta No. 6 está relacionada con el tema “Población afromexicana”, cuyo propósito es reconocer la herencia y características de este grupo social en la historia y cultura de México. La pregunta planteada fue: ¿Cuál de las siguientes características pertenece a la población afromexicana? Un total de 16 alumnos (84.2%) respondieron correctamente al seleccionar la opción “Son descendientes de africanos que llegaron en la época colonial”. En contraste, 3 alumnos (15.8%) eligieron respuestas incorrectas: 1 alumno seleccionó “Proviene de inmigraciones recientes de Europa”, otro eligió “No tiene influencia en la cultura mexicana” y un tercero optó por “Habitan exclusivamente en el norte del país”. Estos resultados reflejan que la mayoría del grupo logró identificar correctamente una de las características fundamentales de la población afromexicana, mientras que una minoría aún presenta dificultades para distinguir su origen y relevancia dentro del contexto histórico y cultural de México.



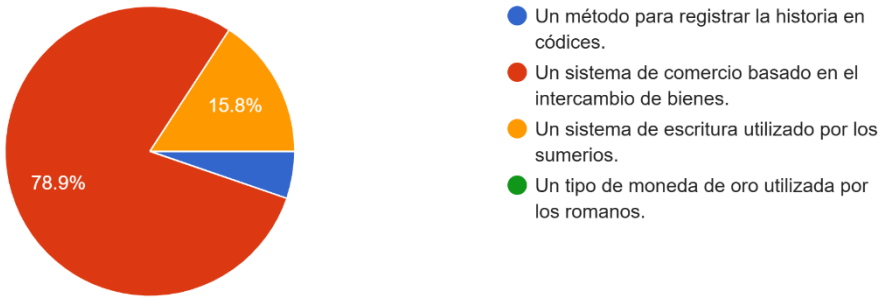
Pregunta No. 7: Correspondiente al tema “Restos fósiles humanos encontrados en el territorio mexicano”, se planteó la siguiente interrogante: ¿Dónde se han encontrado algunos de los restos fósiles humanos más antiguos en México?. Los resultados reflejan una alta dispersión en las respuestas de los alumnos. Solo 3 estudiantes (15.8%) respondieron correctamente al elegir “En la Cueva del Chiquihuite y Tlapacoya”, mientras que 16 alumnos (84.2%) seleccionaron respuestas incorrectas: 8 alumnos (42.1%) eligieron “En la península de Baja California”, 4 alumnos (21.1%) optaron por “En el centro de la Ciudad de México”, y otros 4 alumnos (21.1%) seleccionaron “En el noreste del país, en zonas áridas”. Este resultado evidencia un alto nivel de confusión respecto a los hallazgos arqueológicos relevantes en el territorio nacional, ya que la opción con mayor número de respuestas fue una de las incorrectas, lo que sugiere la necesidad de reforzar este contenido.

La pregunta No. 8, correspondiente al tema “Etapa Lítica en América / Primeras formas de organización social”, formuló lo siguiente: ¿Cómo se organizaban las primeras sociedades humanas? Un total de 18 alumnos (94.7%) respondieron correctamente eligiendo la opción “En grupos nómadas que cazaban y recolectaban”, mientras que solo 1 alumno (5.3%) optó por la respuesta incorrecta “En grandes ciudades con comercio avanzado”. Este resultado permite concluir que la mayoría del grupo logró recordar e identificar de manera adecuada las características básicas de la organización social en las primeras etapas del desarrollo humano en América, reconociendo el nomadismo como un rasgo esencial previo al sedentarismo, y descartando otras opciones que corresponden a periodos históricos más

avanzados.



La pregunta No. 9, correspondiente al tema “Economía en las sociedades antiguas / Cultura mesoamericana”, planteó lo siguiente: ¿Qué es el trueque? Un total de 15 alumnos (78.9%) respondieron correctamente al identificarlo como “un sistema de comercio basado en el intercambio de bienes”, lo cual representa a la mayoría del grupo. Por otro lado, 3 alumnos eligieron la opción “un sistema de escritura utilizado por los sumerios”, confundiendo el concepto con un aspecto ajeno al tema, y 1 alumno seleccionó “un método para registrar la historia en códices” (5.3%), mostrando también un error conceptual. En total, 4 alumnos (21.1%) no lograron identificar correctamente la función del trueque, lo que refleja la necesidad de reforzar este contenido relacionado con las prácticas económicas de las civilizaciones antiguas, especialmente dentro del contexto mesoamericano.



Por último, la pregunta No. 10, correspondiente al tema “Historia y mitos de los pueblos en la antigüedad”, fue: ¿Cuál fue un factor importante en la expansión del Imperio Romano? En esta pregunta se obtuvieron respuestas variadas. 7 alumnos (36.8%) eligieron correctamente “la construcción de una red de caminos y carreteras”, mientras que otros 7 alumnos (36.8%) seleccionaron erróneamente “su fuerte sistema de comercio con América”, una opción

anacrónica. Además, 3 alumnos (15.8%) eligieron “la invención de la imprenta” y 2 alumnos (10.5%) marcaron “su aislamiento de otras civilizaciones”. En total, 12 alumnos (63.2%) no lograron identificar la respuesta correcta, lo cual indica que más de la mitad del grupo presentó dificultades para reconocer un factor clave en la expansión del Imperio Romano, mostrando la necesidad de reforzar los conocimientos relacionados con las civilizaciones clásicas y su influencia en el desarrollo histórico global.

2.5.1.3 Conclusión del Diagnóstico

Los resultados del cuestionario diagnóstico sugieren un panorama diverso de conocimientos previos de los alumnos para los temas tratados en el primer año de matemáticas. En general, los estudiantes demuestran una sólida comprensión de varios temas clave; sin embargo, también se observan áreas con problemas conceptuales destacados que necesitan ser corregidos.

Por otra parte, las preguntas con mayor porcentaje de respuestas correctas fueron: la número 5, donde el 94.7% del grupo identifico correctamente el valor de las fuentes en el estudio del pasado; y la número 8, con un 94.7% también de respuestas correctas, lo que demuestra un buen reconocimiento de las formas de organización de las primeras sociedades humanas. A este grupo de aciertos se suma la pregunta 6, con un 84.2%, y la pregunta 2, también con 84.2% de aciertos a propósito de la comprensión sobre la cosmovisión mesoamericana y su relación con el maíz en dicho territorio.

No obstante, también hay temas con un nivel de aciertos muy bajo. Es el caso de la pregunta 10 sobre Expansión del Imperio Romano que solo tuvo un porcentaje de respuestas correctas de 36.8 en la breve encuesta, lo cual indica confusión en torno a los factores del imperialismo expansivo. De la misma manera, la pregunta 4 sobre Astronomía y cultura maya tuvo un

porcentaje de aciertos de únicamente 47.4, lo que revela un gran desconocimiento sobre las aportaciones científicas de esta civilización. Por su parte, la pregunta 7 sobre Restos fósiles humanos en México, tan solo tuvo un 15.8% de respuestas correctas, lo que refleja gran desinformación en torno a los hallazgos arqueológicos en territorio nacional.

Otros temas como el trueque (pregunta 9) con 78.9% y los mitos fundacionales (pregunta 3) con 78.9% también reflejan un dominio aceptable, pero con necesidad de reforzamiento, ya que una parte significativa del alumnado no logró identificar correctamente los conceptos clave.

Para concluir, este diagnóstico resulto útil como herramienta de valoración inicial para detectar a qué aspectos se les debe prestar más atención para la planeación didáctica. Ayuda a presentar de manera concreta los conocimientos a acertar y los conceptuales erróneos entre los alumnos, para enfocar esfuerzos a los contenidos con menos nivel de dominio, en especial en referente a historia antigua, arqueología mexicana y civilizaciones prehispánicas.

2.6 Diseños de intervenciones.

2.6.1 Cronograma del plan de acción.

El plan de acción surge como resultado de un proceso de investigación-acción previo a la realización de este trabajo. Su propósito fue contribuir a la planeación e implementación del juego con el propósito de fomentar el pensamiento histórico en los alumnos, promoviendo no solo el aprendizaje de contenidos, sino también el trabajo colaborativo y autónomo en algunas etapas de cada juego.

Para lograrlo, fue necesario diseñar e implementar diversas estrategias, destacando el uso del juego como recurso principal. A través de lo lúdico como el Rally Histórico, la Carrera Cronológica y el Escape Room, se buscó motivar a los alumnos y ofrecerles una experiencia de aprendizaje- colaborativo y significativa.

Este proceso permitió organizar de manera efectiva las acciones, atender las necesidades detectadas en los estudiantes y reforzar el aprendizaje de la historia a través de metodologías innovadoras.

Enero	Febrero.	Marzo.	Junio.
Diseño del plan de acción. **Acción 1** -Diagnóstico de interés -Diagnostico Conocimientos previos **Acción 2** Rally Histórico- Dictadura de Santa Anna y Revolución de Ayutla. **Acción 3** Carrera Cronológica- Guerra de Reforma **Acción 4.** Escape Room- Batalla de Puebla.	**Aplicación del plan de acción.** **Acción 1** -Diagnóstico de interés -Diagnostico Conocimientos previos. **Acción 2** Rally Histórico- Dictadura de Santa Anna y Revolución de Ayutla.	**Aplicación del plan de acción.** **Acción 3** Carrera Cronológica- Guerra de Reforma **Acción 4.** Escape Room- Batalla de Puebla.	**Presentación de informe de prácticas.** -Análisis de instrumentos para valorar el informe de prácticas.

El formato utilizado para el diseño de las tres intervenciones se estructuró en forma de tabla, dividida en seis momentos clave, correspondientes a cada sesión semanal. A continuación, se describen cada uno de los momentos:

Momento	**Descripción**
Momento 1: Preguntas de Conocimientos Previos	En este primer momento se aplicarán preguntas para identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre los subtemas que se abordarán durante la semana. Estas preguntas permitirán explorar las ideas iniciales y ajustar la enseñanza según las necesidades detectadas.
Momento 2: Sesión 1 - Primer Subtema	Durante esta sesión se desarrollará el primer subtema, enfocado primero en los antecedentes a explicar del tema principal. Además, se indicará la evidencia que los estudiantes deberán realizar para consolidar su comprensión.

Momento 3: Sesión 2 - Segundo Subtema	En esta sesión se abordará el segundo subtema, de manera similar al momento anterior, destacando los antecedentes necesarios y la evidencia correspondiente que los estudiantes entregarán para reforzar su aprendizaje.
Momento 4: Sesión 3 - Tercer Subtema	En esta etapa se trabajará el tercer subtema, con la exposición de sus antecedentes y la evidencia que permitirá evaluar el nivel de comprensión de los estudiantes.
Momento 5: Explicación del Juego Didáctico	Aquí se detallará el juego que se desarrollará en la siguiente sesión (Momento 6).
Momento 6: Sesión 4 - Implementación del Juego y Reflexión Final	En la última sesión de la semana, se llevará a cabo el juego didáctico planificado. Al finalizar, se procederá con una evaluación, retroalimentación y reflexión final, permitiendo que los estudiantes compartan sus aprendizajes y se refuercen los conceptos clave trabajados.

2.6.2 Propósitos considerados para el plan de acción

Se diseñó una intervención semanal basada en la implementación de un juego por semana, con el propósito de verificar y retroalimentar los temas analizados durante ese período. Cada semana, los alumnos trabajan en el cumplimiento de un PDA específico, lo que les permite reforzar y afianzar los conocimientos adquiridos de manera dinámica e interactiva.

El propósito de una intervención semanal se resalta en varios aspectos como favorecer la comprensión y aplicación de los contenidos históricos, estos primero se realizan mediante actividades manuales para posteriormente reforzar y reafirmar los aprendizajes y sus conocimientos adquiridos con el juego.

Evaluar de manera continua el nivel de compresión de los estudiantes permite identificar avances y dificultades en su aprendizaje, reforzar conceptos clave y garantizar un proceso de enseñanza más efectivo. Además, facilita una retroalimentación constante, promoviendo la reflexión y el desarrollo de habilidades de análisis y pensamiento crítico en los alumnos.

En la cual también se implementó la evaluación en equipos y la individual, con el propósito de que los alumnos con mayor desempeño en el juego no se les vea afectado si en el equipo donde se encuentra no es el equipo ganador, esto permite evaluar el desempeño, conocimientos históricos, su trabajo en el equipo de manera individual.

2.6.2.1 Diseño del plan de acción.

Hiromi Dalay Rocha Constante, “2°E”, Trimestre 2, Historia.

“Rally histórico”, Dictadura de Santa Anna y Revolución de Ayutla (1853-1858).

La comprensión de los alumnos sobre el tema se limita a rasgos muy generales, como el gobierno de Santa Anna, su dictadura y las posturas de cada bando (liberales y conservadores). También identifican algunos acontecimientos y decisiones tomadas durante su mandato.

Sin embargo, se pudo analizar que los alumnos tienen poco conocimiento a partir de la Revolución de Ayutla. No saben identificar su función, las premisas que la motivaron, los personajes que participaron y, mucho menos, logran reconocer las causas y consecuencias a corto y largo plazo de este suceso histórico.

En la secuencia didáctica 1, el propósito del PDA se trata de que los alumnos identifiquen las causas y consecuencias de corta y larga duración de la Revolución de Ayutla. Sin embargo, primero debían comprender qué fue este movimiento para lograr cumplir con el objetivo asignado.

El uso del juego como estrategia didáctica permitirá la retroalimentación y verificación de la información obtenida durante las actividades realizadas de la semana. Los alumnos participarán en el juego "Rally Histórico", el cual les permitirá analizar la dictadura de Santa Anna como contexto para comprender la importancia y función de la Revolución de Ayutla. Con este conocimiento previo, podrán identificar las causas y consecuencias a corto y largo plazo del movimiento.

Además, se busca que los alumnos desarrollen habilidades de trabajo en equipo, lo que les permitirá interactuar, opinar y comunicarse en las diferentes estaciones del rally. De esta manera, fortalecerán competencias como la comunicación, concentración y organización, al tiempo que trabajan en conjunto para alcanzar un objetivo común: ganar el juego.

En la cual se evaluó a cada alumno de manera individual mediante una rúbrica, calificando diversos aspectos como la participación, la resolución de los retos, el apoyo al equipo, la comprensión histórica de los temas que se abordaron y la actitud durante el juego. La evaluación individual permitió analizar el desempeño de cada estudiante, identificar áreas de mejora y medir el impacto de la estrategia didáctica en su aprendizaje.

Secuencia didáctica 1.

Dictadura de Santa Anna y Revolución de Ayutla (1853-1858).

<table>
<tr><th colspan="4">"Rally histórico"</th></tr>
<tr><td>Campo Formativo.</td><td>Ejes Articuladores.</td><td>PDA.</td><td>Propósito.</td></tr>
<tr><td>Ética, naturaleza y sociedades.</td><td>o Inclusión.
o Pensamiento crítico.
o Interculturalidad crítica.
o Igualdad de género.
o Vida saludable.
o Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura.
o Artes y experiencias estéticas.</td><td>-Identifica causas y consecuencias de corta y larga duración de la Revolución de Ayutla.</td><td>Fomentar en los alumnos la capacidad de analizar y comprender las causas y consecuencias de corta y larga duración de la Revolución de Ayutla (1853-1858), así como su vínculo con la dictadura de Santa Anna, mediante el desarrollo del juego Rally Histórico.</td></tr>
<tr><th colspan="4">Acción.</th></tr>
<tr><td colspan="4">Fomentar en los alumnos la comprensión de las causas y consecuencias de corta y larga duración de la Revolución de Ayutla a través del juego dinámico Rally Histórico, el cual les permitirá aplicar sus conocimientos, trabajar en equipo y desarrollar habilidades como el análisis crítico y la resolución de problemas. Mediante esta actividad, se espera que los alumnos no solo identifiquen los eventos clave de este periodo, sino que también reflexionen sobre su impacto en la historia de México, logrando una conexión significativa entre el contenido académico.

Momento 1: Conocimientos previos
Se les preguntara sus conocimientos previos sobre los siguientes temas y en la sesión en que le corresponde con las siguientes preguntas:

Dictadura de Santa Anna
o ¿Quién fue Antonio López de Santa Anna y qué papel jugó en la historia de México?
o ¿Qué entienden por dictadura?
o ¿Cuántas veces ocupó la presidencia de México y por qué su gobierno fue considerado una dictadura?</td></tr>
</table>

- ¿Cuáles fueron algunas de las principales decisiones políticas y económicas que tomó Santa Anna durante su última dictadura?

La Revolución de Ayutla y el fin de la dictadura

- ¿Qué fue el Plan de Ayutla y quiénes lo promovieron?
- ¿Cuáles fueron las principales razones por las que se organizó la Revolución de Ayutla?
- ¿Qué ocurrió después de la caída de Santa Anna?
- ¿Qué cambios políticos se implementaron?

Causas y consecuencias de corta y larga duración de la Revolución de Ayutla.

- ¿Cuáles fueron las causas principales que motivaron el inicio de la Revolución de Ayutla?
- ¿Qué consecuencias inmediatas tuvo la Revolución de Ayutla en la política mexicana?
- ¿Qué impacto tuvo la Revolución de Ayutla en la sociedad y el gobierno de México a largo plazo?

Momento 2: Dictadura de Santa Anna

Se realizará una lectura grupal con ayuda del libro de texto (pág. 94-95)

Antecedentes para explicar:

- Presidencia de Santa Anna (Dictadura. Impuestos, libertades limitadas y el régimen)
- Las decisiones autoritarias de Santa Anna y sus consecuencias.

Evidencia.

-Se les planteará a los estudiantes diferentes dilemas que enfrentó Santa Anna.

-Los alumnos deberá decidir qué harían en su lugar y justificar su respuesta.

-Posteriormente compararán su decisión con lo que realmente hizo Santa Anna y discutirán las consecuencias.

Ejemplos de dilemas:

1. Tienen deudas en el gobierno y decide aumentar impuestos. ¿A qué cosas les subirías los impuestos y por qué?
2. Un país extranjero te ofrece dinero por una parte del territorio de México. ¿Aceptarías o lo rechazarías?
3. Tu gobierno es muy criticado, y la gente quiere sacarte del poder. ¿Cómo responderías?

Momento 3: La revolución de Ayutla y el fin de la dictadura.

Antecedentes para explicar:

-Las preguntas de conocimientos previos.

Evidencia.

-Con ayuda del libro de texto los alumnos anotarán y responderán en su cuaderno una serie de preguntas las cuales ayudará a los alumnos a identificar características más importantes de la Revolución de Ayutla. (pag.95-97):

Momento 4: Causas y consecuencias de corta y larga duración de la Revolución de Ayutla.

-Se les entregara una hoja sobre las causas y consecuencias de corta y larga duración de la Revolución de Ayutla, estas no estarán en orden y estarán en rectángulos para recortar.

Evidencia.

-Los alumnos tendrán que realizar una tabla de la siguiente manera:

	Causas.	Consecuencias

Corta duración.		
Larga duración.		

-Los alumnos tendrán que recortar las causas y consecuencias de corta y larga duración y las acomodarán en su respectivo lugar.
-De manera grupal las leerán y con la guía del docente en formación, en el pizarrón se acomodarán correctamente.

Momento 5: "Rally histórico"

Objetivo: Completar estaciones temáticas resolviendo desafíos para analizar causas y consecuencias.
Ejemplo de estaciones:

- Estación 1: "La dictadura de Santa Anna":

Resuelvan una sopa de letras con palabras clave relacionadas con el gobierno de Santa Anna.

- Estación 2: "La Revolución de Ayutla":

Describan brevemente el objetivo que tenía el Plan de Ayutla.

- Estación 3: "Causas y consecuencias":

Clasifiquen tarjetas con causas y consecuencias de corta y larga duración en dos columnas.
Dinámica: Los equipos se mueven de estación en estación y acumulan puntos al resolver los desafíos. El equipo que termine con las tres estaciones gana.

Momento 6: Presentación del juego.

- 4ta sesión, se utilizará para desarrollar el juego en los derivados equipos.
- Evaluación, Retroalimentación y Reflexión final.

Recursos.	**Tiempo.**	**Evaluación.**
-Carteles con instrucciones en estaciones (impresos). -Sopas de letras sobre la Dictadura de Santa Anna. -Hojas de máquina. -Cartulina con la tabla de causas y consecuencias. -Tarjetas de causas y consecuencias de larga y corta duración. -Libro de texto.	**1 semana.** **Semana 1.** **Tiempo:** 4 sesiones de 50 minutos **Fecha:** 10-14 de febrero. **Modalidad de trabajo:** presencial. **Número de alumnos presentes:** 12 alumnos.	Rúbrica (anexo 9)

Hiromi Dalay Rocha Constante, “2°E”, Trimestre 2, Historia.

“Carrera cronológica histórica”, Guerra de Reforma (1858-1861).

En la secuencia didáctica 2, el propósito del PDA es que los alumnos elaboren una cronología con los acontecimientos más relevantes que ocurrieron durante la Guerra de Reforma con

una temporalidad de 1858 a 1861 Para lograrlo, primero los alumnos tendrán que identificar los eventos cruciales que llevaron al estallido de este conflicto.

Como parte de esta actividad, los estudiantes participarán en el juego "Carrera Cronológica Histórica", cuyo objetivo es que organicen e identifiquen los sucesos más importantes de la Guerra de Reforma. A través del juego, los alumnos fortalecerán su capacidad para estructurar información de manera secuencial comprendiendo la importancia de cada evento dentro del conflicto y su impacto en la historia de México

Previamente, los estudiantes ya contaban con una contextualización de los acontecimientos que antecedieron a la Guerra de Reforma tales como la Dictadura de Santa Anna, la Revolución de Ayutla, la Constitución de 1857 y las Leyes de Reforma. Con este conocimiento previo, pudieron identificar y analizar los sucesos clave dentro de la guerra tales como los Tratados de McLane-Ocampo y Mon-Almonte, la Alianza Tripartita y La Convención de Londres. Estos acontecimientos fueron integrados en una secuencia de tarjetas utilizadas dentro del juego permitiendo a los alumnos visualizar y organizar cronológicamente los hechos

Gracias a las actividades realizadas durante la semana, las cuales sirvieron como apoyo para la construcción del juego, se logró un aprendizaje histórico. Además, el juego no solo permitió reforzar los conocimientos adquiridos, sino que también fomentó habilidades clave como el trabajo en equipo, fortaleciendo la comunicación, la organización y el intercambio de conocimientos, Asimismo, promovió el desarrollo individual, ya que cada alumno tuvo la oportunidad de estructurar y explicar los eventos, lo que contribuyó a fortalecer su confianza y capacidad de análisis

Para evaluar el cumplimiento del PDA, se aplicó una rúbrica de evaluación la cual contempló aspectos tanto del desempeño en equipo como individual. Cada alumno fue evaluado de manera personal considerando su participación, la claridad en la organización de los eventos y su capacidad para interpretar la información histórica de manera significativa.

Secuencia didáctica 2.

Guerra de Reforma (1858-1861).

Carrera Cronológica.			
Campo Formativo.	Ejes Articuladores.	PDA.	Propósito.
Ética, naturaleza y sociedades.	○ Inclusión. ○ **Pensamiento crítico.** ○ Interculturalidad crítica. ○ Igualdad de género. ○ Vida saludable. ○ Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura. ○ Artes y experiencias estéticas.	-Elabora una cronología con los acontecimientos más importantes que sucedieron durante la Guerra de Reforma; incorpora la información necesaria para su compresión puntual.	Que los estudiantes identifiquen y organicen de manera clara los acontecimientos más importantes de la Guerra de Reforma, comprendiendo su desarrollo y sus implicaciones políticas y sociales en la historia de México.

Acción.

A través del juego "Carrera Cronológica", los alumnos fortalecerán su capacidad para estructurar información de forma secuencial, reconociendo la importancia de cada suceso dentro del conflicto y su impacto en el país. Se fomentará el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la toma de decisiones, ya que deberán analizar, organizar y explicar los hechos de la Guerra de Reforma en un orden lógico.

Momento 1. Conocimientos previos.

La Guerra de los tres años.

- ¿Sabes que fue la Guerra de Reforma? ¿Qué ideas tienen sobre ella?
- ¿Quiénes eran los liberadores y los conservadores y que defendía cada uno?
- ¿Por qué crees que los liberales querían separar la Iglesia del Estado?
- ¿Cuánto duro esta guerra?
- ¿También se le conocía cómo?

Tratado de Mclane-Ocampo. Y Tratado de Mon Almonte.

- ¿Qué bandos políticos existían en México durante la Guerra de Reforma y qué ideas defendían?
- ¿Por qué crees que los liberales y conservadores buscaron apoyo en otros países?
- ¿Has escuchado antes sobre algún tratado internacional firmado por México? ¿Qué crees que se busca con estos acuerdos?

La Alianza Tripartita y la Convención de Londres.

- ¿Por qué crees que un país puede ser invadido por otros?
- ¿Sabes qué países europeos intervinieron en México durante el siglo XIX?
- ¿Qué crees que significa el término "Alianza Tripartita"?
- ¿Por qué algunos países europeos estaban molestos con México en 1861?
- ¿Qué consecuencias puede traer para un país no pagar sus deudas con potencias extranjeras?

Momento 2. La Guerra de los tres años.

Antecedentes por explicar.

- Contextualización de la Guerra de Reforma.

*Evidencia***.**

- Con ayuda del libro de texto (pág. 107-109), los alumnos responderán una serie de preguntas diseñadas para ayudarles a identificar los años clave, los conflictos entre liberales y conservadores, así como los distintos tipos de gobierno que se establecieron durante este periodo histórico. Esta actividad permitirá que los estudiantes analicen y comprendan mejor los acontecimientos que marcaron la lucha entre estos dos grupos, facilitando la identificación de sus posturas ideológicas, sus principales representantes y las consecuencias de sus enfrentamientos en la historia de México.

Momento 3. Tratado de Mclane-Ocampo. Y Tratado de Mon Almonte.

Antecedentes por explicar.

- En qué consistía cada tratado.

Evidencia.

-Los alumnos realizarán un cuadro de doble entrada donde contestarán los siguientes apartados: Lo contestarán con ayuda del libro de texto (pág. 110-111).

	Tratado de Mclane-Ocampo	Tratado de Mon Almonte
¿Qué bando apoyaba cada tratado?		
¿En dónde se firmó?		
¿Cuándo se firmó?		
¿Quién firmó el tratado?		
¿Qué establecía el tratado?		
¿Cómo afectaron en la independencia del país?		

Momento 4. La Alianza Tripartita y la Convención de Londres.

Antecedentes por explicar:

- ¿Qué países conformaban la Alianza Tripartita?
- ¿Qué fue la Convención de Londres? ¿y que función tuvo?
- ¿Qué consecuencias puedo traer que México no pagara sus deudas con las potencias extranjeras?

Evidencia.

-Realizarán como actividad un organizador grafico con la información que les proporciona el libro de texto, la docente en formación les anotará en el pizarrón las palabras clave para sacar la información importante. (pág. 112-113)

Momento 5."Carrera Cronológica: La Guerra de Reforma"

Propósito:

Los estudiantes ordenarán correctamente los eventos clave de la Guerra de Reforma (1857-1861) en una línea del tiempo y explicarán su impacto en la historia de México.

Desarrollo del Juego

- La clase se divide en 2 equipos.

- A cada equipo se le entrega un conjunto de tarjetas desordenadas con fechas y descripciones de eventos de la Guerra de Reforma.
- Los equipos deben ordenar correctamente los eventos en una cuerda con ayuda de pinzas lo más rápido posible.
- Una vez que creen que su orden es correcto, deben levantar la mano para que el docente lo revise.

Verificación y corrección

- Si el orden es incorrecto, el docente puede dar pistas sin decir la respuesta exacta (ejemplo: "Revisen la relación entre este evento y el anterior").
- Si el equipo ya tiene el orden correcto, pasan a la siguiente fase.

Fase 2: Explicación del impacto de cada evento

- Cada integrante del equipo ganador elige una tarjeta de su línea del tiempo el equipo contrario tiene que elegir las mismas cartas e inicia la competencia 1vs1 en la cual los alumnos con la misma tarjeta tendrán que explicar el evento cómo afectaron la historia de México.
- Se pueden guiar con preguntas como:
    - ¿Cómo influyó este evento en el conflicto entre liberales y conservadores?
    - ¿Por qué fue un momento clave en la historia del país?
    - ¿Qué relación tiene con México en la actualidad?
- El alumno que tenga una mejor explicación del evento será el ganador individual.

Reflexión y ganadores

- Se premia al equipo que:

✓ Ordenó correctamente la línea del tiempo en el menor tiempo.
✓ Dio la mejor explicación del impacto de los eventos.

Momento 6. Presentación del juego.

- 4ta sesión se utilizará para desarrollar el juego en los derivados equipos.
- Evaluación, Retroalimentación y Reflexión final.

Recursos.	Tiempo.	Evaluación.
-Tarjetas con eventos históricos (fecha y descripción breve). -Cuerda para colocar la línea del tiempo. -Pinzas para fijar las tarjetas. -Libro de texto.	**1 semana.** **Semana 4.** **Tiempo:** 4 sesiones de 50 minutos **Fecha:** 08-12 de marzo 2025. **Modalidad de trabajo:** presencial **Número de alumnos presentes:** 15 alumnos.	Rúbrica. (anexo 10)

Hiromi Dalay Rocha Constante, "2°E", Trimestre 2, Historia.

"Escape Room. Batalla de puebla" Imposición y derrota del Segundo Imperio mexicano (1862-1867).

En la secuencia didáctica 3, el propósito del Propósito de Aprendizaje (PDA) fue que los alumnos lograran identificar, desde su propia perspectiva, la relevancia histórica de la Batalla

de Puebla. Para alcanzar este objetivo, los estudiantes debían primero ser contextualizados en el hecho histórico que originó este suceso: La Segunda Invasión Francesa.

Con el fin de fomentar una participación activa, se diseñó el juego "Escape Room: Batalla de Puebla", el cual consistió en que los alumnos, organizados en equipos, resolvieran un total de seis acertijos relacionados con distintos aspectos de este hecho histórico. La intención fue que, a través de esta dinámica, los estudiantes pudieran identificar los puntos más importantes de la batalla y reflexionar sobre su relevancia en la actualidad.

La secuencia inició abordando el ¿Por qué surge la segunda invasión francesa?", lo cual permitió mantener la continuidad del aprendizaje y evitar que los alumnos perdieran el hilo temático. De esta forma, al llegar al análisis de la Batalla de Puebla, ya contaban con el contexto necesario para comprender las causas y consecuencias del conflicto.

Durante el desarrollo de la secuencia, se dio prioridad al tema "Imposición y derrota del Segundo Imperio Mexicano", abarcando el periodo de 1862 a 1867, para luego centrarnos específicamente en la Batalla de Puebla. Este recorrido histórico permitió a los estudiantes reforzar sus conocimientos sobre cómo surgió la batalla y en qué circunstancias se dio.

Para profundizar en el evento principal y lograr el propósito del PDA, se llevaron a cabo diversas actividades enfocadas en:

- Identificar a los personajes principales y su papel en la batalla.
- Analizar mapas históricos para ubicar el sitio donde se desarrolló el conflicto.
- Reconocer la estrategia militar empleada por Ignacio Zaragoza.
- Leer un texto reflexivo que explicaba la importancia de la Batalla de Puebla en el contexto actual.

Para evaluar el cumplimiento del propósito de aprendizaje, se diseñó una rúbrica que contemplaba tanto el desempeño en equipo como el individual. Cada alumno contaba con su propia rúbrica y se valoró su participación durante la dinámica del juego.

Los acertijos del Escape Room fueron diseñados cuidadosamente para abarcar los aspectos más relevantes de la Batalla de Puebla. Entre las actividades se incluyeron: completar

oraciones relacionadas con la victoria, vincular personajes con sus respectivas funciones, identificar la estrategia militar utilizada, y resolver una sopa de letras con palabras clave que ayudaban a comprender el hecho histórico.

Secuencia didáctica 3.

Imposición y derrota del Segundo Imperio mexicano (1862-1867).

<table>
<tr><th colspan="4">Escape Room. La Batalla de Puebla.</th></tr>
<tr><td>Campos Formativos.</td><td>Ejes Articuladores.</td><td>PDA</td><td>Propósito.</td></tr>
<tr><td>Ética, naturaleza y sociedades.</td><td>o Inclusión.
o Pensamiento crítico.
o Interculturalidad crítica.
o Igualdad de género.
o Vida saludable.
o Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura.
o Artes y experiencias estéticas.</td><td>-Identifica desde su imaginario la relevancia histórica de la Batalla del 5 de mayo de 1862.</td><td>Que los alumnos identifiquen, a partir de su propio imaginario y conocimientos previos, la relevancia histórica de la Batalla del 5 de mayo de 1862, reconociendo su impacto en la construcción de la identidad nacional y valorando su importancia en la historia de México.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Acción.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Que las y los alumnos identifiquen, desde su imaginario histórico, la relevancia de la Batalla del 5 de mayo de 1862, mediante la participación en el juego “Escape Room: Batalla de Puebla”, promoviendo el aprendizaje y desarrollo del pensamiento histórico a través de retos colaborativos que fortalezcan la comprensión de los hechos, personajes y consecuencias de este acontecimiento. El juego permitirá que los estudiantes analicen la importancia de la resistencia mexicana frente al ejército francés, desarrollen habilidades de pensamiento crítico e histórico, y reconozcan este evento como un símbolo de identidad y orgullo nacional.

Momento 1. Conocimientos previos.
Se les preguntara sus conocimientos previos sobre los siguientes temas y en la sesión en que le corresponde con las siguientes preguntas:

Segunda Intervención Francesa
o ¿Cómo que evento se dio inicio la Segunda Intervención Francesa?
o ¿Por qué crees que Francia invadió nuevamente México?
o ¿Qué entienden por intervención?
o Menciona algún personaje que participo en este hecho histórico.

Segundo Imperio Mexicano-Papel de Maximiliano de Habsburgo
o ¿Han escuchado hablar de Maximiliano de Habsburgo? ¿Qué saben de él?
o ¿Quiénes creen que apoyaron a Maximiliano para venir a gobernar México?</td></tr>
</table>

- ¿Por qué creen que se considera al Segundo Imperio Mexicano un periodo de conflicto en nuestra historia?

La batalla de puebla.

- ¿Qué celebramos en México el 5 de mayo?
- ¿Han escuchado hablar de la Batalla de Puebla? ¿Qué saben sobre ella?
- ¿Quiénes participaron en esta batalla?
- ¿Por qué creen que esta batalla es tan recordada, aunque México seguía en conflicto después?

Momento 2. Segunda Intervención Francesa.

Antecedentes por explicar.

-Crisis económica y suspensión de pagos (1861)
-Alianza Tripartita y retiro de España e Inglaterra (1862).
-Intereses de Napoleón III y apoyo conservador.
-Batallas principales y la toma de estados.

Evidencia.

-En base de lo explicado y para que los alumnos tengan una adecuada contextualización del tema, identificaran a los personajes clave que participaron en este hecho histórico. Para ello, realizaran un cuadro dividido en tres columnas de la siguiente manera destacando personajes mexicanos, franceses y participes durante el segundo imperio mexicano.

Personaje.	Rol	Importancia.

-Mientras se les va proporcionando la información, se les estará mostrando una imagen de cada uno de los personajes para que lo ubiquen visualmente.

Momento 3. Papel de Maximiliano de Habsburgo en el Segundo Imperio Mexicano.

Antecedentes por explicar.

- Contexto antes de la llegada de Maximiliano de Habsburgo a México.
- Napoleón III y la búsqueda para un emperador en México.
- México en una guerra civil.
- Contexto durante el imperio de Maximiliano de Habsburgo.

Evidencia.

- Con el propósito de desarrollar la empatía histórica en los estudiantes, se llevará a cabo una actividad dividida en tres fases, centrada en la figura de Maximiliano de Habsburgo.

1. **Análisis de la imagen:**
   En primer lugar, se analizará la pintura que se encuentra en el libro de texto (pág. 120). Los estudiantes deberán observar detenidamente los elementos presentes en la imagen y anotar en su cuaderno sus apreciaciones y reflexiones sobre lo que observan. Durante esta fase, se promoverá la participación para compartir sus ideas y percepciones.
2. **Carta de empatía histórica:**
   En la segunda parte, los estudiantes deberán redactar una carta dirigida a Maximiliano de Habsburgo, expresando sus pensamientos y sentimientos hacia él. El objetivo es que, a través de esta carta, puedan ponerse en su lugar y reflexionar sobre su contexto histórico, sus decisiones y los retos que enfrentó.

3. **Toma de postura histórica:**
   Finalmente, se les pedirá que se sitúen en el contexto de esa época y decidan a quién hubieran apoyado: ¿a Benito Juárez o a Maximiliano de Habsburgo? Deberán justificar su elección mediante un breve escrito, argumentando las razones históricas y personales que los llevaron a tomar esa postura.

Momento 4. La Batalla de Puebla.

Antecedentes por explicar:

- Contexto histórico.
- Personajes clave: Identificación de los líderes y figuras destacadas.
- Estrategia militar: Descripción de las tácticas utilizadas por ambos bandos durante la batalla.
- Ubicación geográfica: Localización precisa de Puebla en el contexto de la guerra.
- Relevancia en la actualidad: Reflexión sobre la importancia de esta batalla en la identidad y el patriotismo de los mexicanos.

Evidencia:

Los estudiantes elaborarán una infografía en la que deberán destacar cada uno de los puntos señalados, integrando información clara y visualmente atractiva, además de imágenes representativas del evento.
Para concluir la actividad, se abrirá un espacio de diálogo en el que se les preguntará: ¿Por qué tiene tanta relevancia la Batalla del 5 de mayo para los mexicanos en la actualidad?

Momento 5. "Escape Room. La Batalla de Puebla."

Desarrollo del juego:

- Se dividirá a los estudiantes en grupos de 4 integrantes**.**
- Cada equipo tiene como misión "rescatar un mensaje histórico" antes que lo destruyan el ejército francés, al resolver los acertijos relacionados con la Batalla del 5 de mayo de 1862.

Inicio del Escape Room:

- Los equipos deben superar 6 desafíos para obtener la última pista que les permitan abrir la caja final con el mensaje oculto.

Desafíos y Acertijos:

Desafío 1: "El telegrama de Zaragoza"

- Los alumnos reciben un discurso incompleto de Ignacio Zaragoza.
  Ejemplo: "El _____ del 5 de mayo ha sido glorioso. Hemos derrotado al mejor ejército del mundo, los ____."
- Al completar correctamente el texto, se les da la siguiente pista que los dirige al siguiente desafío.

Desafío 2: "Ubicación estratégica en la batalla"

- Se les proporciona un mapa histórico de la Batalla de Puebla.
- Los estudiantes deben identificar:
  - ¿Qué fuerte defendieron los mexicanos?
  - ¿Cuál fue la estrategia de Zaragoza?
- Al responder correctamente, reciben el siguiente desafío.

Desafío 3: "El código secreto"

- Se entrega una sopa de letras con términos clave de la batalla (Juárez, Zaragoza, Puebla, intervención, etc.).
- Los alumnos deben encontrar las palabras ocultas, y las letras resaltadas formarán una palabra clave (por ejemplo, "Soberanía") que deben decir en voz alta para continuar.

Desafío 4: "Principales personajes"

- Se les entregara una hoja con imágenes de los principales personajes que participaron en la batalla de puebla, debajo de esta abra una descripción con la función de cada uno de ellos.
- Los alumnos tendrán que unir el personaje con su función correspondiente durante esta batalla.

Desafío 5: "Acertijos."

- Este desafío consta en resolver 4 acertijos sobre la batalla de puebla, estos elaborados con respuestas de los desafíos anteriores.
- Al responder correctamente los alumnos pasaran al último desafío y el más importante.

Desafío 6: "Relevancia Histórica"

- ¿Por qué esta batalla es importante para los mexicanos en la actualidad?, para completar este último desafío los alumnos compartirán ideas con su equipo asignado de la relevancia que tiene esta batalla no menos 3 renglones.
- Para pasar al cofre donde vendrá el mensaje oculto, los alumnos tendrán que describir la relevancia en la actualidad de manera fundamentada.

Mensaje Oculto

- Al lograr descifrar los 6 desafíos, los alumnos correrán al cofre, el cual solo podrá abrirse si responden correctamente a la pregunta: "¿Cuándo fue la Batalla de Puebla?".
- Una vez respondida, podrán abrir el cofre serán los ganadores y procederán a leer el mensaje oculto en voz alta.

Momento 6. Presentación del juego.

- 4ta sesión, se utilizará para desarrollar el juego en los derivados equipos.

Evaluación retroalimentación y reflexión Final:

- ¿Por qué creen que esta batalla sigue siendo importante hoy en día?
- ¿Qué aprendieron sobre la soberanía y la identidad nacional de México?
- ¿Cómo se sintieron al resolver los acertijos y descubrir el mensaje final?

Recursos.	Tiempo.	Evaluación.
-Libro de texto. -Caja cerrada. -Acertijos sobre la batalla. -Sopa de letras o crucigrama con términos clave. -Imágenes históricas de la batalla y personajes clave -Cronómetro para medir el tiempo. -Mensaje final con la relevancia de la batalla en el presente.	**1 semana.** **Semana 6.** **Tiempo:** 4 sesiones de 50 minutos. **Fecha:** 24-27 de marzo 2025. **Modalidad de trabajo:** Presencial. **Número de alumnos presentes:** 18 alumnos.	Rúbrica (anexo 11)

III. Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora.

3.1 Análisis de intervención

La intervención didáctica implementada en el grupo de 2°E se desarrolló a partir de la problemática identificada en el diagnóstico inicial: falta de motivación y bajo compromiso en la realización de actividades escolares, especialmente en la asignatura de Historia. Esta situación se reflejaba en la poca participación de los estudiantes, la entrega incompleta de trabajos y un escaso interés por los contenidos abordados. Ante esta realidad, se diseñó una propuesta basada en el juego como estrategia didáctica, con el propósito de generar aprendizajes significativos a través de experiencias lúdicas, colaborativas y contextualizadas.

Durante el proceso de intervención, se aplicaron tres estrategias lúdicas vinculadas a diferentes temas históricos del siglo XIX y principios del XX en México. Cada secuencia didáctica incluía tres sesiones previas para trabajar los contenidos de forma tradicional, con actividades como análisis de textos, línea del tiempo o debates; mientras que en la cuarta sesión se implementaba un juego que retomaba los conocimientos adquiridos durante la semana.

La respuesta del grupo ante la propuesta fue positiva. Desde la primera intervención, se notó un aumento en la participación, la entrega de trabajos y el entusiasmo durante las clases. Muchos estudiantes manifestaron sentirse más interesados y motivados al saber que sus actividades tendrían un propósito concreto: prepararse para participar en un juego relacionado con el tema visto. Esto evidenció que el uso del juego puede funcionar como un factor motivacional y de enganche efectivo.

Además, se observó un cambio en las dinámicas de trabajo en equipo. Al aplicar diferentes formas de conformar los grupos (libres, aleatorios y dirigidos), los estudiantes tuvieron la oportunidad de interactuar con compañeros distintos, fomentando la colaboración, la empatía y el respeto por las ideas de los otros. Esto contribuyó a fortalecer el clima de aula y a mejorar la convivencia.

En términos de aprendizaje, se pudo constatar que los juegos no solo fueron actividades recreativas, sino también estrategias didácticas valiosas para reforzar, aplicar y profundizar los conocimientos adquiridos. Durante las dinámicas lúdicas, los alumnos demostraban

recordar fechas, personajes y causas de los hechos históricos trabajados, utilizando el vocabulario adecuado y argumentando sus respuestas. Así, el juego funcionó como una herramienta de evaluación formativa que permitió identificar qué aprendizajes habían sido consolidados y cuáles necesitaban reforzarse.

Además, la secuencia de contenidos respetó una cronología histórica que permitió a los alumnos diseñar mentalmente una línea del tiempo clara de los acontecimientos, lo que facilitó la comprensión de procesos más complejos como las causas de la Revolución Mexicana o el conflicto entre liberales y conservadores.

La intervención logró cumplir su propósito al fomentar el interés por la Historia, mejorar la participación en clase y promover aprendizajes significativos a través del juego. A su vez, representó una experiencia valiosa para la formación docente, al poner en práctica una enseñanza más activa, reflexiva y cercana a los intereses de los alumnos. Esta propuesta demuestra que la innovación en el aula es posible cuando se parte de un diagnóstico claro, una planificación sólida y una actitud abierta al cambio.

3.1.1 Ciclo reflexivo de Smyth.

Reflexionar sobre mi propia práctica docente se ha convertido en una herramienta fundamental para fortalecer de manera continua la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. A partir de las tres intervenciones que diseñé y los resultados obtenidos, considero indispensable analizar de forma crítica los hallazgos y experiencias vividas. En este proceso, el ciclo reflexivo propuesto por Smyth (1991) ha sido una guía clave en mi desarrollo profesional durante las prácticas, ya que me ha permitido observar, cuestionar y replantear mi labor en el aula, generando así transformaciones significativas tanto en mi práctica como en el aprendizaje de mis alumnos.

Este ciclo se compone de cuatro fases interrelacionadas que orientan al docente a revisar, comprender y transformar su práctica pedagógica:

1. Descripción.
2. Explicación/Inspiración.
3. Confrontación.
4. Reconstrucción.

El modelo de reflexión planteado por Smyth representa una estrategia valiosa para fortalecer el desarrollo profesional docente desde una perspectiva crítica y situada en el contexto real del aula. Este enfoque proporciona una estructura clara que permite al profesorado analizar su práctica con profundidad y sentido, favoreciendo una mejora constante en sus procesos pedagógicos.

Reflexionar de forma continua sobre nuestra forma de enseñar abre la posibilidad de reconocer áreas que requieren ajuste, mejorar nuestras decisiones didácticas y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este ejercicio no solo mejora la efectividad de nuestra intervención educativa, sino que también promueve una actitud más consciente y comprometida con la calidad de la educación.

Por ello, es importante conocer y aplicar con claridad cada una de las fases que conforman el ciclo reflexivo de Smyth, ya que su uso adecuado permite intervenir con mayor intención en el aula, generando experiencias más significativas tanto para los docentes como para los estudiantes. Abordar este modelo desde una perspectiva crítica permite visibilizar su impacto positivo en la transformación educativa y en el desarrollo profesional continuo.

El ciclo comienza con la recopilación de información sobre lo que ocurre en el aula. Esta descripción inicial sirve como base para interpretar patrones de actuación, los cuales, al ser analizados en diálogo con otros docentes o marcos teóricos, pueden cuestionarse y reformularse. El proceso culmina con la reconstrucción de nuevas estrategias pedagógicas más adecuadas al contexto y a las necesidades del alumnado (Smyth, 1991).

Durante mi proceso de práctica docente, recurrí al ciclo de reflexión propuesto por Smyth (1991) como herramienta para analizar y mejorar mi intervención educativa, tomando en cuenta las cuatro etapas que lo conforman, las cuales describo a continuación.

Descripción:

La primera etapa de este ciclo responde a la pregunta ¿Qué es lo que hago?, ¿Cuáles son mis practicas?, donde hace referencia al observar de forma detallada lo que ocurre en el aula. Regularidades, contradicciones hechos relevantes e irrelevantes de ¿Quién', ¿Qué?

,¿Cuándo? (Smyth 1991). Aquí el docente identifica lo que hace, cómo lo hace y cuál es el contexto en el que se desenvuelve. Es un punto de partida objetivo y libre de juicios.

Una de las herramientas fundamentales para el análisis y mejora de la práctica docente es el diario de campo, ya que permite registrar de manera sistemática lo que se observa en el aula, tanto los aspectos positivos como aquellos que requieren atención. A través de este instrumento, es posible documentar hallazgos significativos que evidencian el desarrollo del grupo, los aciertos y errores en la planeación, los contratiempos surgidos por cambios institucionales, el desempeño de los alumnos, así como las actividades y temas abordados en cada sesión.

El diario de campo se convierte en un recurso valioso que facilita una reflexión constante sobre el propio desempeño docente, permitiendo identificar áreas de mejora y tomar decisiones informadas para fortalecer el proceso educativo. Al registrar cada sesión, se genera una memoria de la experiencia vivida en el aula, lo cual enriquece la comprensión de la práctica pedagógica y promueve una formación docente crítica y consciente.

> *"El diario de campo no es solo una herramienta técnica de registro, sino una forma de construir la propia identidad docente desde la narración de la experiencia."*
>
> — Bolívar & Domingo, 2006.

En este sentido, el uso constante del diario favorece una práctica educativa en permanente evolución. Nos invita a mirar más allá de la rutina, a cuestionar nuestras acciones y a repensar nuestras estrategias con el propósito de ofrecer una enseñanza más significativa y contextualizada. Reflexionar a partir de lo vivido en el aula no solo mejora nuestras habilidades docentes, sino que también enriquece nuestra capacidad de adaptación y respuesta ante los desafíos educativos.

Explicación/inspiración.

Durante esta segunda etapa se contesta la pregunta ¿Cuál es el sentido de la enseñanza que imparto? Según Smyth (1991), esta fase busca indagar sobre el propósito de la enseñanza y las creencias subyacentes que guían la acción docente, trata de clarificar las concepciones

teóricas que fundamentan nuestras acciones y que pueden haber dado origen al problema profesional.

Esta fase invita al docente a profundizar en el análisis de las razones, creencias, valores y contextos que influyen en su forma de enseñar.

En esta etapa, no solo se trata de describir lo que ocurre en el aula, sino de comprender el porqué de nuestras acciones pedagógicas. Implica una mirada introspectiva que nos lleva a cuestionar qué nos motiva, qué influencias (culturales, sociales, institucionales o personales) guían nuestras decisiones y cómo estas impactan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, esta reflexión ayuda a dar sentido y propósito a nuestra labor docente, reconociendo que enseñar no es un acto mecánico, sino una práctica cargada de intención, compromiso y sentido ético. Es en este punto donde el docente puede también inspirar al alumno, al conectar los contenidos con realidades significativas, promoviendo el pensamiento crítico y despertando el interés por aprender.

Confrontación.

La tercera etapa del ciclo reflexivo propuesto por Stephen Smyth (1991) es la Confrontación, y responde a la pregunta: ¿Por qué se dan estas prácticas en mi enseñanza?

En esta fase, el docente no solo identifica y analiza lo que ocurre en su práctica (etapas anteriores), sino que cuestiona críticamente las condiciones estructurales, culturales e institucionales que influyen o condicionan su actuar en el aula. Es decir, se confronta la realidad educativa personal con el contexto más amplio que la rodea.

Smyth (1991) sostiene que esta etapa implica reconocer cómo el entorno social, político y escolar moldea la manera en que se enseña, así como también los límites y posibilidades que dicho entorno impone o facilita. En otras palabras, el docente se pregunta por qué enseña de cierta manera, y cómo factores como el currículo, las políticas educativas, la cultura escolar, los recursos disponibles o incluso sus propias creencias, influyen en sus decisiones pedagógicas.

Esta confrontación no se da en un tono negativo, sino como una oportunidad para reconocer las tensiones entre lo que se desea hacer y lo que se puede hacer, permitiendo así abrir paso a transformaciones conscientes de la práctica. Es una etapa clave para desarrollar una postura crítica frente a la realidad educativa y para construir una enseñanza más coherente con los ideales profesionales y éticos del docente.

Reconstrucción.

La etapa de Reconstrucción, según Smyth (1991), representa el momento en que el docente, tras haber descrito, explicado y confrontado su práctica, se encuentra en condiciones de transformarla de manera consciente y fundamentada. Es una fase orientada al cambio, en la que se diseñan nuevas formas de enseñar a partir del análisis crítico del propio quehacer pedagógico.

En esta fase, la docente en formación replantea sus estrategias didácticas, ajusta sus enfoques metodológicos y redefine su rol frente al grupo, con el objetivo de responder de manera más eficaz a las necesidades educativas de sus estudiantes. La reconstrucción no se limita a modificar técnicas o actividades, sino que implica la construcción de una nueva visión de la práctica docente, más reflexiva, crítica y comprometida con el aprendizaje significativo.

Como lo señala Smyth (1991), esta etapa permite el desarrollo de una "nueva teoría de la práctica", es decir, una comprensión renovada de lo que significa enseñar en contextos reales, tomando en cuenta tanto los factores personales como los institucionales. A partir de este proceso, el o la docente comienza a actuar con mayor intencionalidad y conciencia profesional, fortaleciendo así una cultura de mejora continua y transformación educativa.

3.*2 Propuesta de intervención.*

Las intervenciones diseñadas e implementadas con el grupo de 2°E de secundaria constaron de tres secuencias didácticas integradas por actividades lúdicas, las cuales cumplían un objetivo común: favorecer el pensamiento histórico mediante el uso del juego como estrategia didáctica, enmarcado en el cumplimiento de un Propósito Didáctico de Aprendizaje (PDA) específico por tema.

Estas secuencias se planearon para desarrollarse a lo largo de una semana escolar, considerando que el grupo cuenta con cuatro sesiones de clase semanales. Durante las tres primeras sesiones, se abordó un contenido temático mediante actividades previas como lecturas, análisis de fuentes, ejercicios colaborativos, etc. Dichas actividades funcionaron como base para el diseño de los juegos, los cuales se llevaron a cabo en la cuarta sesión, fomentando así una continuidad didáctica en torno al tema.

La estrategia surgió a partir del diagnóstico inicial, donde se detectó una problemática recurrente en el grupo: desmotivación para realizar actividades escritas o de análisis, lo que se reflejaba en un bajo desempeño académico. Además, los resultados de un cuestionario aplicado sobre el gusto hacia la materia de Historia revelaron que los estudiantes deseaban mayor dinamismo en las clases y sugerían incluir juegos o actividades participativas.

Ante esto, se propuso la estrategia "El uso del juego para fomentar el pensamiento histórico en los alumnos de segundo grado de secundaria", partiendo de la hipótesis de que, al anunciar que los juegos estarían directamente relacionados con las actividades realizadas previamente, los alumnos se motivarían para participar activamente en las sesiones anteriores, al tener como incentivo la competencia lúdica y la posibilidad de ganar un premio.

El objetivo central de esta estrategia fue potenciar el pensamiento histórico, entendiendo que el juego no solo permite reforzar conocimientos, sino también desarrollar habilidades como el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la colaboración y la reflexión. Si bien los alumnos estaban "jugando", también se apropiaban de los contenidos de forma más eficaz y duradera.

En cuanto a la dinámica de trabajo colaborativo, se observó en las prácticas iniciales que los estudiantes tienden a repetir equipos con sus amistades, limitando su interacción social y el desarrollo de habilidades de cooperación con diferentes compañeros. Por ello, en los tres juegos se aplicaron diferentes formas de conformar equipos:

- En el primer juego, los alumnos formaron equipos libremente.
- En el segundo juego, los equipos se organizaron de manera aleatoria.

- En el tercer juego, los equipos fueron asignados por la docente en formación, agrupando a estudiantes con poca interacción previa, con el objetivo de fomentar la inclusión y fortalecer el trabajo colaborativo.

Los tres juegos se diseñaron con base en contenidos del bloque correspondiente a los procesos del siglo XIX y principios del XX en México, y cada uno abordó un periodo histórico diferente, respetando una secuencia cronológica para evitar la confusión entre hechos y facilitar la comprensión del desarrollo histórico. Los temas fueron:

1. La dictadura de Santa Anna y la Revolución de Ayutla (primer juego: rally histórico).
2. La Guerra de Reforma y la intervención francesa (segundo juego: carrera cronológica).
3. La Segunda Intervención Francesa y la Batalla del 5 de mayo (tercer juego: escape room histórico).

De este modo, cada intervención fue pensada no solo como un espacio de juego, sino como una experiencia pedagógica completa, en la que los estudiantes exploraron contenidos de manera activa, reflexiva y significativa. Además, la implementación de estas actividades permitió revalorizar la historia como una materia viva, dinámica y útil para la construcción de la identidad nacional.

3.2.1 Primera Intervención.

Secuencia didáctica 1.

"Rally Histórico": Dictadura de Santa Anna y Revolución de Ayutla (1853-1858).

Descripción:

La primera secuencia didáctica fue diseñada para llevarse a cabo durante una semana bajo el título: **"***Dictadura de Santa Anna y Revolución de Ayutla (1853-1858)***"**. Esta intervención se generó a partir de las actividades realizadas a lo largo de la semana, permitiendo la retroalimentación y favoreciendo un aprendizaje en los alumnos. Además, contribuyó a la mejora de mi práctica profesional, desarrollando las competencias genéricas establecidas al inicio, como la autorregulación y el fortalecimiento de mi desarrollo personal durante mis prácticas docentes.

En las diferentes actividades realizadas durante la semana, se incorporaron elementos para fortalecer el conocimiento de los conceptos de segundo orden que se presentan en la enseñanza de la historia. Entre estos conceptos se trabajó la empatía histórica, que permitió a los alumnos ponerse en el lugar de los personajes y contextos de la época, favoreciendo una mejor comprensión de los acontecimientos.

Asimismo, se abordaron categorías epistemológicas, como la corta y larga duración, las cuales les ayudaron a distinguir los efectos inmediatos y a largo plazo de los sucesos históricos. Estas herramientas no solo facilitaron el análisis crítico, sino que también promovieron un aprendizaje más profundo.

Esta primera intervención se abarcó solamente un PDA en la cual se analizarían y explicarían varios contextos para poder llegar al propósito asignado;

- Identifica causas y consecuencias de corta y larga duración de la Revolución de Ayutla.

Para alcanzar el propósito asignado, a lo largo de la semana se llevaron a cabo diversas actividades. Estas incluyeron la contextualización de la dictadura de Santa Anna**,** así como el estudio de la Revolución de Ayutla**,** abordando su función, personajes clave y propósito.

El objetivo principal fue que los alumnos lograran identificar y analizar las causas y consecuencias a corto y largo plazo de estos acontecimientos que de igual manera se trabajó con su actividad asignada para que finalmente, todo este conocimiento fue aplicado y reforzado a través del juego "Rally Histórico"**,** permitiendo a los estudiantes consolidar su aprendizaje de manera dinámica.

Mi grupo de intervención 2-E tiene un horario variado que se compone de 4 sesiones por semana, divididos de la siguiente manera: los días lunes y viernes a las 9:20 a 10:20 am, el día martes de 10:40 a 11:30 am y miércoles de 8:40 a 9:30. Durante esta primera intervención, programada para una semana, no se presentaron contratiempos que afectaran el desarrollo de las clases ni la distribución del tiempo asignado.

En la sesión número uno, se inició con el tema "Dictadura de Santa Anna". Los alumnos ya tenían cierto contexto sobre el tema, ya que lo habían trabajado previamente con la maestra titular. Esto permitió realizar una retroalimentación, facilitando el desarrollo de la clase de manera más fluida y efectiva.

Como actividad, se llevó a cabo un ejercicio llamado "Dilemas", en el cual se les presentó a los estudiantes diferentes situaciones problemáticas que enfrentó Santa Anna durante su gobierno. Los alumnos debían analizar cada dilema, tomar una decisión sobre qué harían en su lugar y justificar su respuesta. (anexo) Esta actividad fomentó el pensamiento crítico el uso de la empatía histórica, permitiendo que los estudiantes se transportaran al contexto de la época y se pusieran en el lugar del personaje histórico, comprendiendo mejor los desafíos y decisiones de su gobierno, así como la escucha activa y desarrollar la capacidad de argumentación al justificar sus puntos de vista desde una perspectiva histórica.

Los alumnos participaron con una buena actitud durante la actividad. Aunque algunos mostraron mayor interés y compromiso, otros se mostraron algo inquietos, debido a que este tipo de dinámicas no es frecuente en la asignatura de Historia. En el desarrollo de la actividad, los estudiantes compartieron sus respuestas, donde algunas posturas coincidían mientras que otras eran divergentes. Esto generó un espacio de diálogo e intercambio de ideas, en el cual los propios compañeros cuestionaban las decisiones de los demás, preguntando el porqué de sus respuestas.

En la sesión 2, se trabajó el tema de la Revolución de Ayutla. Al inicio de la clase, se intentó activar los conocimientos previos de los alumnos mediante preguntas, sin embargo, no pudieron participar, ya que no tenían información sobre este hecho histórico. Ante esta situación, se realizó una contextualización general del acontecimiento, explicando su objetivo, principales personajes y su impacto en la historia de México.

Como actividad, los estudiantes respondieron una serie de preguntas utilizando su libro de texto, lo que les permitió organizar la información, comprender mejor el tema y desarrollar habilidades de análisis e interpretación histórica.

Durante la sesión, los alumnos mostraron un interés creciente, ya que el tema era completamente nuevo para ellos. Esto permitió que, tras realizar la actividad, surgieran

preguntas y curiosidad por conocer más detalles sobre la Revolución de Ayutla, fomentando así un aprendizaje más dinámico y participativo.

En la sesión tres, dado que los alumnos ya habían identificado el acontecimiento de la Revolución de Ayutla, el objetivo fue que lograran distinguir sus causas y consecuencias de corta y larga duración

Para ello, primero se les explicó el concepto de causa y consecuencia, así como la diferencia entre corta y larga duración dentro del contexto histórico. Posteriormente, a cada estudiante se le entregó una hoja con cuadros donde estaban escritas, de manera desordenada, diversas causas y consecuencias del evento

La actividad consistió en que los alumnos plasmaran en su cuaderno una tabla con dos columnas, leyeran cada cuadro de manera individual y recortaran los fragmentos de información. (anexo) Luego, de forma grupal y con la guía del docente, se fue desarrollando la actividad de la siguiente manera

El docente indicaba qué cuadro localizar, un alumno lo leía en voz alta, se debatía si era causa o consecuencia, se determinaba si correspondía a corta o larga duración y el docente en formación explicaba por qué pertenecía a cada categoría

Esta actividad permitió que los estudiantes comprendieran las definiciones de causa y consecuencia, así como los criterios para clasificar los eventos en corta o larga duración, además de favorecer la participación de la mayoría de los alumnos promoviendo el análisis crítico y la interacción grupal

En la cuarta y última sesión de la semana, se llevó a cabo la intervención mediante el juego "Rally Histórico", el cual consistió en una competencia entre equipos. El juego estaba compuesto por tres estaciones, cada una diseñada para reforzar distintos aspectos del tema trabajado durante la semana:

- Estación 1: "La dictadura de Santa Anna"
  Los alumnos debían resolver una sopa de letras con palabras clave relacionadas con el gobierno de Santa Anna. Más que memorizar su dictadura en su totalidad, esta

actividad les permitió identificar conceptos clave que les ayudaran a reconocer y relacionar el tema. (anexo)

- Estación 2: "La Revolución de Ayutla"
  Se les pidió que escribieran brevemente el objetivo del Plan de Ayutla. Gracias a la actividad previa sobre el tema, los alumnos lograron recordar y reforzar su comprensión sobre el propósito de este plan y su importancia histórica.

- Estación 3: "Causas y consecuencias"
  En esta última estación, los alumnos debían clasificar tarjetas con causas y consecuencias de corta y larga duración en dos columnas. Esta actividad cumplió con el propósito del PDA asignado para la semana, y al haber trabajado previamente en la identificación de estos aspectos, lograron organizarlas con mayor facilidad. (anexo)

Durante el desarrollo del juego, los alumnos mostraron un alto nivel de interés, competitividad y entusiasmo, ya que la dinámica exigía que completarán cada estación correctamente para poder avanzar a la siguiente.

De esta manera, considero que cumplí con los objetivos y el propósito establecidos en el PDA, gracias a las diversas actividades realizadas durante la semana. A través del juego "Rally Histórico", los alumnos lograron plasmar sus conocimientos y aprendizajes, demostrando una mejor comprensión de los temas abordados. La combinación de estrategias utilizadas permitió reforzar su aprendizaje de manera significativa, fomentando la participación y el interés en la materia.

Un inconveniente que surgió durante la clase fue la pérdida de tiempo en la organización del espacio, ya que el acomodo de las bancas y la distribución de los equipos tomó más tiempo del esperado. Al ser el primer juego, se permitió que los alumnos formaran sus equipos libremente, lo que también generó cierta demora en el inicio de la actividad.

Esto suele suceder cuando los alumnos no están acostumbrados a trabajar en equipo, pero en este caso, en particular, se debe a que los estudiantes se dan cuenta de que trabajar con amigos puede generar distracciones, lo que les impide sentirse enfocados en la actividad. Por esta

razón, prefieren una distribución más variada, donde puedan integrarse con distintos compañeros.

Se les otorgó esta opción con el propósito de observar las decisiones que tomaban por sí mismos, y, en esta ocasión, optaron por formar equipos con su círculo de amigos. El resultado fue muy satisfactorio, ya que, aunque el trabajo en equipo dentro de un juego es diferente al de una actividad manual o escrita, los alumnos lograron adaptarse al contexto y participar activamente, demostrando que el aprendizaje lúdico puede generar un mayor interés y compromiso.

Explicación:

Al inicio de cada clase se comienza con preguntas de conocimientos previos, en la cual los alumnos pueden comentar el conocimiento que poseen del tema: en la primera sesión se les estuvo preguntando cuestiones del tema de la Dictadura de Santa Anna:

Docente en formación: ¿Quién fue Antonio López de Santa Anna y qué papel jugó en la historia de México?

Alumna Yuliana N: Santa Anna fue presidente de México en diferentes periodos.

Alumno Paulo N: Fue quien vendió parte del territorio de México a Estados Unidos.

Alumno Obed N: Santa Anna fue un político que gobernó a México en diferentes periodos y que después de que vendiera México cambio de bando y trato a la gente mal debido que aumento impuestos, y su gobierno fue centralista.

Docente en formación: Todas sus respuestas son correctas, veo que ya tienen una contextualización

Alumna Yuliana N: Si porque estuvimos viendo el tema de la independencia de Texas y la Guerra de los pasteles.

Alumno Paulo N: Fue cuando un pastelero que se quejó y quería que le pegarán los daños de su pastelería.

Docente en formación: Santa Anna fue presidente en diferentes periodos, como ya lo comento su compañero fue el último gobierno en el que se le conoció por ser centralista y se caracterizó por utilizar medidas represivas y exageradas, estas ¿Cuáles eran?

Alumna Keren N: El aumento de impuestos como el tener ventanas.

Alumno Obed N: Expulso a Benito Juárez de México.

Docente en formación: Exacto, es por eso por lo que el gobierno de Santa Anna fue considerado una dictadura, en la cual se proclamó como "su alteza serenísima", centralizo el poder y elimino la Constitución de 1824.

Posteriormente se le comunico la forma que se estará trabajando durante un tiempo en la cual consistía que habría un cambio en el encuadre presentado desde el primer día de clase, en la cual el 30% de su calificación se cambiaria en vez de realizar evidencia final, se estará evaluando en los diferentes juegos semanales, que se harán los días viernes (4ta sesión), estos se realizarán en equipos pero se evaluará de manera individual y su importancia de asistir esos días ya que esto será parte de su calificación. Se comentó que los juegos serán diseñados relacionados a los temas y actividades que se realizarán durante la semana,

A continuación, se les explicó que la actividad que estarán realizando durante la sesión, será una retroalimentación de lo que ya habían visto con la maestra titular y esta misma ayudará a que empleen la empatía histórica ya que consiste en dictar algunos dilemas que ocurrieron durante el gobierno de Santa Anna, los alumnos tendrán que escoger que harían en su lugar y justificar la respuesta.

Docente en formación: En su libreta apunten actividad 1, el tema: Dilemas y la fecha del día de hoy.

Alumnos en general: Listo.

Docente en formación: Apunten lo siguiente: Tienen deudas en el gobierno y decide aumentar impuestos. ¿A qué cosas les subirías los impuestos y por qué?

Docente en formación: Recuerden dejar un espacio para poner su respuesta, y lo comentaremos al final.

Docente en formación: Un país extranjero te ofrece dinero por una parte del territorio de México. ¿Aceptarías o lo rechazarías?

Tu gobierno es muy criticado, y la gente quiere sacarte del poder. ¿Cómo responderías?

Alumnos en general: Listo maestra.

La actividad se compartió de manera grupal, en la cual los alumnos leían sus respuestas cuestionando también las decisiones que tomaron sus demás compañeros permitiendo una interacción entre ellos

Durante la segunda sesión se estuvo analizando el tema de "Revolución de Ayutla" en la cual los alumnos contaban con un rezago de conocimiento de este acontecimiento, en la cual las preguntas de conocimientos previos no fluyo muy bien como la clase pasada, debido a esto la docente en formación explicó de manera detallada cada pregunta que pertenecía en la parte de inicio.

Docente en formación: El Plan de Ayutla fue un pronunciamiento proclamado el 1 de marzo de 1854, con el objetivo de derrocar al dictador Santa Anna., los principales promotores de este movimiento fueron: Juan Álvarez, Ignacio Comonfort y Florencio Villareal, este movimiento pudo derrocar al dictador y este huyo de México, algunos cambios políticos que se implementaron después de la derrota fue la creación de la Constitución de 1857 y las leyes de reforma.

Docente en formación: Entonces que fue el Plan de Ayutla.

Alumnos en general: Un movimiento organizado por el bando liberal para derrocar a Santa Anna del gobierno.

Posteriormente, se les explicó la actividad que realizarían para plasmar su conocimiento. Esta consistió en un cuestionario de cinco preguntas, diseñado para ayudarles a organizar y consolidar la información obtenida durante la explicación. La actividad fomentó la lectura y comprensión, ya que los alumnos debían localizar las respuestas en los materiales proporcionados. Una vez completado el cuestionario, las respuestas fueron compartidas y discutidas de manera grupal, lo que permitió ampliar y enriquecer el aprendizaje a través del intercambio de ideas y la retroalimentación entre compañeros.

Para la tercera sesión se retomó el tema de la sesión pasada pero ahora con un enfoque en que los alumnos identifiquen las causas y consecuencias de corta y larga duración de la Revolución de Ayutla, en la cual se inició con una retroalimentación del mismo. Al iniciar primero se les explico el concepto de causa y consecuencia, invocando conceptos de segundo

orden que es la causalidad y las categorías epistemológicas como definir la temporalidad de corta y larga duración.

Docente en formación: ¿Qué es una causa y que es una consecuencia?

Alumno Johan N: Lo que genera un hecho histórico.

Docente en formación: La causa es la acción y la consecuencia el hecho que pasa a base de la acción.

Docente en formación: Ahora que temporalidad creen que abarque una corta y una larga duración.

Alumnos en general: la corta es de 3-5 años y larga abarca hechos hasta la actualidad.

Docente en formación: Corta duración: Se refiere a hechos o procesos que ocurren en un período breve, generalmente días, meses o algunos años. Son eventos que tienen un impacto inmediato y visible, como una batalla, una revolución o un golpe de estado. un ejemplo fue la Revolución de Ayutla (1854-1855). Y larga duración abarca procesos históricos que se desarrollan a lo largo de décadas, siglos o incluso milenios. Son estructuras profundas y transformaciones que afectan a las sociedades de manera gradual, como cambios en sistemas políticos, económicos o culturales como por ejemplo la consolidación del sistema republicano en México tras la caída de Santa Anna.

La actividad programada para esta sesión consistió en la elaboración de un cuadro de dos columnas, en el cual los alumnos debían clasificar las causas y consecuencias de corta y larga duración del Plan de Ayutla.

Para ello, se les entregó una hoja con rectángulos que contenían tres causas y tres consecuencias de corta duración, así como tres causas y tres consecuencias de larga duración. Sin embargo, estos elementos estaban mezclados, por lo que los alumnos debían analizarlos y clasificarlos correctamente.

El ejercicio se llevó a cabo en dos fases:

1. Trabajo individual: Cada alumno revisó los rectángulos, identificó la información y clasificó los elementos en su cuaderno.
2. Trabajo grupal: El docente en formación indicó cuál rectángulo debían localizar, un alumno lo leyó en voz alta y expresó en qué categoría creía que debía ubicarse. A lo largo de la actividad, el docente guio el proceso, explicando por qué cada elemento correspondía a causa o consecuencia y si era de corta o larga duración. Finalmente, los alumnos recortaron y pegaron las respuestas en su cuaderno.

Esta actividad promovió tanto la interacción individual como grupal, fortaleciendo la capacidad de análisis, la comprensión histórica y el trabajo colaborativo, además de permitir una mejor asimilación de los conceptos clave a través de la discusión y la participación.

Estas actividades ayudaron para realizar la actividad de la sesión número 4, que sería la participación del juego Rally Histórico, en la cual se desarrolló de manera en equipos, durante esta sesión hubo 8 faltas en total, en la cual se hicieron 4 equipos de 3 integrantes, este primer juego los alumnos tuvieron la opción de escoger su equipo, en la cual los alumnos se encontraban cómodos y conformes acordes a sus equipos, posteriormente se les explico en qué consistía el juego.

Docente en formación: Este juego consta de 3 estaciones, no pueden avanzar si no concluyen la primera estación y así sucesivamente, las bancas en la parte de adelante vienen las instrucciones de lo que deben realizar en cada una de las estaciones, al concluir una estación, se levanta la mano para ir a rectificar y para avanzar**.** El primer equipo en completar las 3 estaciones será el equipo ganador. Se entendió.

Alumnos en general: Si.

Docente en formación: Bueno ya pueden comenzar.

Los alumnos estuvieron a completando y jugando de manera en equipos en la cual permitió mayor interacción, mantenían conversaciones entre ellos para realizar cada una de las estaciones.

Donde hubo mayor interacción fue en la estación número 3, en la cual tenían clasificar en dos columnas causas y consecuencias de larga y corta duración de la Revolución de Ayutla, en la cual hubo más levantamientos de manos, para verificar que las tarjetas estén bien clasificadas, en la cual se les fue guiando.

Alumnos equipo 1: Maestra nos puede checar las tarjetas.

Docente en formación: Recuerden nuevamente la temporalidad de corta y larga duración.

Alumnos equipo 4: Maestra la causa es la acción y la consecuencia es el hecho, ¿verdad?

Docente en formación: Si, igual chequen también y recuerden la actividad que se estuvo realizando en la sesión pasada.

Así sucesivamente se les fue apoyando, hasta que el equipo 4 logro clasificarlas y toco la campana en la cual fue el ganador, Al finalizar la clase se dio una retroalimentación con la última actividad realizada, mencionando de nuevo conceptos como larga y corta duración y causa y consecuencia.

Confrontación:

Durante el diseño de la primera intervención (*Secuencia 1: Rally histórico sobre la Dictadura de Santa Anna y la Revolución de Ayutla*), se planearon actividades clave que permitieron articular el contenido abordado en las tres sesiones anteriores con el desarrollo del juego final. Estas actividades no solo tenían un propósito lúdico, sino que cumplían una función pedagógica fundamental, ya que facilitaron la recuperación, organización y reflexión sobre los aprendizajes previos, permitiendo una retroalimentación activa y significativa por parte de los alumnos. La participación en el juego dependía directamente de la comprensión previa de los contenidos; por ello, las actividades iniciales eran indispensables para el éxito del producto final.

Menciona Arteaga y Camargo que, a través de estas actividades buscamos proporcionarles un contexto histórico y social que les permita comprender las circunstancias que llevaron a este importante acontecimiento en la historia de nuestro país. (Arteaga y Camargo 2014, p.14).

Las actividades durante esta intervención buscaron proporcionar el contexto histórico durante el gobierno de Santa Anna al poder trasladarlos al evento principal que se buscaba comprender La Revolución de Ayutla, para esto los alumnos con la actividad puesta supieron algunos hechos sociales durante su gobierno la cual dio inicio al levantamiento en armas contra su dictadura, para posteriormente indagar sobre ese hecho estos ya sabiendo las causas que le dieron inicio para continuar con las consecuencias, para posteriormente explicar la temporalidad cuando se habla de corta y larga duración.

Durante esta secuencia se incorporaron dos conceptos de segundo orden, los cuales son fundamentales en la enseñanza y el aprendizaje de la historia. De acuerdo con Arteaga y Camargo (2014), los conceptos de segundo orden son herramientas del pensamiento histórico que permiten a los estudiantes analizar e interpretar el pasado, más allá de la simple memorización de hechos. Entre ellos se encuentran la empatía, la causalidad, la significancia, la evidencia y el cambio/continuidad.

Durante la primera secuencia didáctica, una de las habilidades centrales que se buscó desarrollar en los estudiantes fue la empatía histórica, considerada un concepto de segundo orden fundamental para el pensamiento histórico. Según Arteaga y Camargo (2014), la empatía histórica es la capacidad de comprender las acciones de las personas del pasado considerando su contexto histórico, sus creencias, valores, intereses y las condiciones bajo las que actuaron, sin evaluarlos desde los juicios actuales. No se trata de justificar las decisiones del pasado, sino de entenderlas desde la lógica de su época.

Este concepto se trabajó específicamente en la primera actividad, a través del ejercicio de dilemas históricos. En dicha actividad, los estudiantes se enfrentaron a diversas situaciones tomadas del gobierno de Antonio López de Santa Anna, como la centralización del poder o la venta del territorio. Se les pidió que tomaran postura, apoyando o rechazando las decisiones del personaje, pero siempre argumentando desde el contexto de su tiempo. Esta dinámica permitió que los alumnos se pusieran “en los zapatos” de los actores históricos, evitando juicios anacrónicos y desarrollando una comprensión más compleja y reflexiva de los hechos.

Según Rodríguez O. (2008), la comprensión histórica debe considerar las diferentes escalas temporales y los contextos culturales que influyen en las decisiones del pasado, evitando interpretaciones anacrónicas. En la práctica, esta comprensión se promovió a través del análisis de dilemas históricos, como las decisiones tomadas durante la dictadura de Santa Anna. Los alumnos fueron invitados a tomar postura ante situaciones clave (como la venta de territorio o la imposición de impuestos), argumentando desde una lógica contextualizada y una perspectiva crítica.

El trabajo con esta perspectiva temporal y contextual resultó fundamental para que los estudiantes profundizaran en el análisis de las decisiones políticas del pasado y desarrollaran habilidades argumentativas integrando los conocimientos previos.

Otro concepto aplicado fue la causalidad histórica, entendida como la interacción compleja de factores estructurales, contingentes e intencionales que explican los hechos históricos. Como señala Rodríguez O. (2008), los eventos históricos no se pueden atribuir a una única causa, sino a una red de relaciones que operan en diferentes niveles temporales y contextuales.

Esta noción de causalidad fue esencial para cumplir con el Propósito de Aprendizaje, que exigía que los alumnos identificaran causas y consecuencias de la Revolución de Ayutla. Se trabajó con actividades que promovieron la clasificación y el análisis de hechos en función de sus diferentes causas y efectos, considerando causas inmediatas, subyacentes y consecuencias a corto y largo plazo, tal como plantea Rodríguez O. en su estudio sobre temporalidad y procesos históricos.

Asimismo, se trabajó una categoría epistemológica que permitió profundizar en el análisis histórico: la corta y larga duración. Este enfoque, propuesto por Fernand Braudel (1970) desde la escuela de los Annales, distingue entre eventos puntuales (corta duración) y procesos históricos estructurales que se desarrollan a lo largo del tiempo (larga duración). Esta categoría permitió a los estudiantes entender no solo los hechos inmediatos relacionados con la Revolución de Ayutla, sino también sus consecuencias prolongadas en la transformación política y social del país.

Esta experiencia se vio enriquecida por los aprendizajes obtenidos en la asignatura Epistemologías de la Historia, correspondiente a la Licenciatura en Aprendizaje y Enseñanza de la Historia. Dicha materia fue de gran utilidad, ya que los conocimientos adquiridos en ella permitieron transferir conceptos clave al aula, en especial el enfoque de corta y larga duración. A partir de este marco, fue posible guiar a los estudiantes para que comprendieran cómo ciertos eventos históricos, tanto de la historia de México como de la historia universal, pueden analizarse como hechos puntuales o como procesos estructurales de mayor alcance. Este enfoque permitió ampliar la comprensión de los alumnos sobre la dimensión temporal de los acontecimientos, desarrollando así una mirada más crítica y compleja del pasado.

En conjunto, el uso de estos conceptos y categorías permitió fortalecer el pensamiento histórico de los alumnos, promoviendo una comprensión más profunda, crítica y contextualizada del pasado, y fomentando habilidades analíticas que trascienden la simple repetición de datos.

Reconstrucción:

Durante la semana que estuvo programada la primera intervención durante tres sesiones se estuvieron realizando actividades relacionadas con el juego que se realizaría durante la cuarta sesión.

Una de las limitantes encontradas durante la intervención fue la falta de conocimientos previos por parte de los alumnos sobre los temas que se abordarían a lo largo de la semana, especialmente aquellos en los que se basaba la dinámica del juego. Debido a esta situación, se realizó una primera modificación en la planeación. Originalmente, en la primera estación se tenía como idea principal que los alumnos elaboraran un diagrama sobre *La dictadura de Santa Anna*; sin embargo, esta actividad fue sustituida por una sopa de letras en la que debían encontrar palabras clave relacionadas con el mismo tema.

Esta modificación se llevó a cabo por dos razones: en primer lugar, la elaboración de un diagrama implicaba un mayor tiempo de desarrollo, a pesar de tratarse de una actividad grupal; y, en segundo lugar, la sopa de letras resultó ser una estrategia más accesible y adecuada para activar conocimientos previos de manera lúdica y dinámica.

Al iniciar con el tema *"Revolución de Ayutla"*, fue necesario realizar una explicación detallada para que los alumnos pudieran comprender y adquirir conocimiento sobre el suceso, ya que, al momento de preguntarles, la mayoría no sabía responder. La estación dedicada a este tema consistía originalmente en que los equipos ordenaran cronológicamente los eventos ocurridos entre 1853 y 1858; sin embargo, esta actividad fue modificada.

La modificación se realizó debido a que se observó que los alumnos primero necesitaban identificar qué fue la Revolución de Ayutla, por qué surgió, quiénes participaron y cuál fue su objetivo principal. Por ello, se cambió la dinámica y se les pidió a los equipos rescatar y explicar el propósito fundamental de este hecho histórico. Aunque sus respuestas fueron breves, demostraron haber comprendido el tema. Esta modificación permitió que los estudiantes se enfocaran primero en entender el suceso antes de pasar a clasificar cronológicamente los eventos relacionados, favoreciendo así un aprendizaje más significativo.

Posteriormente, en la tercera sesión, se llevó a cabo una actividad centrada en las causas y consecuencias de corta y larga duración de la *Revolución de Ayutla*, la cual representó el Propósito de Aprendizaje (PDA) a cumplir dentro del juego. Una vez que los alumnos lograron identificar el hecho histórico como tal, se procedió a trabajar los conceptos de causa, consecuencia y temporalidad (corta y larga duración).

Al inicio de la clase, durante la recuperación de conocimientos previos, se detectó que muchos alumnos tenían dificultad para distinguir entre una causa y una consecuencia. Por ello, la actividad se realizó de forma grupal, utilizando una estrategia que facilitara la comprensión. A cada equipo se le entregó una hoja con cuadros que contenían causas y consecuencias mezcladas, tanto de corta como de larga duración, y el objetivo era clasificarlas correctamente.

Esta dinámica permitió una participación de todos los alumnos. La colaboración entre compañeros ayudó a ordenar sus ideas y a organizar correctamente la información. Finalmente, se llevó a cabo una retroalimentación grupal para verificar que los conceptos hubieran quedado claros y que los alumnos pudieran identificar correctamente las causas y consecuencias del hecho histórico trabajado.

En la estación 3, no se realizó modificaciones ya que era el propósito central en lograr con los alumnos, en la cual tendrían que clasificar en dos columnas tarjetas con causas y consecuencias de larga y corta duración.

Las actividades que se realizaron durante la semana no se encontraron complicaciones ya que la actividad dos y tres se evaluó con una lista de cotejo, y la actividad dos se verifico que todos los alumnos la realizarán ya que al finalizar la clase se toma participación respecto a la actividad,

Debido a que el juego esta realizado para la retroalimentación y verificación de las actividades realizadas durante la semana mencionadas anteriormente. Se analizo la lista de asistencia en la cual se verifico que algunos alumnos asistieron el día de la implementación del juego, pero no en alguna de las tres clases anteriores en la cual es un limitante ya que el alumno no tendrá ni el conocimiento adquirido durante esa clase, ni la actividad de apoyo.

Pero al ser un juego con trabajo en equipo incluido, hay algunas oportunidades una de ellas fue que los alumnos pueden apoyar al compañero que falto, este también ya observando y apoyando al equipo como puede adquirir e identificar el conocimiento faltante ya que es una retroalimentación.

Durante la organización del juego dentro del aula se presentaron algunas limitantes. Una de las principales fue la pérdida de aproximadamente 10 minutos en el traslado de los alumnos al salón y en el acomodo del mobiliario. La dinámica del juego requería que los mesabancos estuvieran dispuestos en forma de cerradura, ya que cada estación debía colocarse junto a un mesabanco acompañado de sus respectivas instrucciones (ver anexo).

La distribución contemplaba cuatro filas de tres mesabancos, representando así las distintas estaciones del juego. Cada fila correspondía a un equipo. Si bien esta organización demandó tiempo adicional, se contó con el apoyo de algunos alumnos para agilizar el proceso, colaborando en la colocación de las hojas con el número de estación, las instrucciones, y el acomodo del material necesario para cada una.

Al finalizar el juego, la evaluación tuvo que realizarse de manera rápida debido a la falta de tiempo. La rúbrica fue aplicada tanto de forma grupal como individual, siendo esta última

más tardada. Asimismo, se llevó a cabo una retroalimentación breve para reforzar los aprendizajes obtenidos durante la actividad.

El reacondicionamiento del aula también implicó una pérdida adicional de tiempo, lo que ocasionó que los alumnos salieran dos minutos después del timbre para su siguiente clase. Esto podría generar molestias con el docente de la siguiente materia, ya que, en la modalidad de secundaria, los estudiantes deben trasladarse inmediatamente a su siguiente salón tras el cambio de hora.

Como docente en formación, reconozco que una de mis áreas de mejora es la explicación, ya que, aunque domino el contenido, en ocasiones puede que omita algunos puntos importantes durante la clase. En el contexto del juego, el tono de mi voz desempeña un papel crucial para captar y mantener la atención de los alumnos.

Otro aspecto para considerar es que los estudiantes han ganado confianza, lo que a veces se traduce en que invaden el espacio alrededor de mi escritorio cuando llegan al aula. Aunque esto refleja una relación de confianza, también puede interferir en la dinámica de la clase.

A pesar de esto, el hecho de que los alumnos confíen en mí facilita la implementación de diferentes actividades. Hasta ahora, no he notado signos de molestia o indiferencia de su parte, lo que indica un ambiente positivo y colaborativo en el aula.

Al elegir el juego como parte de mi intervención implica en saber desarrollar juegos que dejan un aprendizaje, juegos colaborativos pero crear una evaluación individual ya que en el equipo no todos tienen el mismo desempeño y algunos alumnos llegan en no colaborar, este también implica tener firmeza ya que al implementar este tipo de estrategia provoca un descontrol del grupo, en la cual se tienen que dejar desde el principio bien las reglas e igual mencionar el respeto que deben de tener hacia sus otros compañeros.

Estoy satisfecha con los resultados obtenidos durante esta semana de intervención. Observé mejoras significativas en el grupo en varios aspectos, como la calidad de los trabajos, el esfuerzo por desarrollar su pensamiento crítico al responder y realizar sus actividades, así como una mayor participación en ambos géneros. También destacaron en el trabajo en

equipo, plasmando su conocimiento en cada una de las estaciones del juego. Además, mostraron honestidad durante la evaluación tanto grupal como individual.

Sin embargo, considero que se podría haber mejorado en la gestión del tiempo y en la distribución de este en cada estación. Esto hubiera permitido un mejor aprovechamiento del tiempo para realizar una evaluación y retroalimentación grupal más completa, en la cual se pudieran compartir comentarios, impresiones y opiniones sobre el juego.

3.2.2 Segunda Intervención.

Secuencia didáctica 2

"Carrera Cronológica Histórica". Guerra de Reforma (1858-1861).

Descripción:

La secuencia número 2, titulada *"Carrera cronológica histórica: Guerra de Reforma"*, fue la continuación de la primera intervención, y estuvo enfocada en la clasificación de eventos históricos que condujeron a la Guerra de Reforma. Esta secuencia se desarrolló durante una semana, y al igual que en la intervención anterior, las actividades realizadas previamente sirvieron como apoyo para la participación en el juego.

Al dar seguimiento a los contenidos y temas abordados en la primera intervención, se logró mantener una línea cronológica coherente, lo cual facilitó la comprensión del proceso histórico por parte de los alumnos. Esta secuencia resultó especialmente útil, ya que permitió aplicar el concepto de "tiempo histórico", un concepto de segundo orden dentro de la enseñanza de la historia. Dicho concepto ayuda a entender cómo un hecho conduce a otro, y permite que los estudiantes no se descontextualicen respecto a la temporalidad de los acontecimientos.

En esta segunda intervención, se abordó un Plan de Desarrollo de Aprendizaje (PDA) enfocado en la retroalimentación de hechos pasados y el análisis de diversos contextos temporales con el objetivo de comprender el desarrollo de la Guerra de Reforma.

- Elabora una cronología con los acontecimientos más importantes que sucedieron durante la Guerra de Reforma.

Al seguir una secuencia cronológica, los alumnos ya tenían claridad sobre la temporalidad de los años 1853-1858, comenzando con la dictadura de Santa Anna y la Revolución de Ayutla. Este conocimiento les resultó útil para integrarlo en la línea del tiempo, permitiendo dar continuidad a la nueva secuencia de 1858, cuando inicia la Guerra de Reforma, hasta 1861, año en que concluye el conflicto.

El objetivo principal del juego "Carrera Cronológica" es fortalecer en los alumnos su capacidad para estructurar información de manera secuencial, reconociendo la importancia de cada suceso dentro del conflicto y su impacto en el país. A través de esta dinámica, los estudiantes deberán analizar, organizar y explicar los hechos de la Guerra de Reforma en un orden lógico, promoviendo así un desarrollo en su pensamiento histórico y contextualizado.

Durante esta segunda intervención, el grupo 2E tuvo un cambio de horario, quedando conformado de la siguiente manera: los lunes de 11:30 a 12:20 p.m., los martes y miércoles de 9:30 a 10:20 a.m., y los jueves de 7:50 a 8:40 a.m., sin sesiones los viernes.

Esta intervención estaba programada para la tercera semana de la primera jornada, del 24 al 28 de abril; sin embargo, sufrió un retraso de aproximadamente una semana debido a diversos factores, uno de ellos fue que las actividades de la segunda semana demandaron más tiempo del previsto, lo que llevó a ocupar dos clases adicionales de la tercera semana, ya que eran trabajos más laboriosos que requerían mayor dedicación para su correcta realización.

La secuencia inició el miércoles 26 de febrero con el tema “Guerra de Reforma 1858-1861”. Los alumnos ya comprendían las causas que dieron origen a este conflicto gracias a la secuencia de contenidos trabajada previamente con el apoyo del libro de texto, lo que facilitó el desarrollo de la clase. No obstante, se realizó una explicación más detallada para profundizar en aspectos clave del tema, como el contexto político y social en el que se desarrolló la guerra, los bandos enfrentados, sus ideologías, las consecuencias a corto y largo plazo, así como el papel de personajes fundamentales como Benito Juárez, Félix Zuloaga y Miguel Miramón.

Como actividad, los alumnos respondieron una serie de preguntas con ayuda del libro de texto, las cuales fueron dictadas para guiarlos en la construcción de su aprendizaje. Estas preguntas les permitieron completar la información que ya tenían y, al finalizar, fueron clave para la retroalimentación y la participación grupal, ya que se fomentó el intercambio de respuestas y la discusión de ideas para enriquecer el conocimiento colectivo sobre la Guerra de Reforma.

La sesión correspondiente al 27 de febrero no se llevó a cabo debido a mi inasistencia a clase por motivos de actividades institucionales en la Normal del Estado. Durante esta sesión, la maestra titular les asignó un trabajo propio, por lo que no se pudo avanzar en el desarrollo del tema. Dado que este era un contenido fundamental dentro de mi intervención, era necesario que lo abordara personalmente para asegurar la continuidad y secuencia programada del aprendizaje.

La sesión 2 se llevó a cabo el 3 de marzo, abordando el tema "Tratado de McLane-Ocampo y Mon-Almonte". Se retomó el conflicto entre liberales y conservadores durante este periodo para analizar a profundidad el impacto de ambos tratados. Para ello, se inició con una explicación detallada de cada uno, lo que permitió a los alumnos contextualizarse mejor en la problemática y facilitar la comprensión del tema.

Para reforzar el aprendizaje, los alumnos realizaron una lectura guiada y posteriormente completaron un cuadro comparativo con dos columnas, en el que identificaron aspectos clave como: el bando que apoyaba cada tratado, la fecha en que fueron firmados, los personajes involucrados, los acuerdos establecidos y su impacto en la independencia del país. Esta actividad ayudó a desarrollar habilidades de análisis, comparación y síntesis de información histórica, permitiendo a los alumnos comprender la relevancia de estos tratados en el contexto de la Guerra de Reforma.

La sesión 3, programada para el 4 de marzo, no se llevó a cabo debido a mi inasistencia en la secundaria, ya que debía asistir a las actividades del aniversario de la Normal del Estado. Durante ese día, el grupo estuvo a cargo de la prefecta, quien no les asignó una actividad relacionada con la materia, ya que la maestra titular tampoco pudo asistir. Esto generó un

retraso en la secuencia de la intervención, por lo que fue necesario reorganizar los tiempos para recuperar el contenido pendiente en las siguientes sesiones.

La sesión se reprogramó para el 5 de marzo, en la cual abordamos el tema: *Alianza Tripartita y Convención de Londres*. Durante esta sesión, se explicó en detalle el contexto que llevó a la firma de la Convención de Londres, ya que los alumnos no tenían conocimientos previos sobre este hecho. Se abordaron aspectos clave como las potencias extranjeras a las que México debía dinero, la Ley de Suspensión de Pagos y la reacción de estas naciones, así como el inicio de la Segunda Intervención Francesa.

Para reforzar el aprendizaje, los alumnos realizaron una actividad en la que debían rescatar las ideas principales de la explicación y del libro de texto. Este ejercicio les permitió estructurar mejor la información y comprender la relevancia de estos sucesos en el contexto histórico de México.

La sesión programada para el lunes 10 de marzo no pudo llevarse a cabo debido a un cambio en las actividades escolares. La secundaria organizó la asistencia de varios grupos a la inauguración de la Cruz Roja en el Parque Tangamanga I, por lo que fueron retirados desde el segundo hasta el penúltimo módulo. Esto afectó directamente mi hora clase, ya que el grupo asignado para esa sesión fue uno de los solicitados para asistir al evento.

La sesión 4, ya sin contar los días de suspensión de clases que se realizó el martes 11 de marzo), consistió en una actividad diseñada para apoyar el juego establecido en la intervención. A los alumnos se les entregó una cronología que abarcaba desde 1853, con la dictadura de Santa Anna, hasta 1862, con el inicio de la segunda intervención francesa. En esta cronología se destacaban fechas clave durante la Guerra de Reforma. La dinámica de la actividad consistió en que, con la ayuda del libro de texto, los estudiantes identificaran los años en los que ocurrieron los eventos listados en la cronología. En algunas fechas se dejó un espacio para que los alumnos anotaran una definición o su conocimiento sobre cada uno de los eventos mencionados.

Finalmente, el 12 de marzo, se llevó a cabo la intervención a través del juego "Carrera cronológica histórica". Este juego consistió en una competencia entre dos equipos, seguida de una competencia 1 vs 1.

La organización del juego estuvo de la siguiente manera:

Fase 1: Desarrollo del Juego

- La clase se divide en 2 equipos.
- A cada equipo se le entrega un conjunto de tarjetas desordenadas con fechas y descripciones de eventos de la Guerra de Reforma.
- Los equipos deben ordenar correctamente los eventos en una cuerda con ayuda de pinzas lo más rápido posible.
- Una vez que creen que su orden es correcto, deben levantar la mano para su revisión.
- Si el equipo ya tiene el orden correcto, pasan a la siguiente fase.

Fase 2: Explicación del impacto de cada evento

- Cada integrante del equipo ganador elige una tarjeta de su línea del tiempo el equipo contrario tiene que elegir las mismas cartas e inicia la competencia 1vs1 en la cual los alumnos con la misma tarjeta tendrán que explicar el evento cómo afectaron la historia de México.
- El alumno que tenga una mejor explicación del evento será el ganador individual.

Fase 3: Reflexión y ganadores

Se premia al equipo que:

- ✓ Ordenó correctamente la línea del tiempo en el menor tiempo.
- ✓ Dio la mejor explicación del impacto de los eventos.

Durante el desarrollo del juego, los alumnos demostraron un alto nivel de competitividad, ya que competían únicamente con la mitad de sus compañeros. Esto intensificó la competencia, pues enfrentarse a un solo equipo genera mayor rivalidad que hacerlo contra varios.

En la primera fase, que se llevó a cabo en equipos, algunos alumnos participaron más que otros. Sin embargo, se observó una buena organización y comunicación. Mientras algunos analizaban las tarjetas, otros las colgaban con pinzas, mostrando un trabajo colaborativo. Por otro lado, el otro equipo, además de una excelente organización, destacó por su comunicación efectiva, permitiendo que todos los integrantes aportaran en la tarea de acomodar las tarjetas.

En la segunda fase, los alumnos mantuvieron el mismo nivel de competitividad, ya que la dinámica pasó a un formato de duelos 1 vs. 1. Se mostraron cómodos al momento de explicar los hechos, y cada uno tuvo la oportunidad de presentar el evento seleccionado. Esta parte también fue evaluada mediante una rúbrica, donde el ganador fue determinado por la calidad de su explicación, sin importar el desempeño de su equipo en la primera fase.

Durante ambas fases del juego, se brindó apoyo a cada equipo al momento de verificar si las tarjetas estaban correctamente acomodadas. Para ello, se les hicieron preguntas orientativas que les ayudaran a recordar la actividad del día anterior. De igual manera, en la segunda fase, si algún alumno tenía dificultades, se les guiaba con preguntas que les permitieran estructurar mejor su explicación.

Los equipos se formaron de manera aleatoria. Conforme los alumnos se fueron sentando, se les asignó un número, ya sea uno o dos, formando así los dos grupos. Curiosamente, un equipo tenía más niñas y el otro más niños, aunque esto no generó ninguna inconformidad entre los participantes. Cabe destacar que en cada juego se variará la conformación de los equipos para observar cuál dinámica de trabajo les favorece más.

Uno de los inconvenientes durante el desarrollo del juego fue la necesidad de moverme constantemente, ya que, al ser la única encargada, debía supervisar ambos equipos al mismo tiempo. Esto representaba un reto cuando ambos terminaban de acomodar sus tarjetas simultáneamente, lo que podría haber generado una posible desventaja para alguno de ellos. Otro desafío se presentó en la segunda fase, pues algunos alumnos se distraían durante la exposición de sus compañeros, ya sea porque no prestaban atención o porque el volumen de voz de algunos participantes dificultaba la escucha.

De manera personal, me sentí confiada al impartir la actividad, ya que era un tema que ya había abordado en prácticas anteriores y contaba con conocimientos previos sobre el mismo. Esto me permitió desenvolverme con mayor seguridad dentro del aula, logrando una secuencia más fluida en la enseñanza y diseñando actividades que fomentaran el aprendizaje de los alumnos, así como una mejor ejecución de la intervención.

Además, esta experiencia me brindó la oportunidad de perfeccionar mi capacidad de adaptación a las necesidades del grupo, ajustar las explicaciones según el nivel de

comprensión de los alumnos y reforzar estrategias didácticas que favorecieran su participación. No obstante, aún hay aspectos en los que puedo mejorar, como el control del grupo, la firmeza en el aula y la gestión del tiempo para asegurar que cada actividad se desarrolle de manera óptima sin interrupciones. También considero importante seguir trabajando en estrategias que fomenten la atención y el respeto durante las exposiciones individuales, con el fin de mejorar la dinámica y el ambiente de aprendizaje.

Explicación:

Al inicio de cada sesión se comienza con preguntas de conocimientos previos y las algunas ocasiones con preguntas para retroalimentar el tema pasado para verificar el conocimiento adquirido y posteriormente iniciar con la explicación del tema incorporando preguntas para su conocimiento del tema: Se inicio con el nuevo tema Guerra de Reforma, en la cual primero se inició con preguntas sobre el tema.

Docente en formación: ¿Qué saben lo que fue la Guerra de Reforma?

Alumna Yuliana N: Un conflicto entre liberales y conservadores donde ninguno de los dos bandos aceptaba el tipo de gobierno del otro.

Docente en Formación: Claro, pero ¿Qué tipo de gobierno quería cada bando?

Alumna Allison N: Los conservadores querían un gobierno que recayera en la iglesia y la gente de clase alta, militares, sacerdotes eran personas privilegiadas y el liberal pues más bien una república donde todas las personas sean tratadas por igual.

Docente en formación: Exacto, incorporando a la información dicha por su compañera, los conservadores defendían el poder de la Iglesia y las antiguas estructuras, querían mantener las tradiciones de los gobiernos monárquicos y los liberales aspiraban a un Estado moderno y laico.

Docente en formación: La Guerra de Reforma, también conocida como la Guerra de los Tres Años, tuvo lugar entre 1858 y 1861. Este conflicto fue protagonizado por liberales y conservadores, quienes tenían visiones opuestas sobre la forma de gobernar el país. El conflicto surgió tras la victoria de los liberales en la Revolución de Ayutla, la cual tuvo como objetivo derrocar la dictadura de Antonio López de Santa Anna e instaurar un gobierno

republicano y constitucional. Sin embargo, los conservadores se negaron a reconocer el nuevo gobierno liberal, lo que inició esta guerra civil que marcó profundamente la historia de México.

Se les siguió explicando más sobre esta guerra civil, como el contexto, personajes que apoyaban cada bando, así como el pensamiento de cada uno, esto les serviría de apoyo para el siguiente subtema que se estaría viendo la siguiente sesión. A continuación, se les explico la actividad que se estaría realizando para complementar la información ya retenida, en la cual constaba de una serie de preguntas que serían respondidas con ayuda del libro de texto, los alumnos demoraron lo que resto de la clase en contestarlas lo cual ya no dio tiempo en tomar participación de los alumnos.

Docente en formación: En la siguiente sesión se estará realizando su participación con sus respuestas.

Durante la segunda sesión, se inició con la participación de los alumnos a través de preguntas sobre la Guerra de Reforma. Esta actividad tenía el propósito de ayudarles a recordar la información previamente abordada y servir como una retroalimentación antes de introducir el siguiente subtema. Cada alumno tuvo la oportunidad de leer y compartir sus respuestas, lo que permitió un análisis colectivo y una mejor comprensión del tema. A medida que se discutían las respuestas, se logró que los alumnos construyeran una visión más general del hecho histórico, lo que facilitó la transición hacia el siguiente subtema con una base de conocimiento más sólida.

En la cual ya se pudo dar inicio al subtema: Tratados de MacLane-Ocampo y Mon-Almonte, Se explicó a los alumnos la importancia de estos tratados en el contexto de la Guerra de Reforma, destacando cómo tanto liberales como conservadores buscaron apoyo extranjero para fortalecer su posición en el conflicto. Aunque ninguno de los tratados fue ratificado, ambos reflejaron la crisis interna del país y la intervención de potencias extranjeras en asuntos nacionales. Para complementar esta información, los alumnos realizaron una actividad en la que elaboraron un cuadro de dos columnas. En este cuadro, debían identificar aspectos clave de cada tratado, como el bando que lo apoyaba, la fecha en que fue firmado,

los personajes involucrados, los acuerdos establecidos y su impacto en la independencia y soberanía del país.

Esta actividad permitió a los alumnos comparar ambos tratados de manera estructurada, facilitando su análisis y comprensión sobre cómo estos acuerdos influyeron en la situación política y social de México durante la Guerra de Reforma. Al revisar la actividad para poder sellárselas se les preguntaba a los alumnos algún aspecto de cada tratado para verificar que aprendieron durante esta sesión:

Docente en formación: ¿Qué tratado apoyo a los liberales?

Alumnos en general: El de MacLane- Ocampo.

Docente en formación: ¿Qué me pueden decir de ese tratado?

Alumna Jennifer N: El país quien lo apoyo fue Estados Unidos, que otorgaba derechos de tránsito a cambio de respaldo financiero y militar y lo firmaron Melchor Ocampo y Robert MacLane.

Docente en formación: Si, muy bien y ahora que me pueden decir del tratado que apoyo a los conservadores.

Alumno Raúl N: Este fue el tratado de Mon-Almonte, firmado entre los conservadores y España, que buscaba apoyo a cambio de restaurar privilegios a la Iglesia y reforzar la influencia extranjera en México.

Docente en formación: ¿En qué año se firmaron ambos tratados?

Alumnos en general: En 1859.

Durante la sesión 4, se abordó el subtema "Alianza Tripartita y Convención de Londres", el cual era desconocido para los alumnos. Por ello, se inició brindándoles el contexto de la crisis económica que atravesó México después de la Guerra de Reforma, destacando cómo el país quedó debilitado financieramente debido al conflicto. Se explicó la implementación de la Ley de Suspensión de Pagos, impulsada por Benito Juárez en 1861, la cual establecía que México dejaría de pagar temporalmente su deuda externa a países como España, Francia e Inglaterra. Posteriormente, se analizó cómo esta medida generó descontento en dichas

potencias, llevándolas a formar la Alianza Tripartita y firmar la Convención de Londres, cuyo propósito era exigir el pago de la deuda mediante la intervención diplomática y militar en México.

Docente en formación: México tenía una deuda con tres potencias extranjeras: Inglaterra, Francia y España. Tras la implementación de la Ley de Suspensión de Pagos, que establecía que durante dos años el país no pagaría su deuda externa, surgió un gran descontento entre estas naciones. Como respuesta, decidieron unirse y formar la Alianza Tripartita, con el objetivo de presionar a México para que cumpliera con sus compromisos financieros, lo que eventualmente llevó a la Convención de Londres y a la intervención extranjera en territorio mexicano.

Se continuó explicando el evento conocido como la Convención de Londres, destacando cómo las potencias europeas Inglaterra, Francia y España acordaron intervenir en México para exigir el pago de la deuda. Sin embargo, con el tiempo, Inglaterra y España decidieron retirarse al darse cuenta de que Francia tenía intenciones expansionistas más allá de solo recuperar la deuda. Esto llevó a que Francia invadiera México, marcando el inicio de la Segunda Intervención Francesa, un conflicto que tendría grandes repercusiones en la historia del país.

Mientras se les iba explicando se les pido a los alumnos rescatar y apuntar lo más importante, y esta información podía ser complementada con la información de su libro de texto. Y al cierre de la clase los alumnos participaron en comentar lo que les parecía más importante del tema.

Docente en formación: ¿Qué puntos importantes rescataron?

Alumna Keren N: Los países que conformaban la alianza, la causa de todo eso que fue la ley de suspensión de pagos, y que Francia es un país invasor.

Debido a las suspensiones de clases, la secuencia se extendió a cinco días, sin considerar la cantidad de sesiones que no se pudieron llevar a cabo. En la cuarta sesión, se realizó una actividad enfocada en la elaboración de una cronología que abarcara los eventos históricos

desde 1853 hasta 1862. Con ayuda de su libro de texto, los alumnos debían anotar los años correspondientes y escribir una breve descripción de lo aprendido sobre cada evento.

A diferencia de otras actividades, en esta ocasión no se realizaron preguntas de manera grupal, sino individualmente. A cada alumno se le hicieron una serie de preguntas relacionadas con la cronología, y si lograban responder correctamente tres de ellas, se les colocaba un sello en la actividad. Esta estrategia tenía el propósito de reforzar el aprendizaje individual y evitar que aquellos que no habían completado la actividad simplemente copiaran las respuestas de sus compañeros. Además, se le dio una importancia especial a esta tarea, ya que serviría como base fundamental para el juego que se llevaría a cabo posteriormente. Mientras los alumnos terminaban la actividad, se les hacía preguntas para evaluar su comprensión y reforzar el contenido aprendido.

En la sesión numero 5 se realizó el juego, en la cual cuando los alumnos llegaron el aula ya está organizada el aula para realizarlo, se organizaron los equipos al azar y se les dieron indicaciones.

Docente en formación: El juego se llama Carrera cronológica, en la cual consta de dos fases, la primera fase se realizará en equipos, se les entregara tarjetas con eventos que se estuvieron viendo durante las clases y la última actividad realizada, estas tarjetas estarán abarcando la temporalidad de 1853 a 1862 en la cual con ayuda de las pinzas las estarán ordenado y colgando, el primer equipo que las ordene correctamente será el ganador.

Docente en formación: Fase dos se compone de una competencia individual, cada integrante escogerá una tarjeta y competirán con el compañero rival que comparten la misma tarjeta, el ganador será el que de la mejor explicación del evento

Se les fue apoyando durante las dos fases, con preguntas para que los alumnos recordaran o fuera una guía para el reacomodo de sus tarjetas o con sus explicaciones de los eventos. Al finalizar se tomó nota de la participación de los alumnos con ayuda de las rúbricas y se dio la retroalimentación y reflexión del juego.

Confrontación:

Durante esta intervención se trabajó el proceso que va desde la dictadura de Santa Anna hasta el inicio de la Guerra de Reforma, haciendo énfasis en la secuencia y el sentido histórico de los eventos.

Este enfoque fue respaldado por los contenidos curriculares del plan de estudios de historia de secundaria, los cuales, según SEP (2017), deben permitir que los estudiantes comprendan los procesos históricos como secuencias con causas y consecuencias, no como hechos aislados. Sin embargo, en la práctica se evidenció que muchos estudiantes aún tenían dificultades para comprender el orden y la lógica interna de estos procesos, por lo que fue necesario diseñar una estrategia más significativa: el juego *Carrera Cronológica*.

En esta secuencia se trabajó el concepto de segundo orden tiempo histórico, que hace referencia a la capacidad de situar los hechos en una secuencia temporal, distinguir entre diferentes ritmos del tiempo (corto, medio y largo plazo), y comprender el cambio, la continuidad y la simultaneidad.

Según Mariátegui (1928), comprender el tiempo histórico implica que el estudiante construya una visión integrada de los acontecimientos, donde estos no sean percibidos simplemente como una serie de fechas aisladas, sino como parte de un proceso dinámico y contextual. Para poner en práctica esta idea, diseñé un juego que desafió a los alumnos a ordenar una secuencia de eventos clave relacionados con el periodo de Santa Anna y la Guerra de Reforma, reforzando así la noción de proceso histórico y su complejidad temporal.

El juego *Carrera Cronológica* se inspiró en la metodología del aprendizaje basado en retos, donde el alumno debe resolver un problema o desafío significativo a través de la acción. Este tipo de actividades permite que los estudiantes, de forma colaborativa, desarrollen habilidades de organización, análisis y síntesis de información histórica. De acuerdo con Sánchez y Ramírez (2014), los juegos educativos que involucran el ordenamiento de eventos históricos facilitan la construcción de narrativas coherentes, fortalecen la comprensión del tiempo cronológico y aumentan la motivación y participación de los estudiantes. En mi intervención, esto se reflejó en que los estudiantes lograron establecer relaciones causa-efecto entre los hechos, identificar rupturas y continuidades, y comprender que los procesos históricos no son estáticos, sino que responden a tensiones y transformaciones.

Desde el enfoque de Arteaga y Camargo (2014), el pensamiento histórico se construye cuando el estudiante logra interpretar, argumentar y reflexionar sobre los procesos del pasado, comprendiendo la complejidad y pluralidad de sus causas. En el juego, los alumnos demostraron este tipo de pensamiento al justificar por qué un evento debía ir antes que otro, o cómo ciertas decisiones políticas derivaron en conflictos posteriores. Además, surgieron discusiones espontáneas que enriquecieron la actividad, como el papel de la Iglesia y el Estado en ese contexto, lo que evidenció un aprendizaje más profundo.

El uso del libro de texto fue también un recurso importante durante esta intervención, ya que proporcionó a los estudiantes la información básica necesaria para construir sus argumentos. Según Perrenoud (2000), el libro de texto debe ser visto como una guía flexible y no como una verdad absoluta, que los alumnos pueden consultar, cuestionar y complementar con otras fuentes. En este sentido, el libro sirvió de punto de partida para buscar causas, fechas y consecuencias, pero fue el juego el que permitió transformar esos datos en conocimiento significativo.

Entre las ventajas de esta estrategia, se destacan el trabajo en equipo, el desarrollo del pensamiento lógico-temporal, la motivación activa del grupo y la posibilidad de visualizar el periodo como una secuencia articulada. A su vez, se identificaron aspectos a mejorar, como la necesidad de brindar más tiempo para la reflexión posterior y reforzar el uso de fuentes complementarias.

El aula de historia de la institución donde se llevaron a cabo mis prácticas docentes contaba con un espacio físico amplio y bien acondicionado, lo cual representó una ventaja significativa para el desarrollo de las actividades planeadas. Esta condición no solo favoreció la ejecución de la intervención correspondiente a esta secuencia, sino también facilitó el trabajo de las tres intervenciones implementadas durante el periodo de prácticas.

La amplitud del aula permitió organizar al grupo en equipos, distribuir los materiales con comodidad y generar una dinámica participativa y activa, especialmente en actividades lúdicas como juegos de mesa, rallys históricos y retos colaborativos, que requerían movimiento, interacción constante y uso del espacio. Este aspecto fue clave para mantener

el interés de los alumnos y lograr que se apropiaran de los contenidos desde una metodología distinta a la tradicional.

Asimismo, trabajar con un grupo reducido de 20 estudiantes del segundo grado, grupo “E”, resultó ser un factor altamente favorable. La cantidad de alumnos permitió realizar una atención más personalizada, brindar retroalimentación constante, y observar con mayor detalle las respuestas, dificultades y avances de cada estudiante durante las sesiones. Como señala César Coll (1996), los grupos pequeños permiten al docente intervenir con mayor profundidad, facilitando aprendizajes más significativos y una mejor comprensión de las necesidades individuales del alumnado.

De igual manera, el uso adecuado del espacio físico contribuyó a la organización eficiente del tiempo, al control del grupo y a la aplicación fluida de las estrategias didácticas propuestas. Según Perrenoud (2000), las condiciones del aula tanto físicas como sociales influyen directamente en la práctica docente, y es deber del educador adaptar su intervención de acuerdo con estas variables para garantizar un aprendizaje efectivo.

En este sentido, la combinación de un aula amplia y un grupo reducido favoreció la creación de un ambiente propicio para el trabajo colaborativo, la reflexión histórica y la participación activa de los estudiantes, elementos fundamentales para el logro de los objetivos planteados en cada una de las intervenciones didácticas realizadas.

Reconstrucción:

La intervención fue planificada para llevarse a cabo en el transcurso de una semana, dedicando tres sesiones a la elaboración de actividades que servirían como preparación para el juego programado en la cuarta sesión. Además, se añadió una actividad adicional con el propósito de reforzar los conocimientos adquiridos y brindar una retroalimentación clave para la correcta ejecución del juego.

Uno de los principales desafíos que se presentó fue el retraso en el inicio de la intervención, ya que las actividades relacionadas con las Leyes de Reforma y la Constitución de 1857 demandaron más tiempo del previsto. Esto ocasionó que la secuencia planificada comenzará hasta la tercera sesión de la tercera semana, fuera de la fecha originalmente establecida.

El plan inicial contemplaba que cada intervención tuviera una duración estimada de una semana. Sin embargo, debido a la suspensión de clases y cambios en las actividades escolares, se extendió a dos semanas. Esta situación provocó un atraso en la planificación de los siguientes temas, lo que requirió ajustes para completar la secuencia sin omitir actividades fundamentales para la realización del juego y una retroalimentación de los temas ya que a pasar por tanta suspensión los alumnos suelen perder sentido de continuidad de los contenidos.

Uno de los factores más influyentes en esta modificación fue la cancelación de cuatro sesiones debido a cambios en el calendario escolar y actividades institucionales, lo que dificultó el seguimiento del cronograma establecido. A pesar de estos contratiempos, se logró llevar a cabo la intervención respetando la secuencia planificada, asegurando que los alumnos recibieran la información y el aprendizaje esperado.

Respecto al juego, a pesar de los contratiempos que surgieron en la secuencia, los alumnos lograron desempeñarse de manera satisfactoria. Sin embargo, se identificaron algunas dificultades durante la primera fase, principalmente en la participación, ya que algunos alumnos mostraban mayor disposición a intervenir que otros.

En la segunda fase, relacionada con la explicación de los eventos, se observó que las respuestas de los alumnos eran demasiado breves, lo que indicaba la necesidad de reforzar la profundidad en sus análisis. Para mejorar este aspecto en futuras intervenciones, se podrían implementar estrategias como el uso de preguntas guía, la asignación de roles específicos dentro de los equipos y la integración de actividades previas que fomenten la argumentación y expresión oral. Se identifico que hay reforzar su confianza en explicar y exponer algún tema.

Durante el desarrollo del juego, el manejo del tiempo resultó un tanto desorganizado, ya que la actividad tomó más tiempo del previsto. Como consecuencia, la etapa final de retroalimentación y repaso se realizó de manera apresurada. Además, el reacomodo del aula y de las bancas después de la actividad implicó tiempo adicional, incluso posterior al timbre, lo cual pudo haber generado retrasos para la siguiente sesión que corresponde a otra asignatura.

Tenía expectativas más altas respecto al resultado de la actividad, ya que, aunque se cumplió con el propósito didáctico de que los alumnos identificaran los hechos ocurridos entre 1858 y 1862, no logré asegurarme de que todos los alumnos lo lograran de manera individual. El hecho de haber trabajado únicamente con dos equipos provocó que, en algunos momentos, se obstaculizara la visibilidad entre los participantes, dificultando identificar quién colaboraba realmente. Además, algunos alumnos fingían participar. Durante la explicación de los hechos, los estudiantes mostraban conocimiento únicamente del evento que les tocó desarrollar, sin evidenciar comprensión de los demás. Por la falta de tiempo, la evaluación se realizó de forma grupal y no individual, limitándose a una pregunta general sobre si todos los miembros del equipo habían colaborado, sin poder valorar el nivel de participación o comprensión de cada alumno.

En relación con las actividades que influyeron en el desarrollo del juego, es importante señalar que este se construyó a partir de las actividades realizadas durante la semana. Sin embargo, esto también representó una limitante, ya que, en esta secuencia, solo se pudo realizar una actividad directamente relacionada con el juego al final de la misma.

La primera actividad tuvo como objetivo que los alumnos comprendieran el hecho histórico de la Guerra de Reforma. Consistió en responder una serie de preguntas, aunque esta dinámica no fue del agrado de la mayoría, ya que, al revisar sus respuestas, se observó que eran demasiado simples y reflejaban una falta de análisis: anotaban lo primero que encontraban sin comprender realmente el contenido. Al preguntarles sobre sus respuestas, muchos no sabían explicar lo que habían escrito, por lo que fue necesario dedicar la siguiente sesión a una retroalimentación del tema y de la actividad.

Una vez comprendida de forma general la Guerra de Reforma, en la sesión siguiente se les pidió elaborar un cuadro de doble entrada para comparar los tratados McLane-Ocampo y Mon-Almonte. En esta actividad se observó un mayor nivel de análisis, ya que los alumnos sabían mejor qué buscar y cómo responder a cada aspecto del cuadro. Aunque al principio hubo cierta confusión debido a la falta de lectura, al concluir la actividad y durante la retroalimentación, los alumnos demostraron mayor claridad. Esta mejora fue notoria durante

la segunda fase del juego, donde explicaron de forma adecuada y detallada los eventos históricos correspondientes.

Respecto al tema de la Alianza Tripartita y la Convención de Londres, se desarrolló una actividad sencilla debido al tiempo limitado y al retraso generado por diversas suspensiones. La actividad consistió en identificar y anotar la información clave en un organizador gráfico, una técnica familiar para los alumnos desde primer grado, lo que facilitó su ejecución. Sin embargo, por la falta de tiempo y la urgencia de pasar a la última actividad de la secuencia, no fue posible verificar adecuadamente qué tanto aprendieron en esta etapa.

Como cierre de la secuencia, los alumnos realizaron una cronología con hechos históricos de 1853 a 1862. Se les entregó una hoja con eventos desordenados, y, con ayuda del libro de texto, debían asignar las fechas correspondientes y describir algunos hechos. Esta actividad resultó más atractiva para ellos, ya que les pareció más dinámica y menos demandante en términos de tiempo.

Es importante destacar que las actividades se llevaron a cabo en diferentes sesiones, algunas de las cuales se vieron interrumpidas o distanciadas por suspensiones y actividades institucionales. Por ejemplo, en algunos casos, la sesión del lunes se retomaba hasta el miércoles de la semana siguiente, lo que dificultó la retención de la información por parte de algunos alumnos, representando una amenaza para el desarrollo continuo del aprendizaje.

Durante esta secuencia identifiqué varias áreas de mejora como docente. Noté que, al dar indicaciones, mi tono de voz no siempre fue claro o efectivo. También me di cuenta de la necesidad de implementar estrategias que permitan afrontar las interrupciones constantes o la cancelación de clases, ya que estas afectaron directamente el desarrollo y los resultados del juego. Personalmente, no quedé completamente satisfecha con el resultado, ya que estas condiciones externas influyeron de forma significativa.

Finalmente, los resultados del juego fueron evaluados mediante una rúbrica que consideró tanto aspectos grupales como individuales. Se valoraron el trabajo en equipo, la expresión oral y el análisis histórico del evento seleccionado durante la fase dos del juego. En la cual es una herramienta donde se evalúa de manera justa ya que, si pertenecen al equipo no

ganador de la primera fase, puede ser ganador en la segunda fase del juego que fue de manera individual.

3.2.3 Tercera Intervención.

Secuencia didáctica 3.

“Escape Room Histórico”: La Batalla de Puebla 1862.

Descripción:

La tercera secuencia didáctica fue diseñada para desarrollarse a lo largo de una semana bajo el título “La Batalla de Puebla (1862)”. Esta intervención no abordó el tema principal directamente, sino que se enfocó en el subtema “Imposición y derrota del Segundo Imperio Mexicano (1864-1867)”, con el objetivo de seguir una línea cronológica coherente entre las tres secuencias planteadas, evitando así la pérdida del sentido histórico en el desarrollo de los contenidos.

Para ello, se inició con la contextualización del hecho histórico general, es decir, el proceso de imposición y posterior caída del Segundo Imperio Mexicano, para luego centrar la atención en el evento específico de la Batalla de Puebla. A diferencia de las dos secuencias anteriores, en esta intervención se realizó únicamente una actividad base, ya que los estudiantes debían cumplir con el Propósito Didáctico de Aprendizaje (PDA): “Identifica desde su imaginario la relevancia histórica de la Batalla del 5 de mayo de 1862.”

Sin embargo, para comprender plenamente el contexto en el que surgió dicho evento, primero se abordó la temática relacionada con el Imperio de Maximiliano de Habsburgo, trabajando la empatía histórica, la cual permitió a los alumnos comprender distintas perspectivas del proceso histórico.

El objetivo principal de esta intervención fue que los estudiantes reconocieran la relevancia actual de la Batalla de Puebla, para lo cual se diseñó una actividad específica que les permitió identificar elementos clave del hecho histórico y reflexionar sobre su importancia en el presente. Todo este conocimiento fue posteriormente aplicado y reforzado a través del juego didáctico “Escape Room Histórico”, el cual facilitó la consolidación del aprendizaje de una manera lúdica, dinámica y significativa.

Durante el periodo en el que se llevó a cabo mi intervención, se presentaron dos cambios en el horario escolar, lo cual ocasionó un ligero retraso en la planificación original. El nuevo horario quedó conformado de la siguiente manera: los días lunes, la clase se impartía de 8:40 a.m. a 9:30 a.m.; los martes, de 7:50 a.m. a 8:40 a.m.; los miércoles no había sesión; y los días jueves y viernes, el horario fue de 12:20 p.m. a 1:00 p.m. A partir de este ajuste, no se presentaron más modificaciones, y a pesar del atraso inicial, la intervención se desarrolló conforme a lo planeado.

En la primera sesión de esta secuencia, se abordó el tema "La Segunda Intervención Francesa". Aunque esta intervención formaba parte de una secuencia temática continua, los alumnos únicamente contaban con conocimientos previos sobre el inicio del conflicto, específicamente el último subtema visto de la Guerra de Reforma: la Alianza Tripartita y la Convención de Londres. Este antecedente resultó ser un facilitador, ya que los estudiantes comprendían la causa que dio origen a la imposición del Segundo Imperio.

Para profundizar en el tema, se abordaron los siguientes puntos:

- Crisis económica y suspensión de pagos (1861).
- Alianza Tripartita y retiro de España e Inglaterra (1862).
- Intereses de Napoleón III y apoyo del grupo conservador.
- Principales batallas y la toma de estados.

A partir de esta información, los alumnos realizaron un mapa mental, en el cual plasmaron los aspectos más relevantes del contenido presentado, permitiéndoles identificar datos clave y organizar visualmente el proceso histórico de la Segunda Intervención Francesa.

Como actividad principal, se llevó a cabo la elaboración de un cuadro de tres columnas en el que los alumnos identificaban el personaje, su rol y su importancia histórica. Esta actividad tuvo como propósito facilitar la comprensión de los subtemas siguientes, ya que permitió que los estudiantes reconocieran de antemano a los personajes clave: tanto mexicanos como franceses, así como aquellos que conformaban el Segundo Imperio Mexicano. A medida que

se explicaba cada personaje, se les mostraba una imagen correspondiente, lo cual ayudó a su identificación visual y reforzó la asociación entre figura histórica y su papel en el contexto.

En la sesión 2, se abordó el tema del Segundo Imperio Mexicano, haciendo especial énfasis en el papel de Maximiliano de Habsburgo. Los alumnos ya contaban con conocimientos generales sobre su participación en el periodo, por lo que el objetivo fue profundizar en su historia personal y política, y comparar las distintas perspectivas sobre su figura. La explicación se centró en la visión de Maximiliano, abordando su contexto antes de firmar el Tratado de Miramar, el conflicto interno en México durante la guerra civil, su llegada y estancia en el país, y finalmente, su fusilamiento.

Como parte de la actividad, los alumnos trabajaron una propuesta dividida en tres etapas, enfocadas en el desarrollo de la empatía histórica hacia Maximiliano de Habsburgo. La primera etapa, titulada "Análisis de la imagen", consistió en observar detenidamente una pintura incluida en el libro de texto (pág. 120). Se les pidió que identificaran los elementos presentes en la imagen y anotarán en su cuaderno sus apreciaciones personales y reflexiones. Durante esta actividad se promovió la participación activa del grupo, permitiendo que compartieran sus ideas y percepciones con el resto de sus compañeros, fomentando así el análisis crítico del personaje y su contexto.

La segunda actividad fue denominada "Carta de empatía", y consistió en que los estudiantes redactaran una carta dirigida a Maximiliano de Habsburgo, en la que expresaran sus pensamientos y sentimientos hacia él. El propósito de esta actividad fue que los alumnos se pusieran en su lugar y reflexionarán sobre su contexto histórico, sus decisiones y los retos que enfrentó durante su gobierno en México.

La tercera actividad, titulada "Toma de postura histórica", les planteó a los estudiantes una situación en la que debían situarse en el contexto de la época y decidir a quién hubieran apoyado: ¿a Benito Juárez o a Maximiliano de Habsburgo? Para ello, debían redactar un breve escrito argumentativo, justificando su elección con base en razones históricas y personales. Cada estudiante pudo elegir una de las tres actividades propuestas para desarrollar, según su interés y perspectiva.

Se observó que la participación de los alumnos fue mayor durante esta sesión, ya que se abordaron datos y elementos que les resultaron interesantes, lo cual generó un mayor compromiso e involucramiento con la clase.

Adicionalmente, se llevó a cabo una actividad extra en la que los estudiantes elaboraron un cómic sobre el tema en general, en el cual representaron los elementos más relevantes del hecho histórico. Para ello, se les proporcionó una lectura complementaria, que debieron analizar para rescatar la información más importante y plasmarla visualmente en su cómic. Esta actividad favoreció la síntesis de la información y ayudó a mejorar su comprensión sobre los temas abordados.

En la sesión tres, dado que los alumnos ya habían identificado el contexto histórico en el que tuvo lugar la Batalla de Puebla, se pudo profundizar en los aspectos específicos de este evento. Inicialmente, se les pidió que compartieran sus conocimientos previos sobre la batalla; sin embargo, sus respuestas fueron generales y poco detalladas.

Por tal motivo, se les entregó una hoja de lectura con información sobre la batalla, y con base en ella, debían identificar los siguientes elementos: personajes clave, estrategias militares, ubicación geográfica y relevancia histórica.

A partir de esa información, realizaron una infografía en su cuaderno, la cual sirvió como base para continuar con una explicación más detallada, enfocada especialmente en el significado histórico que la Batalla de Puebla tiene para el pueblo mexicano en la actualidad.

En la cuarta sesión, se llevó a cabo la intervención mediante le juego “Escape Room Histórico”, en la cual consistió en una competencia en equipos donde los alumnos tenían que resolver una serie de acertijos para llegar a la etapa final y leer el código secreto antes de que los franceses lo descubran, los acertijos a resolver fueron los siguientes.

Desafío 1: "El telegrama de Zaragoza"

- Los alumnos reciben un discurso incompleto de Ignacio Zaragoza. Ejemplo: "El _____ del 5 de mayo ha sido glorioso. Hemos derrotado al mejor ejército del mundo, los ____."

- Al completar correctamente el texto, se les da la siguiente pista que los dirige al siguiente desafío.

Desafío 2: "Ubicación estratégica en la batalla"

- Se les proporciona un mapa histórico de la Batalla de Puebla.
- Los estudiantes deben identificar:
  - ¿Qué fuerte defendieron los mexicanos?
  - ¿Cuál fue la estrategia de Zaragoza?
- Al responder correctamente, reciben el siguiente desafío.

Desafío 3: "El código secreto"

- Se entrega una sopa de letras con términos clave de la batalla (Juárez, Zaragoza, Puebla, intervención, etc.).
- Los alumnos deben encontrar las palabras ocultas, y las letras resaltadas formarán una palabra clave (por ejemplo, "Soberanía") que deben decir en voz alta para continuar.

Desafío 4: "Principales personajes"

- Se les entregará una hoja con imágenes de los principales personajes que participaron en la batalla de puebla, debajo de esta habrá una descripción con la función de cada uno de ellos.
- Los alumnos tendrán que unir el personaje con su función correspondiente durante esta batalla.

Desafío 5: "Acertijos."

- Este desafío consta en resolver 4 acertijos sobre la batalla de puebla, estos elaborados con respuestas de los desafíos anteriores.
- Al responder correctamente los alumnos pasaran al último desafío y el más importante.

Desafío 6: "Relevancia Histórica"

- ¿Por qué esta batalla es importante para los mexicanos en la actualidad?, para completar este último desafío los alumnos compartirán ideas con su equipo asignado de la relevancia que tiene esta batalla no menos 3 renglones.
- Para pasar al cofre donde vendrá el mensaje oculto, los alumnos tendrán que describir la relevancia en la actualidad de manera fundamentada.

Mensaje Oculto

- Al lograr descifrar los 6 desafíos, los alumnos correrán al cofre, el cual solo podrá abrirse si responden correctamente a la pregunta: "¿Cuándo fue la Batalla de Puebla?".
- Una vez respondida, podrán abrir el cofre serán los ganadores y procederán a leer el mensaje oculto en voz alta.

Durante el desarrollo del juego, los alumnos mostraron un alto nivel de interés y competitividad, motivados por la dinámica propuesta. La actividad se llevó a cabo de la siguiente manera: el aula fue organizada colocando cuatro bancas al frente, en cada una de las cuales un alumno se sentaba, mientras que los demás miembros del equipo formaban una fila detrás. El alumno que se encontraba sentado debía resolver un acertijo, disponiendo de 30 segundos para hacerlo. Transcurrido ese tiempo, se realizaba el cambio con el siguiente compañero, y así sucesivamente. Algunos acertijos o desafíos fueron resueltos de forma colaborativa, permitiendo la participación activa de todos los integrantes del equipo.

Al finalizar el desafío número 6, los equipos debían correr hacia un cofre ubicado al frente del aula, donde leerían las instrucciones finales para descubrir el mensaje oculto. El primer equipo en completar esta fase correctamente se proclamaba ganador del juego. Esta dinámica no solo promovió la cooperación, sino también la agilidad mental y física, fortaleciendo la integración del grupo.

Respecto al propósito principal del juego, se pudo observar que la mayoría del grupo logró identificar la relevancia histórica del evento trabajado, en este caso, la Batalla de Puebla. Esto se evidenció particularmente en el desafío número 6, donde los alumnos debían explicar por qué este acontecimiento sigue siendo importante para los mexicanos en la actualidad. Los

cuatro equipos lograron formular respuestas completas y bien argumentadas, reflejando un trabajo colectivo en el que todos los integrantes aportaron ideas para la elaboración final.

Uno de los inconvenientes que surgió durante la implementación fue la gestión del tiempo, ya que era necesario estar al pendiente tanto del cronómetro como de la entrega del siguiente desafío a cada equipo. En los casos donde dos equipos terminaban al mismo tiempo, se generaba un ligero retraso en la entrega del nuevo desafío, ya que la docente en formación debía atender simultáneamente la administración del tiempo y la dinámica del juego. Esto supuso un reto logístico, aunque no impidió el desarrollo exitoso de la actividad.

En cuanto a la formación de los equipos, estos fueron organizados por la docente en formación, quien seleccionó intencionalmente a los integrantes con base en observaciones previas sobre sus interacciones y dinámicas de trabajo. Se procuró que alumnos que no habían trabajado juntos en otras actividades fueran integrados en el mismo equipo, con el fin de promover la colaboración entre distintos compañeros y desarrollar habilidades de comunicación, tolerancia y resolución conjunta de problemas. A pesar de no conocerse del todo, los alumnos lograron establecer una buena comunicación, participando activamente en los desafíos que requerían la colaboración de todo el equipo.

Explicación:

Al inicio de cada clase se comienza con preguntas de conocimientos previos y más al iniciar un tema nuevo, es donde se analiza que conocimientos poseen del tema, en la primera sesión primero se les pregunto la causa principal por la cual inicio este hecho para posteriormente preguntar conocimientos previos sobre el tema Imposición y derrota del Segundo Imperio mexicano (1864-1867).

Docente en formación: ¿Cómo dio inicio la segunda intervención francesa?

Alumna Allison N: Cuando Benito Juárez Implemento la ley de suspensión de pagos y eso provoco el descontento de las 3 potencias europeas e invadieron México, pero Inglaterra y España se retiraron de México por el tratado de preliminares de soledad, pero Francia se quedó a invadir.

Alumna Yuliana N: Aparte de que Francia tenía ideas de expandirse.

Docente en formación: Ahora que ya saben la causa principal. ¿Qué saben de lo que ocurrió durante esta imposición de Francia hacia México?

Alumno Obed N: Que durante ese tiempo México estuvo en una guerra civil donde peleaban territorio contra los franceses.

Docente en Formación: La Segunda Intervención Francesa fue un conflicto que comenzó en 1862 como consecuencia de la suspensión del pago de la deuda externa por parte del gobierno mexicano. Este hecho provocó la intervención militar de Francia, apoyada inicialmente por Inglaterra y España. Dentro de este contexto, una de las batallas más importantes fue la Batalla de Puebla, ocurrida el 5 de mayo de 1862, en la que el ejército mexicano, liderado por el general Ignacio Zaragoza, logró vencer a las tropas francesas, consideradas en ese momento como uno de los ejércitos más poderosos del mundo.

Docente en formación: Este enfrentamiento no solo fortaleció el sentimiento nacionalista, sino que también marcó el inicio del proceso que culminaría en la imposición del Segundo Imperio Mexicano en 1864, con la llegada de Maximiliano de Habsburgo al trono. Con este tema se dio paso al análisis de los antecedentes, desarrollo y consecuencias del Segundo Imperio en México.

Posteriormente se le explico la dinámica que se estará realizando como actividad, un cuadro de tres columnas donde identificaran el personaje, rol e importancias de personajes franceses, mexicanos y los que conformaron el segundo imperio mexicano como Maximiliano de Habsburgo y Carlota de Bélgica, en la cual se les iba dictando y mostrándole la imagen del respectivo personaje para que los alumnos logren identificar visualmente al personaje. Al terminar la actividad se realizó una dinámica con las imágenes de los personajes donde se les dio la indicación de cerras sus libretas y posteriormente se les iba mostrando las imágenes y estos tendrían que adivinar que personaje era y comentar su rol durante este hecho histórico.

Durante esta dinámica los alumnos estuvieron participando de buena manera donde pudieron identificar solo visualmente los personajes y así recordando su función en la cual fue una facilitación al momento de dar los temas porque ya identificaban los personajes más importantes y su función

En la sesión dos, se inició con el tema “Segundo Imperio Mexicano”, en la cual primero se inició con una retroalimentación de lo visto del día de ayer.

Docente en formación: Ayer estuvimos viendo la causa e inicio de la Segunda Intervención francesa, así como identificaron los principales personajes que participaron en este hecho, en la cual ya pudieron identificar su función durante este hecho.

Docente en formación: Durante esta sesión estaremos adentrándonos a lo que fue el Segundo Imperio Mexicano, alguien sabe que fue este evento.

Los alumnos no contaban con conocimiento del tema, más que la nula información de la participación de los personajes de Maximiliano de Habsburgo y de Carlota de Bélgica, en la cual se les explico de manera en general.

Docente en formación: Segunda Intervención Francesa. Este hecho representó uno de los intentos más significativos de instaurar una monarquía en México, respaldada por fuerzas extranjeras y sectores conservadores nacionales. La llegada de Maximiliano de Habsburgo, invitado por Napoleón III y legitimado por la Junta de Notables, marcó el inicio de un nuevo régimen que buscaba establecer un gobierno centralizado y con tintes liberales, aunque sostenido por intereses conservadores.

Docente en formación: Este periodo fue conflictivo y contradictorio, pues mientras Maximiliano impulsaba algunas reformas progresistas, su autoridad se sostenía gracias al apoyo militar francés y al rechazo de los liberales encabezados por Benito Juárez, quienes defendían la legalidad republicana. El Imperio se mantuvo hasta 1867, cuando fue derrotado por las fuerzas republicanas y su líder, Maximiliano, fue capturado y fusilado, marcando el fin del Segundo Imperio y la restauración de la República en México.

Posteriormente, se dio inicio a la explicación con un énfasis especial en el papel de Maximiliano de Habsburgo durante este hecho histórico, contextualizando los acontecimientos antes y después de su llegada a México. Se abordó su trayectoria desde su infancia, su matrimonio con Carlota de Bélgica, así como las estrategias empleadas por Napoleón III para convencerlo de aceptar el trono mexicano. También se explicó el contenido y las implicaciones del Tratado de Miramar, su traslado a México, su estancia en el país, su

pensamiento liberal, así como la manera en que el bando conservador apoyó a Napoleón III tras la derrota frente a los liberales en la Guerra de Reforma, hasta llegar al fusilamiento de Maximiliano.

Al comprender ambas perspectivas liberal y conservadora, y al analizar las motivaciones y decisiones de los personajes involucrados, los alumnos lograron desarrollar una mayor conciencia del hecho histórico. Se hizo hincapié en cómo la historia suele ser escrita por los vencedores, lo que conlleva la minimización o invisibilización de las voces de los perdedores. Esta reflexión permitió que los alumnos empatizaran tanto con Benito Juárez como con Maximiliano de Habsburgo, especialmente con este último, al entenderlo más allá del juicio inmediato como “invasor”.

A partir de esta base, se llevó a cabo una actividad dividida en tres momentos, centrada en el desarrollo de la empatía histórica, lo que permitió a los estudiantes explorar el contexto desde una mirada más crítica y humana.

Estarán realizando una actividad divida en tres, La primera etapa, titulada "Análisis de la imagen", consiste en observar detenidamente una pintura incluida en el libro de texto (pág. 120). Donde tendrán que identificar los elementos presentes en la imagen y anotarán en su cuaderno sus apreciaciones personales y reflexiones. Como segunda actividad realizarán una carta de empatía histórica donde deberán redactar una carta dirigida a Maximiliano de Habsburgo, expresando sus pensamientos y sentimientos hacia él. El objetivo es que, a través de esta carta, puedan ponerse en su lugar y reflexionar sobre su contexto histórico, sus decisiones y los retos que enfrentó. Finalmente, se les pedirá que se sitúen en el contexto de esa época y decidan a quién hubieran apoyado: ¿a Benito Juárez o a Maximiliano de Habsburgo, ambos o a ninguno? Deberán justificar su elección mediante un breve escrito, argumentando las razones históricas y personales que los llevaron a tomar esa postura.

Docente en Formación: Para poder salir, todos tendrán que participar y responder una de las tres actividades.

Alumna Keren N: Voy a comentar la primera.

Alumna Keren N: Hay liberales disparando a Maximiliano, Tomas y Miramón en el Cerro de las campanas y algunos mirando tal hecho, son 6 liberales, Maximiliano sostiene las manos de Tomas y Miramón. Creo que cada uno recibió dos balas y hay uno que solo sostiene el arma y trae una gorra de diferente color.

Alumna Yuliana N: Voy a comentar la tercera, apoyaría a Benito Juárez porque hizo que nuestra nación fuera liberal y tuviéramos igualdad y derechos, pero también apoyaría a Maximiliano de Habsburgo ya que este no quería hacerle ningún mal a México y además lo que quería apoyar, pero lastimosamente fue engañado y traicionado por Francia y los conservadores y con ellos fusilado.

Para la tercera sesión se inició el nuevo tema "La batalla de Puebla", para poder hacer un énfasis en el tema, primero se abordó la contextualización con los anteriores temas vistos en clase, durante esta sesión se dio prioridad en identificar datos sobre lo que fue la batalla, como los principales personajes, la estrategia militar empleada por los mexicanos, ubicación y la relevancia que tiene en la actualidad.

Se inicio dando una explicación de manera en general donde se detallaron los diferentes aspectos, pero haciendo un énfasis del porque esta batalla es importante, ms haya de que fue un triunfo de los mexicanos hacia el ejército más poderoso que era el de Francia.

Docente en formación: ¿Por qué es importante el triunfo de esta batalla en la actualidad?

Alumno Santiago N: Porque el sentimiento de haber ganado los siguió motivando, les dio hambre de seguir luchando.

Alumno Obed N: Pero ¿porque es importante si después perdieron, sigue siendo importante?

Docente en Formación: El 5 de mayo se convirtió en un símbolo de lucha y victoria frente a la adversidad, conmemorándose cada año, incluso en el extranjero, especialmente en comunidades latinas de Estados Unidos. Aunque no se logró una victoria definitiva en ese momento, el simbolismo del triunfo permanece como una de las gestas más recordadas de la historia de México.

Como evidencia los alumnos estuvieron realizando una infografía detallando cada uno de los puntos señalados anteriormente, así como reflexión final estuvieron contestando la siguiente pregunta: ¿Por qué esta batalla es importante para los mexicanos en la actualidad? Esta última actividad fue fundamental para la participación y realización del juego.

En la sesión 4, se estuvo realizando la participación del juego "Escape Room Histórico", en la cual se desarrolló de manera en equipos, durante este juego ningún alumno falto así que los equipos conformados por la docente, acomodándolos con compañeros que no tiene mucha interacción fueron de 5 integrantes con un total de 4 equipos, posteriormente se les explico en qué consistía el juego.

Docente en formación: Este juego consta en contestar un total de 6 desafíos o acertijos sobre La Batalla del 5 de mayo para descubrir el mensaje oculto antes que el ejército francés lo destruya, en el mesabanco de enfrente tendrán el primer desafío y un integrante iniciara, mientras que los demás estarán formados atrás, cada participante tendrá 30 segundos para poder resolver los desafíos, al momento de que se acabe su tiempo el compañero de atrás seguirá y así sucesivamente, Algunos desafíos tienen la instrucción de contestarlos en equipo, el alumno que le toque tendrá que avisarle a sus compañeros para que todos se apoyen a resolverlo.

Docente en formación: Para avanzar al siguiente desafío, será necesario que yo lo revise y, una vez validado, entregaré al equipo el siguiente reto. El equipo que logre resolver correctamente los seis desafíos podrá dirigirse al cofre, donde deberán leer y responder lo que se les indica. Al completar esta última parte, descubrirán el mensaje oculto y se convertirán en los ganadores del juego *Escape Room Histórico*. Se entendió

Alumnos en general: ¡Si!

Docente en formación: Después de acomodarse podrán iniciar y al momento que grite cambio seguirá su otro compañero. Pueden iniciar.

Los alumnos estuvieron resolviendo los desafíos, los cuales eran verificados conforme avanzaban. En aquellos retos que se realizaban en equipo, se observó una mayor interacción entre los integrantes, quienes mantenían conversaciones constantes para llegar a las

respuestas correctas. Esta dinámica del juego permitió que todos los miembros del equipo participaran sin excepción.

El desafío número 6 fue el más relevante, ya que, en equipo, los alumnos debían responder a la pregunta: *¿Por qué esta batalla es importante para los mexicanos en la actualidad?* Para completar este reto final, los estudiantes compartieron ideas con su equipo y redactaron una respuesta de al menos tres renglones sobre la relevancia histórica de este evento.

Durante esta etapa, tres equipos llegaron al desafío final al mismo tiempo, lo que generó un ambiente de mayor competitividad por ver cuál de ellos lograba ofrecer la mejor respuesta.

Alumnos equipo 1: Maestra chéquenos la respuesta.

Docente en formación: Lean bien la indicación, dice que no menos de 3 renglones, tienen la idea, pero hay que ampliarla.

Así sucesivamente se iban checando cada una de sus respuestas a los equipos, donde el equipo 1, paso a la etapa final, abrir el cofre y leer en voz alta el mensaje oculto, donde explicaba en redacción de un soldado participe en la batalla, la relevancia de la batalla del 5 de mayo. Al finalizar el juego se rescataron todas las respuestas del último desafío, y se realizó la evaluación del juego.

Confrontación:

Durante el desarrollo de la tercera intervención didáctica, se implementó la estrategia del juego tipo escape room como una propuesta lúdica para trabajar el tema de la Batalla de Puebla. Esta actividad fue diseñada con el objetivo de promover un aprendizaje significativo, participativo y reflexivo, permitiendo a los estudiantes vivenciar el contenido histórico a través de retos, pistas, acertijos y trabajo en equipo. A pesar del entusiasmo generado por la dinámica, fue importante realizar una revisión crítica que considerara tanto los resultados como los condicionantes estructurales, pedagógicos e institucionales que influyeron en su desarrollo.

Uno de los principales conceptos de segundo orden que se abordó en esta intervención fue la empatía histórica, entendida como la capacidad de comprender las acciones, pensamientos y

emociones de los personajes del pasado en función de su contexto. Según Arteaga y Camargo (2014), la empatía histórica permite a los estudiantes colocarse en el lugar de los actores históricos, sin juzgarlos desde valores actuales, lo cual contribuye a una interpretación más crítica y contextualizada de los procesos históricos. Este concepto se trabajó a través de una actividad dividida en tres momentos centrada en la figura de Maximiliano de Habsburgo, en la cual los estudiantes analizaron dilemas relacionados con su papel en el Segundo Imperio Mexicano. Cada equipo recibió distintos fragmentos con decisiones tomadas por el emperador, y debía debatir si sus acciones podían justificarse desde su posición histórica. Esta actividad, integrada al escape room, permitió generar discusiones valiosas sobre la complejidad de los procesos históricos y las múltiples interpretaciones posibles.

En este sentido, se vinculó también el enfoque de la relación pasado-presente, uno de los pilares del pensamiento histórico. Como señala Manuel Bartolomé Cossío (2001), enseñar historia implica ir más allá de la memorización de hechos para fomentar en los estudiantes la comprensión crítica del pasado y su influencia continua en la sociedad actual. Por ejemplo, promover una reflexión profunda sobre la Batalla de Puebla permite valorar su significado más allá de la simple conmemoración tradicional. Los estudiantes identificaron cómo este hecho es resignificado en discursos nacionales, en la memoria colectiva y en el calendario cívico, cuestionando su uso como símbolo de identidad, resistencia y victoria nacional.

Otro eje de análisis fue la identificación y comprensión de figuras históricas, es decir, la habilidad para reconocer el papel de ciertos personajes dentro de un contexto específico. Según José Antonio Marina (2002), una enseñanza reflexiva de la historia debe superar la idealización de los personajes históricos, fomentando en los estudiantes una comprensión más profunda y crítica de sus motivaciones, limitaciones y las consecuencias de sus acciones. En este caso, la figura del general Ignacio Zaragoza fue trabajada como pieza clave de la Batalla de Puebla, permitiendo al alumnado reconocer tanto su liderazgo como las condiciones en las que ocurrió la victoria. Se incorporaron fuentes breves y testimonios históricos que los estudiantes debían analizar para resolver las pistas, lo cual enriqueció la actividad con elementos de interpretación y análisis de evidencia.

En cuanto al formato de la intervención, el juego de escape basado en desafíos se fundamenta en un enfoque pedagógico que considera el aprendizaje como una experiencia activa, participativa y contextualizada. Como señala Fernando Trujillo Sáez (2010), las actividades lúdicas que implican retos y toma de decisiones favorecen un aprendizaje profundo al involucrar al estudiante en la resolución de problemas reales y en la aplicación estratégica de sus conocimientos. Esta dinámica permitió que los estudiantes desarrollaran habilidades como el pensamiento crítico, la organización del tiempo, la colaboración y la toma de acuerdos, todo ello mientras exploraba contenidos históricos de manera significativa. Los desafíos estaban secuenciados de forma progresiva, vinculando contenidos clave con habilidades cognitivas como la inferencia, la interpretación y la comparación.

En la práctica, se observó un alto nivel de participación por parte del grupo. Los estudiantes se mostraron motivados, activos y comprometidos con el desarrollo de la actividad. La cooperación entre compañeros fue constante y se generó un ambiente de entusiasmo y curiosidad por descubrir las respuestas. Como mencionan Johnson y Johnson (1994), las actividades cooperativas con un objetivo común no solo mejoran el rendimiento académico, sino que fortalecen las habilidades sociales y el sentido de pertenencia al grupo.

Sin embargo, también surgieron algunas tensiones a considerar. El tiempo limitado condicionó la reflexión más profunda al finalizar el juego, y algunos equipos se enfocaron más en la resolución mecánica de las pistas que en la comprensión del contenido histórico. Esta situación llevó a cuestionar si la estrategia lúdica estaba siendo utilizada como un medio para generar aprendizaje significativo o solo como una motivación superficial. Aquí retomo lo planteado por María Acaso (2013), quien advierte que las experiencias lúdicas en el aula deben estar diseñadas desde la intencionalidad pedagógica, y no solo desde el entretenimiento, para evitar vacíos de sentido.

Por último, el uso del libro de texto fue parte del material complementario de consulta. A través de su contenido, los estudiantes recuperaron información básica sobre los hechos y personajes relacionados con la intervención francesa y la batalla del 5 de mayo. De acuerdo con Perrenoud (2000), el libro de texto debe ser utilizado como un punto de partida, no como

un fin en sí mismo; por tanto, en esta intervención se utilizó como fuente de apoyo, que fue superada por actividades más activas, reflexivas y analíticas.

La confrontación de esta intervención permitió identificar tanto los aciertos como los aspectos a mejorar. Se reconoció el potencial del juego como medio para generar aprendizajes históricos significativos, pero también la necesidad de equilibrar lo lúdico con lo reflexivo. A través del trabajo con conceptos de segundo orden, figuras históricas, y la vinculación pasado-presente, los alumnos desarrollaron competencias clave del pensamiento histórico, participando activamente en la construcción de sentido sobre los procesos del pasado.

Reconstrucción:

La modificación principal durante esta secuencia, a diferencia de las dos anteriores, fue que solamente una actividad resultó fundamental para la realización del juego. Aunque las demás actividades y los temas abordados contribuyeron a contextualizar la Batalla de Puebla, no fueron esenciales para el desarrollo directo del juego.

El retraso en la secuencia pasada provocó un desfase en esta tercera secuencia, lo que obligó a realizar algunos ajustes en los tiempos. Además, hubo cambios en los horarios, y algunos días no resultaron del todo útiles debido a diversas suspensiones de clases causadas por cambios en las actividades escolares.

Durante la primera sesión, se abordó el tema de la "Segunda Intervención Francesa". Los alumnos no contaban con mucha información al respecto, salvo por la causa que originó este conflicto, la cual ya había sido trabajada en las dos secuencias anteriores. Gracias al seguimiento cronológico, los estudiantes no perdieron el sentido temporal de los hechos. Sin embargo, al inicio del tema, fue común que los alumnos confundieran la Primera Intervención Francesa con la Segunda, por lo que fue necesario aclarar la diferencia entre ambas, especialmente en cuanto a la temporalidad, aspecto que suele representar una dificultad para cierto porcentaje del grupo. Una vez aclarado este punto, los alumnos lograron comprender mejor el contexto en el que se desarrolló el hecho histórico.

En la siguiente sesión, se trabajó el tema del "Segundo Imperio Mexicano". En este caso, los estudiantes únicamente reconocían a los personajes principales, conocimiento adquirido

gracias a la actividad de la clase anterior. La poca familiaridad de los alumnos con los contenidos hizo que la clase tomara una dinámica más tradicional, centrada en la exposición del conocimiento. Ante esta situación, se les dejó una tarea para investigar datos importantes sobre la Batalla de Puebla, tema que se abordaría en la clase siguiente. Esta estrategia permitió una mayor participación, mejor disposición al momento de compartir conocimientos previos, y un acercamiento al aprendizaje autónomo. Gracias a esto la clase tres no hubo complicaciones ni detalles ya que los alumnos participaron y tenían conocimiento al momento de participar.

Una de las principales limitantes detectadas durante la secuencia fue la falta de compromiso por parte de algunos alumnos en la realización de tareas. De los 20 estudiantes que conforman el grupo, únicamente 13 entregaron la actividad asignada, lo que representó un porcentaje significativo de incumplimiento. Esta situación tuvo un impacto directo en la dinámica de participación en clase, ya que los alumnos que no realizaron la tarea se mostraban pasivos y evitaban intervenir, debido a que no contaban con los conocimientos necesarios sobre el tema. Ante esta situación, se les reiteró la importancia de cumplir con las tareas escolares, recalcando que estas tienen una ponderación del 20% en su calificación, y que debido a que se asignan pocas actividades de este tipo, cada una puede representar hasta dos puntos dentro de su evaluación final.

En lo que respecta al diseño del juego "Escape Room Histórico", se realizaron modificaciones importantes en los desafíos que originalmente se habían planeado. En un inicio, los retos eran más complejos, sin embargo, se decidió adaptarlos al nivel de conocimiento que los alumnos adquirieron durante las sesiones, con el propósito de que pudieran recordar, aplicar y consolidar lo aprendido de manera significativa y accesible.

Durante la organización del juego dentro del aula también se presentaron algunas dificultades logísticas. Una de las más relevantes fue la pérdida de aproximadamente 10 minutos al inicio de la clase, derivada del traslado de los alumnos desde otro salón y del tiempo necesario para adecuar el espacio. La dinámica del juego requería una disposición específica del mobiliario: solo cuatro bancas debían colocarse al frente, mientras que el resto de los alumnos debía permanecer formados detrás de ellas. Afortunadamente, la colaboración de los estudiantes

permitió que el acomodo de las bancas se realizara con agilidad. Sin embargo, entre el tiempo de traslado y la organización del aula, se perdieron alrededor de 8 minutos efectivos de la clase.

Durante el desarrollo del juego también surgieron otras complicaciones, entre ellas, la gestión del tiempo. Como docente, tuve que desempeñar múltiples roles simultáneamente: controlar el cronómetro de cada desafío, verificar las respuestas de los equipos y, en caso de ser correctas, entregar el siguiente desafío. En varios momentos se presentaron retrasos debido a que dos equipos terminaban al mismo tiempo, y el hecho de que solo yo pudiera revisar sus respuestas y proporcionar las siguientes instrucciones generaba una desventaja temporal para algunos equipos. Esta situación representó un desafío importante en la dinámica del juego, ya que afectaba la fluidez y equidad entre los participantes.

Al finalizar el juego, la evaluación tuvo que realizarse de manera rápida debido a la limitación de tiempo disponible. La rúbrica fue aplicada tanto a nivel grupal como individual, siendo esta última más tardada por la necesidad de analizar el desempeño particular de cada estudiante. A pesar del poco tiempo restante, se logró llevar a cabo una retroalimentación breve con el grupo, con el objetivo de reforzar los aprendizajes adquiridos a lo largo de la actividad y aclarar posibles dudas.

Por otro lado, el reacondicionamiento del aula también implicó una pérdida adicional de tiempo, ya que fue necesario devolver los mesabancos a su posición original. Esta situación provocó que los alumnos salieran aproximadamente dos minutos después del timbre correspondiente a la siguiente clase. Este retraso podría generar molestias con el docente de la siguiente asignatura, ya que, en la modalidad de secundaria, el cambio de clase implica el traslado inmediato de los estudiantes a otro salón.

Al formar los equipos, se procuró integrar a los alumnos con compañeros con los que no suelen interactuar, con el propósito de fomentar la convivencia y el trabajo colaborativo. Esta decisión generó inconformidad en algunos estudiantes, quienes solicitaron cambiarse de equipo. Sin embargo, no se realizaron modificaciones, ya que se consideró importante que los alumnos aprendieran a trabajar en equipo con diferentes personas, desarrollando habilidades de comunicación, tolerancia y cooperación. Aunque al inicio mostraron

resistencia y cierta incomodidad, conforme se desarrollaba el juego lograron adaptarse, establecer comunicación efectiva y enfocarse en el objetivo común: ganar el reto.

Como docente, reconozco las áreas en las que debo mejorar, especialmente en la organización y conducción de actividades lúdicas dentro del aula. La implementación de este tipo de dinámicas requiere una planificación más precisa, así como el fortalecimiento de habilidades como el manejo del grupo y una voz clara y firme que permita mantener la atención de los estudiantes. En este caso, el control del grupo se tornó un reto, ya que la mayoría del grupo está conformado por varones, quienes tienden a elevar el tono de voz cuando conversan, lo cual dificultó en algunos momentos la fluidez de la dinámica. Esta experiencia me permitió identificar aspectos clave para mejorar en futuras intervenciones, con el fin de lograr un ambiente más organizado, participativo y provechoso para todos los estudiantes.

Estoy satisfecha con los resultados obtenidos durante esta semana de intervención. Pude observar mejoras significativas en el grupo en diversos aspectos, como la calidad de los trabajos entregados y el esfuerzo por desarrollar un pensamiento crítico al momento de responder y realizar sus actividades. Asimismo, se evidenció una mayor participación de parte de ambos géneros, lo cual contribuyó a un ambiente más equitativo y colaborativo en el aula.

Otro aspecto destacable fue el fortalecimiento del trabajo en equipo, ya que los alumnos lograron plasmar los conocimientos adquiridos en cada una de las estaciones del juego, demostrando comprensión y compromiso con la actividad. Además, mostraron honestidad y responsabilidad durante el proceso de evaluación, tanto en su participación grupal como en la evaluación individual. Todo esto refleja un avance significativo en su actitud y desempeño académico, lo cual considero un logro importante de esta intervención.

A pesar de estas dificultades, la experiencia fue enriquecedora tanto para los alumnos como para mí como docente en formación, ya que permitió identificar áreas de mejora en la organización de actividades lúdicas en el aula, así como la importancia de prever estrategias que ayuden a optimizar los tiempos y fomentar la responsabilidad estudiantil en el cumplimiento de sus tareas.

IV. Conclusiones y recomendaciones.

4.1 Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas.

4.1.1 FODA del Juego Rally Histórico.

La herramienta FODA, en el juego Rally Histórico, aplicado durante la primera intervención es importante ya que permite evaluar su impacto como estrategia didáctica en la enseñanza de la historia. A través de este análisis, se pueden identificar sus beneficios, áreas de mejora y factores externos que pueden influir en su efectividad.

Como primer razón podemos encontrar la optimización del aprendizaje en la cual permite identificar qué aspectos del juego y cuales requieren ajustes, durante este juego los alumnos pudieron adquirir un aprendizaje mediante iban realizando cada estación del juego, estas realizadas con el fin de plasmar el conocimiento de los alumnos adquiridos durante la semana y las actividades realizadas, en la parte de la organización fue parte del punto de realizar ajustes, debido a eso se perdieron algunos minutos de la clase e incluso en realizar modificaciones para adaptarlo más al conocimiento adquirido y al tiempo establecido para realizar el juego

Otra razón es la mejora en la implementación en la cual se enfatiza en la identificación de estrategias para hacer el juego más dinámico y accesible para los estudiantes: en la cual puedo hacer una comparación de los juegos realizados por ellos (anexo) y juegos ya establecidos y realizados por la docente con un propósito en sí.

Durante la jornada 3 del semestre VII, se realizó un cáliz de un juego “Adivina quién”, en la cual realizaron los alumnos con los personajes que participaron en las 4 etapas de la independencia de México, en la cual se llevó un total de tres clases, dos de ellas para su realización y una clase para que los alumnos jugaran con su respectivo tablero, en la cual se identificaron varias amenazas como el hecho de que no todos los alumnos cumplieron en realizarlo y se quedaron sin jugar y plasmar su conocimiento, los tarjetas de los personajes variaban en su elaboración en la cual era más difícil adivinar el personaje, el juego no abarcaba tanto en el cumplimiento del PDA.

En cambio, los juegos ya programados por la docente entran en la tercera razón como la identificación de riesgos esto se va en reconocer posibles amenazas como la falta de recursos,

este tipo de juego es más accesible debido a que los alumnos llegan al aula a participar y plasmar sus conocimientos ya que está hecho para que todos los alumnos participen, cumple con un propósito de algún PDA, y son juegos más dinámicos la cual mantiene la motivación y el interés de los alumnos.

Mediante un cuestionario de 3 preguntas los alumnos dieron a conocer su interés entre juegos que realizan ellos y juegos programados por la docente.

Fortalezas: • Fomenta el aprendizaje activo y significativo. • Motiva a los estudiantes mediante la dinámica de competencia y trabajo en equipo. • Desarrolla habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento crítico. • Facilita la retención de información histórica de manera lúdica y dinámica. • Permite evaluar el aprendizaje de manera práctica y lúdica.	**Oportunidades:** • Puede adaptarse a distintos periodos históricos y niveles educativos. • Se puede complementar con herramientas digitales. • Favorece la colaboración interdisciplinaria entre docentes. • Desarrolla habilidades sociales como la cooperación y comunicación. • Puede utilizarse como estrategia innovadora en la evaluación del aprendizaje.
Debilidades: • Requiere una buena planificación para evitar desorden o falta de claridad en las reglas. • Puede ser difícil de organizar si los alumnos no tienen disciplina o interés.	**Amenazas:** • Falta de recursos o materiales para su implementación. • Dificultad para evaluar de manera objetiva el aprendizaje adquirido. • Problemas de disciplina o distracción entre los estudiantes.

• Depende del espacio físico disponible para su correcta ejecución. • Algunos alumnos pueden sentirse poco motivados si prefieren métodos de enseñanza más tradicionales. • Posible desequilibrio en la participación, donde algunos alumnos se involucren más que otros.	• Si no se diseña correctamente, podría convertirse en solo un juego sin un propósito pedagógico claro. • Limitaciones de tiempo dentro del programa académico.

Cuadro FODA sobre el juego Rally Histórico. Creación propia.

De manera general Rally Histórico radican en fortalezas como en la motivación, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades críticas, mientras que sus oportunidades muestran su versatilidad y potencial para adaptarse a diferentes contextos educativos. Sin embargo, presenta desafíos como la necesidad de una planificación cuidadosa y la posible resistencia a su implementación. A pesar del mayor número de debilidades, con una correcta organización y el apoyo docente, el Rally Histórico puede convertirse en una herramienta clave para mejorar la enseñanza de la historia en secundaria.

4.1.2 FODA del juego "Carrera Cronológica: La Guerra de Reforma"

El análisis FODA del juego *"Carrera Cronológica: La Guerra de Reforma"* que permitió examinar de forma estructurada y crítica todos los factores que influyen en la implementación del juego dentro del aula. Este tipo de análisis no solo considera los logros obtenidos, sino también los desafíos enfrentados durante la secuencia didáctica, lo cual es clave para fortalecer la práctica docente.

El FODA también permitió identificar áreas de mejora tanto en la planeación como en la ejecución del juego. Esto fomenta una práctica reflexiva, en la que el mi papel de docente no solo evalúa el desempeño del alumnado, sino también mi propio actuar frente al grupo. Este

proceso es esencial para ajustar estrategias, proponer soluciones ante los obstáculos y mantener un enfoque pedagógico centrado en el aprendizaje activo y significativo.

Áreas de mejora.	
Fortalezas: -Reforzar con una guía previa de estudio. - Usar rúbricas para evaluar la explicación de eventos. - Promover la rotación de roles dentro de los equipos. - Motiva a los estudiantes mediante la dinámica de competencia y trabajo en equipo.	**Oportunidades:** - Incluir preguntas detonadoras para orientar el análisis. - Hacer versiones portátiles del juego para espacios reducidos. - Integrarlo como cierre de unidad para reforzar aprendizajes clave.
Debilidades: - Establecer roles para equilibrar la participación. - Realizar sesiones introductorias antes del juego. - Supervisión constante del docente durante el desarrollo del juego. - Tener una versión alternativa con menos recursos.	**Amenazas:** - Planificar el juego como cierre de bloque para asegurar su realización. - Preparar materiales reutilizables. - Sensibilizar al personal docente sobre los beneficios del aprendizaje lúdico. - Usar recursos digitales en caso de limitaciones físicas.

Cuadro AREA DE MEJORA del juego Carrera Cronológica: Guerra de Reforma. Creación propia.

Esta evaluación se realizó con base en los resultados obtenidos durante la secuencia didáctica y la intervención en el aula. Aunque el objetivo del juego se cumplió en términos generales, quedó una sensación de insatisfacción debido a diversos factores que afectaron la temporalidad de la secuencia y el desarrollo del juego. Esto evidencia un área clara de mejora en la organización del tiempo, la continuidad de las actividades y la adaptación de los recursos ante situaciones imprevistas, lo cual forma parte de las *debilidades* identificadas en el análisis FODA.

Asimismo, el proceso permitió fomentar la reflexión docente, al analizar de manera crítica las decisiones tomadas en el aula, especialmente en torno a la retroalimentación del juego y a la evaluación del aprendizaje de los alumnos durante su desarrollo. Esta experiencia generó la necesidad de replantear ciertos elementos del juego para que cumpla mejor con los objetivos educativos, adaptándose a las condiciones reales del grupo y del contexto institucional.

A pesar de que los resultados del juego no fueron completamente satisfactorios, se observó una mejora significativa en los aprendizajes durante las clases posteriores. Al iniciar el tema de la Segunda Intervención Francesa y el Segundo Imperio Mexicano, se retomó la retroalimentación del tema anterior, y fue evidente que los alumnos habían retenido información clave sobre las fechas y los eventos relacionados con la Guerra de Reforma. Esto refleja que el juego, aunque perfectible, logró aportar a una mejora continua en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el siguiente cuadro se plasman las Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas detectadas al momento de diseñar e implementar la secuencia.

FORTALEZAS:	**OPORTUNIDADES:**
- Favorece el pensamiento histórico mediante el juego. - Estimula la participación y trabajo en equipo. - Promueve la comprensión de la secuencia temporal y el análisis histórico. - Desarrolla habilidades de expresión oral.	- Permite evaluar conocimientos de manera colaborativa e individual. - Se puede adaptar a otros periodos históricos. - Fomenta el pensamiento crítico al analizar el impacto de cada evento.
DEBILIDADES:	**AMENAZAS:**
- Participación desigual entre estudiantes. - Requiere buena preparación previa para ser efectivo. - Puede perder el enfoque académico si no	- Suspensiones de clase afectan la continuidad de la secuencia. - Falta de tiempo por otras actividades escolares.

se guía bien. - Demanda materiales y espacio.	- Limitaciones materiales (pinzas, tarjetas, espacio).

Cuadro FODA del juego Carrera Cronológica: Guerra de Reforma. Creación propia.

4.1.3 FODA del juego Escape Room Histórico.

Como parte de la estrategia didáctica implementada durante la tercera secuencia, se aplicó el juego *Escape Room Histórico* con el objetivo de consolidar los aprendizajes relacionados con la Segunda Intervención Francesa, el Segundo Imperio Mexicano y, principalmente, la relevancia de la Batalla de Puebla.

Para evaluar de forma reflexiva el impacto de esta estrategia, se elaboró un análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas), el cual permite identificar los aspectos positivos del juego, así como los puntos de mejora y los factores externos que podrían influir en su implementación. Este análisis ofrece una visión integral del desarrollo de la actividad, su planificación, ejecución y los resultados observados en el grupo.

El juego "Escape Room Histórico" representa una estrategia didáctica innovadora que busca fomentar el aprendizaje activo, colaborativo y significativo en el aula. Esta dinámica, aplicada en la enseñanza de la historia, permite a los alumnos interactuar con los contenidos desde una perspectiva lúdica y participativa, desarrollando habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

Dentro del análisis FODA, se identifican fortalezas como el alto nivel de motivación estudiantil, la inclusión de todos los participantes y la mejora en la comprensión de hechos históricos complejos. Las oportunidades se relacionan con la adaptabilidad de la dinámica a distintos niveles y contextos educativos, así como el fortalecimiento de la empatía histórica.

No obstante, el Escape Room también presenta debilidades, como la necesidad de una cuidadosa organización, manejo del tiempo y control grupal, especialmente en grupos numerosos o con alta energía. Entre las amenazas, se encuentran las posibles interrupciones institucionales, la falta de recursos o apoyo docente, y la resistencia a métodos poco tradicionales.

A pesar de estos retos, el Escape Room Histórico tiene el potencial de consolidarse como una herramienta pedagógica efectiva en la enseñanza de la historia en secundaria, siempre que sea adecuadamente planificado y ejecutado.

Fortalezas	**Oportunidades**
• Aumenta la motivación y el interés por la historia. • Fomenta el trabajo en equipo y la participación. • Mejora la comprensión de hechos históricos complejos a través del juego. • Promueve el pensamiento histórico mediante la resolución de desafíos.	• Posibilidad de adaptarse a distintos niveles educativos y temáticas. • Potencial para desarrollar habilidades como la empatía histórica y el pensamiento crítico. • Innovación educativa que puede ser bien valorada por alumnos y docentes. • Puede integrarse fácilmente con otras estrategias lúdicas o metodológicas.
Debilidades	**Amenazas**
• Requiere una planificación detallada y cuidadosa. • El manejo del tiempo puede ser complicado en su ejecución. • Dificultades en el control del grupo durante la dinámica. • Puede generar confusión si las instrucciones no son claras o el grupo es muy disperso.	• Posibles interrupciones por cambios de horario o actividades institucionales. • Falta de apoyo o desconocimiento por parte de otros docentes o directivos. • Escasez de recursos materiales o infraestructura adecuada para su implementación. • Resistencia de algunos alumnos o docentes a metodologías no tradicionales.

Cuadro FODA del juego Escape Room: Batalla de Puebla. Creación propia.

4.2. Conclusión y resultados.

Durante la implementación de las tres secuencias didácticas lúdicas diseñadas en el marco de mi práctica docente, fue posible observar cambios significativos en la actitud, el desempeño y la participación de los estudiantes del grupo 2°E. Las actividades propuestas un rally histórico, una carrera cronológica y un escape room histórico no solo se centraron en la

recreación o el entretenimiento, sino que fueron estructuradas con base en aprendizajes esperados específicos del plan de estudios de Historia, y cuidadosamente planeadas para promover el desarrollo del pensamiento histórico y el fortalecimiento de competencias socioemocionales.

Desde la primera intervención, con el *rally histórico* sobre la dictadura de Santa Anna y la Revolución de Ayutla, se evidenció un aumento considerable en la participación del grupo. Los estudiantes, que anteriormente mostraban poca disposición para realizar actividades en clase, se mostraron motivados y entusiastas al saber que lo trabajado durante la semana culminaría en una dinámica competitiva. Esta estrategia elevó el sentido de propósito de las actividades previas, generando una mayor disposición al trabajo y al cumplimiento de tareas, al verse conectadas directamente con un objetivo lúdico. El análisis FODA de esta intervención evidenció fortalezas como la colaboración activa y el entusiasmo, aunque también se identificaron debilidades como el control del tiempo en cada estación, lo cual será importante considerar en futuras aplicaciones.

En la segunda intervención, la *carrera cronológica*, centrada en la Guerra de Reforma y la intervención francesa, se profundizó en el uso del tiempo histórico como eje de comprensión, permitiendo a los alumnos ordenar eventos, personajes y consecuencias de forma lógica. Esta dinámica no solo sirvió para afianzar conocimientos previos, sino que incentivó la discusión, el uso de fuentes y la comparación entre hechos. Sin embargo, se observó una participación desigual entre los integrantes de algunos equipos, por lo cual se concluyó la necesidad de establecer roles más definidos para asegurar que todos los estudiantes contribuyeran equitativamente.

La tercera intervención, un *escape room histórico* relacionado con la Segunda Intervención Francesa y la batalla del 5 de mayo, resultó ser la más compleja, tanto en su preparación como en su ejecución. No obstante, fue también la más enriquecedora en términos de desarrollo de pensamiento crítico y resolución de problemas. Los alumnos debían descifrar pistas, resolver acertijos y conectar conceptos clave bajo presión, lo que promovió el uso de habilidades cognitivas de orden superior. El análisis FODA de esta actividad mostró fortalezas notables en la creatividad, la retención de información y la cooperación, aunque

también puso de manifiesto la necesidad de una mayor claridad en las instrucciones para evitar confusiones.

Un aspecto relevante en el análisis global de los resultados es que las formas de agrupación aplicadas en cada intervención jugaron un papel clave en el desarrollo de habilidades sociales. En el primer juego, se permitió que los estudiantes eligieran sus equipos libremente; en el segundo, se asignaron de forma aleatoria; y en el tercero, fueron organizados por la docente en formación, buscando fomentar la interacción entre alumnos con poca convivencia habitual. Esta estrategia permitió romper círculos sociales cerrados, promover la inclusión y fortalecer el trabajo en equipo, elementos fundamentales para el aprendizaje integral.

En todos los juegos se evidenció que los estudiantes comprendieron mejor los contenidos cuando estos estaban integrados en una narrativa significativa y acompañados de emoción, reto y participación activa.

El proceso de intervención realizado durante mi práctica docente representó una experiencia formativa transformadora tanto para mí como para los estudiantes. La planeación, ejecución y evaluación de secuencias didácticas basadas en el uso del juego como estrategia educativa me permitió replantear el rol del docente, no como transmisor de información, sino como facilitador del aprendizaje, diseñador de experiencias significativas y mediador entre el conocimiento y los intereses del alumnado.

A lo largo de las actividades implementadas, se hizo evidente que el juego no es un simple recurso recreativo, sino una potente herramienta pedagógica capaz de integrar los aspectos cognitivos, emocionales y sociales del aprendizaje. Las dinámicas lúdicas diseñadas no solo lograron cumplir con los aprendizajes esperados del programa oficial, sino que también permitieron a los estudiantes apropiarse de los contenidos históricos desde la experiencia vivencial, favoreciendo la comprensión crítica, la participación activa y el trabajo colaborativo.

Desde mi experiencia personal como docente en formación, esta intervención reafirmó la importancia de diseñar estrategias diversificadas y adaptadas al contexto real del aula. La desmotivación, identificada como problemática principal en el diagnóstico inicial, fue superada a través de metodologías dinámicas, integradoras y con sentido para los alumnos.

Esto confirma que el cambio en las prácticas educativas es posible, siempre que exista una observación crítica, una planificación reflexiva y una actitud abierta a la innovación.

Además, el uso del ciclo reflexivo de Smyth permitió revisar mi intervención de manera sistemática, cuestionar mis decisiones pedagógicas, reconocer los logros alcanzados y plantear mejoras concretas. La reflexión sobre la práctica no solo enriqueció mi desempeño profesional, sino que me ayudó a comprender que la mejora educativa comienza por el reconocimiento de los desafíos cotidianos en el aula y la disposición para transformarlos con creatividad, sensibilidad y compromiso.

El uso del juego como estrategia para fomentar el pensamiento histórico en la enseñanza de la Historia fue altamente efectivo y pertinente. Esta experiencia me dejó aprendizajes profundos no solo sobre el contenido disciplinar, sino sobre la importancia de escuchar, observar y responder a las necesidades reales de los estudiantes. Me comprometo a seguir explorando estrategias innovadoras, inclusivas y participativas que dignifiquen la práctica docente y que realmente pongan al estudiante en el centro del proceso educativo.

4.3. Recomendaciones.

A partir de la experiencia adquirida durante las prácticas profesionales y la implementación del juego como estrategia didáctica, se considera fundamental que los docentes incorporen actividades lúdicas de manera constante en sus planeaciones. Estas no solo facilitan la comprensión de los contenidos históricos, sino que también generan un ambiente de aprendizaje dinámico y motivador, permitiendo a los alumnos participar de forma activa y desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales. La gamificación se convierte así en una herramienta clave para fomentar el interés y el pensamiento crítico en los estudiantes.

Es recomendable que las actividades lúdicas diseñadas se adapten al contexto escolar y a las características específicas de cada grupo. Cada aula presenta particularidades únicas, por lo que resulta esencial analizar las necesidades y fortalezas de los estudiantes para implementar dinámicas que promuevan la participación y el aprendizaje colaborativo. Además, fomentar el trabajo en equipo a través de este tipo de estrategias permite fortalecer las relaciones interpersonales, la comunicación efectiva y la cooperación entre los alumnos, elementos indispensables para su formación integral.

Asimismo, es importante que los docentes utilicen el juego no solo como una herramienta de motivación, sino como un medio para desarrollar el pensamiento histórico en sus estudiantes. Actividades como el Rally Histórico, la Carrera Cronológica y el Escape Room han demostrado ser efectivas para propiciar la reflexión, el análisis y la toma de decisiones en torno a los procesos históricos. A la par, se recomienda realizar evaluaciones constantes sobre la efectividad de estas estrategias, utilizando la retroalimentación de los alumnos como un recurso valioso para perfeccionar las dinámicas aplicadas.

Finalmente, se sugiere que las instituciones educativas promuevan espacios de formación y capacitación docente en metodologías activas e innovadoras como la gamificación. Esto permitirá fortalecer la práctica profesional y transformar la enseñanza en experiencias significativas para los estudiantes. La implementación de estrategias lúdicas no solo favorece el aprendizaje académico, sino que también contribuye al desarrollo de un ambiente seguro y motivador donde los alumnos puedan explorar, crear y aprender con entusiasmo

V. Referencias.

Acaso, M. (2013). *rEDUvolution: Hacer la revolución en la educación*. Ariel.

Alonso Tapia, J. (1991). *Motivación y aprendizaje en el aula: Cómo enseñar a pensar*. Santillana.

Arriaga Hernández, M. (2015). *El diagnóstico educativo: Una importante herramienta para elevar la calidad de la educación en manos de los docentes*. [Sin editorial].

Arteaga, A., & Camargo, L. (2014). *La enseñanza de la historia: Una propuesta para el desarrollo del pensamiento histórico*. Trillas.

Battro, A. M. (2001). *La educación del cerebro*. Santillana.

Bolívar, A., & Domingo, J. (2006). El diario de clase como instrumento para la investigación en la práctica docente. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 20*(3), 93–111. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27420308

Braudel, F. (1970). Historia y ciencias sociales: La larga duración. *Revista de Occidente*.

Bruner, J. (1972). *Hacia una teoría de la instrucción*. Paidós.

Coll, C. (1996). *Psicología y currículo: Una aproximación psicopedagógica a la elaboración del currículo escolar*. Paidós.

Congreso de los Estados Unidos Mexicanos. (2019). *Ley General de Educación*. Cámara de Diputados. https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGE.pdf

Cossío, M. B. (2001). *La enseñanza de la historia y su método*. Fondo de Cultura Económica.

De la Garanderie, A. (1997). *Los perfiles pedagógicos*. Editorial CCS.

Del Pozo, M. (2015). *Educar para transformar: Neuroeducación, innovación y juego*. PPC Editorial.

Díaz Barriga Arceo, F., & Hernández Rojas, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. McGraw-Hill Interamericana. https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/2_%20estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf

Díaz Barriga Arceo, F. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida* (pp. 120). McGraw-Hill Interamericana. https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Ensenanza-situada-vinculo-entre-la-escuela-y-la-vida.pdf

Díaz Barriga, A. (2006). *La evaluación como práctica reflexiva*. Paidós.

Elliott, J. (2005). *El cambio educativo desde la investigación-acción* (4ª ed., P. Manzano, Trad.). Ediciones Morata. https://ie42003cgalbarracin.edu.pe/biblioteca/LIBR-NIV319012023173210.pdf

Fierro, C., Fortoul, B., & Rosas, L. (1999). *Transformando la práctica docente: Una propuesta basada en la investigación-acción*. Paidós. https://www.researchgate.net/publication/31679933

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós. https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf

Latorre, A. (2005). *La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa* (3ª ed.). Graó. https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf

Llanes Arenas, L. (Coord.). (2012). *Didáctica de la historia en el siglo XXI*. Palabra de Clío. https://palabradeclio.com.mx/src_pdf/Did1513465323.pdf

Marina, J. A. (2002). *La inteligencia docente: La formación del pensamiento crítico en la educación*. Editorial Anagrama.

Montessori, M. (1912). *El método Montessori*. Paidós.

Novak, J. D. (1982). *Teoría y práctica de la educación*. Alianza Editorial.

Pagés, J. (1998). *La didáctica de las ciencias sociales en la formación del profesorado*. ICE–Horsori.

Pérez Porto, J. (2021, 17 agosto). Motivación – Qué es, definición y concepto. *Definicion.de*. https://definicion.de/motivacion/

Pérez Porto, J., & Merino, M. (2008). Definición de frustración. *Definición.de*. https://definicion.de/frustracion/

Perrenoud, P. (2000). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Graó.

Piaget, J. (1951). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.

Piaget, J. (1972). *La epistemología genética*. Paidós.

Rinaudo, M. C. (2010). Juegos y simulaciones en la enseñanza de las ciencias sociales. *Revista Iberoamericana de Educación, 52*(5), 1–10. https://rieoei.org/historico/deloslectores/3760Rinaudo.pdf

Rodríguez O., J. E. (2008). *Historia y temporalidad: Entre la duración y el acontecimiento*. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Sánchez, M., & Ramírez, L. (2014). Juegos educativos para el aprendizaje histórico: Construcción de narrativas y comprensión temporal. *Revista Iberoamericana de Educación, 64*(2), 45-60.

Santisteban Fernández, A. (2010). La formación de competencias de pensamiento histórico. *Memoria Académica*. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4019/pr.4019.pdf

Secretaría de Educación Pública. (2013). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo* (2ª ed. electrónica). https://sector2federal.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/04/4-las-estrategias-y-los-instrumentos-de-evaluacion-desde-el-enfoque-formativo.pdf

Secretaría de Educación Pública. (2013). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo*. Serie "Herramientas para la evaluación en Educación Básica". SEP. https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/15105/1/images/modelo_educativo_educacion_obligatoria.pdf

Secretaría de Educación Pública. (2013). *Modelo educativo. Educación obligatoria: la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores*. SEP.

https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/15105/1/images/modelo_educativo_educacion_obligatoria.pdf

Secretaría de Educación Pública. (2018). Acuerdo número 14/07/18 por el que se establecen los planes y programas de estudio de las licenciaturas para la formación de maestros de educación básica que se indican. https://dgesum.sep.gob.mx/

Smyth, J. (1991). Una pedagogía crítica de la práctica en el aula. *Revista de Educación*, (294), 275–300.

Trujillo Sáez, F. (2010). *Juegos y aprendizaje: estrategias lúdicas para la educación*. Editorial Graó.

Vygotsky, L. S. (1933). El juego y su papel en el desarrollo psicológico del niño. *Pueblo y Educación*.

Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.

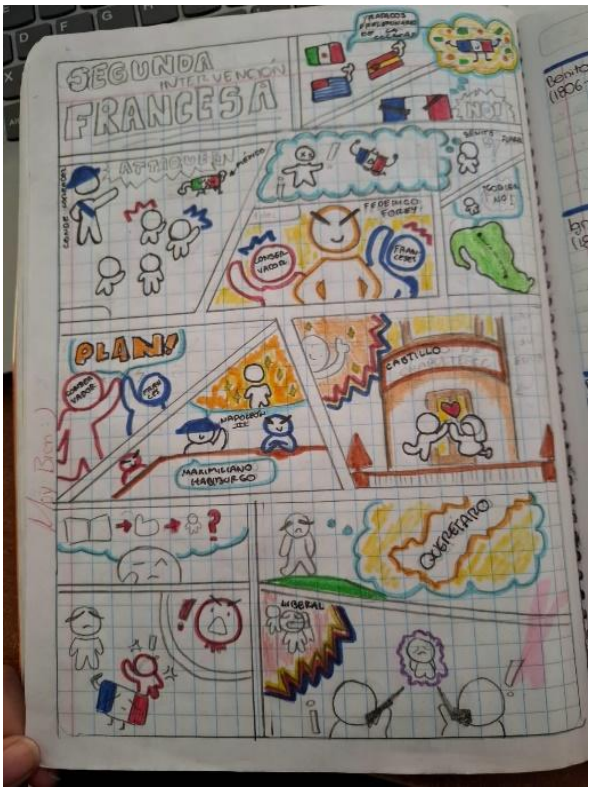
VI. Anexos.

Anexo 2: Entrada de la Secundaria Técnica No. 14

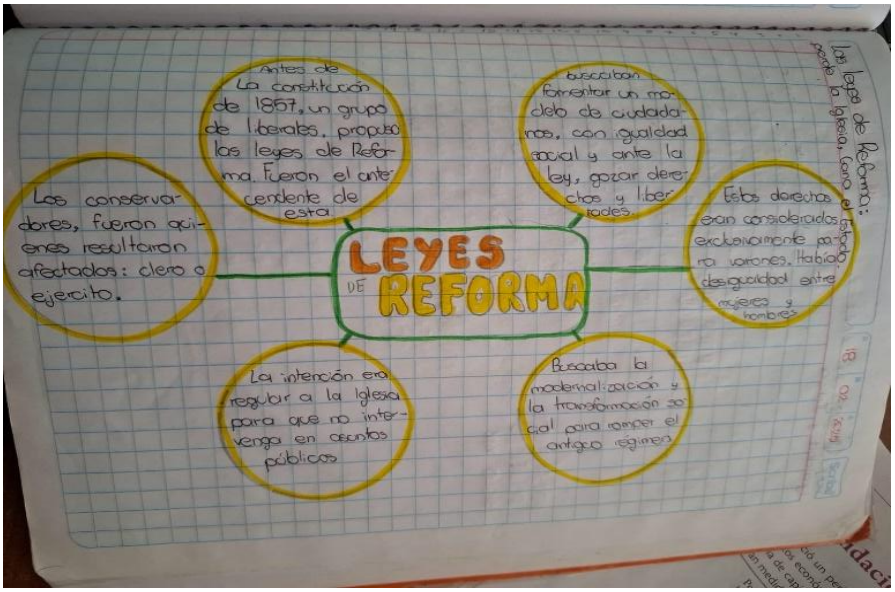
Anexo 3: Parte de atrás del aula 7, asignada para la asignatura de Historia.

Anexo 4: Parte de adelante del aula 7 de Historia (recursos con los que cuenta).

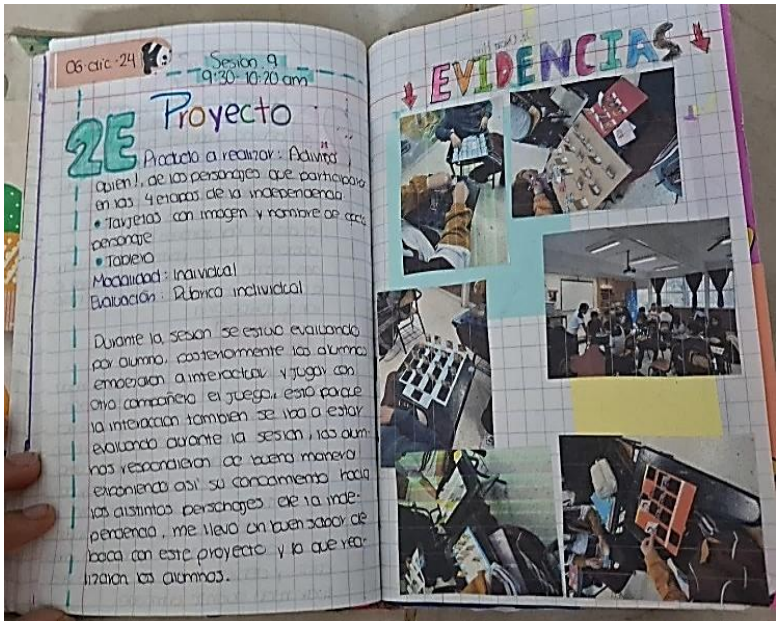
Anexo 5. Actividad realizada por los alumnos.



Anexo 6. Actividad realizada por los alumnos.



Anexo 7. Actividad realizada por los alumnos.



Anexo 8. Instrumento de recolección de datos. Diario de campo propio,

Rúbrica para Evaluar el Juego "Rally Histórico"

Criterios.	Nivel Avanzado (10 pts)	Nivel Intermedio (7-9 pts)	Nivel Básico (4-6 pts)	Nivel Insuficiente (0-3 pts)	Ponderación
Participación Activa.	Participa consistentemente en todas las actividades del rally, aporta ideas valiosas y coopera con el equipo de forma ejemplar.	Participa en la mayoría de las actividades y coopera bien con el equipo, aunque con aportaciones ocasionales.	Participa en las actividades, pero de manera limitada, mostrando poca interacción o cooperación en el equipo.	No participa de forma activa en las actividades y su contribución es mínima o inexistente.	20%
Resolución de retos.	Resuelve los retos de manera creativa y fundamentada, demostrando un conocimiento profundo del tema histórico.	Resuelve la mayoría de los retos de manera adecuada, con algunos fundamentos correctos sobre el tema.	Resuelve los retos, pero sus respuestas muestran lagunas importantes de información o comprensión	No logra resolver los retos o sus respuestas son incorrectas y no fundamentadas.	30%
Trabajo en equipo.	Demuestra habilidades excepcionales de colaboración, respeta las opiniones de los demás y fomenta un ambiente positivo en el equipo.	Colabora con el equipo de manera adecuada, mostrando respeto y contribuyendo al cumplimiento de las tareas.	Colabora mínimamente con el equipo y, en ocasiones, muestra falta de cooperación o respeto.	No colabora en las actividades grupales y, además, dificulta el trabajo del equipo.	20%
Compresión Histórica.	Evidencia un análisis sólido y profundo de las causas y consecuencias de la Revolución de Ayutla y el contexto de la dictadura de Santa Anna.	Demuestra comprensión adecuada del tema, identificando causas y consecuencias principales del periodo histórico.	Presenta una comprensión limitada, identificando solo algunos aspectos relevantes del tema histórico.	No muestra comprensión del tema histórico y comete errores significativos en su análisis.	20%
Actitud y disposición	Participa con entusiasmo, demuestra interés genuino por aprender y respeta las reglas del juego.	Participa de manera positiva y sigue las reglas del juego, aunque su motivación puede ser intermitente.	Muestra interés limitado en la actividad, cumple con las reglas, pero con actitud poco entusiasta.	Carece de disposición y entusiasmo, además de no respetar las reglas del juego.	10%

Anexo 9. Rúbrica de evaluación del primer juego “Rally Histórico”

Rúbrica de Evaluación del Juego "Carrera Cronológica"

Criterios.	Excelente (10 pts)	Bueno (7-9 pts)	Regular (4-6 pts)	Insuficiente (0-3 pts)	Ponderación
Orden y precisión en la cronología	Todos los eventos están correctamente organizados en orden cronológico y con fechas exactas.	La mayoría de los eventos están en orden correcto, pero con algunos errores menores en fechas.	Hay varios eventos desordenados o con fechas incorrectas.	No se logró organizar los eventos en orden correcto.	30%
Comprensión de los eventos	Explica con claridad la importancia de cada evento y su relación con la Guerra de Reforma.	Explica los eventos, aunque algunos no están completamente desarrollados o relacionados.	Presenta explicaciones incompletas o con algunos errores históricos.	No explica los eventos o hay errores graves en su interpretación.	25%
Trabajo en equipo y colaboración	Se comunica efectivamente, respeta las ideas de los demás y coopera activamente en la organización.	Trabaja bien con su equipo, aunque con algunas dificultades menores de comunicación o participación.	Participa poco en el equipo o tiene dificultades para colaborar.	No colabora con su equipo o genera conflictos.	25%
Velocidad y desempeño en la actividad	Organiza correctamente los eventos en un tiempo óptimo y sin errores.	Organiza la mayoría de los eventos correctamente, pero con algunos retrasos.	Tarda demasiado en completar la actividad y con errores notables.	No logra completar la actividad o lo hace con muchas dificultades.	15%
Explicación final y argumentación	Presenta los eventos de manera clara, argumentando su relevancia dentro de la Guerra de Reforma.	Explica los eventos correctamente, aunque sin mucha profundidad.	Presenta dificultades para argumentar la importancia de los eventos.	No da explicaciones claras o no logra argumentar adecuadamente.	15%

Anexo 10. Rúbrica de evaluación del segundo juego “Carrera cronológica”

Rúbrica de Evaluación del Juego "Escape Room Histórico."

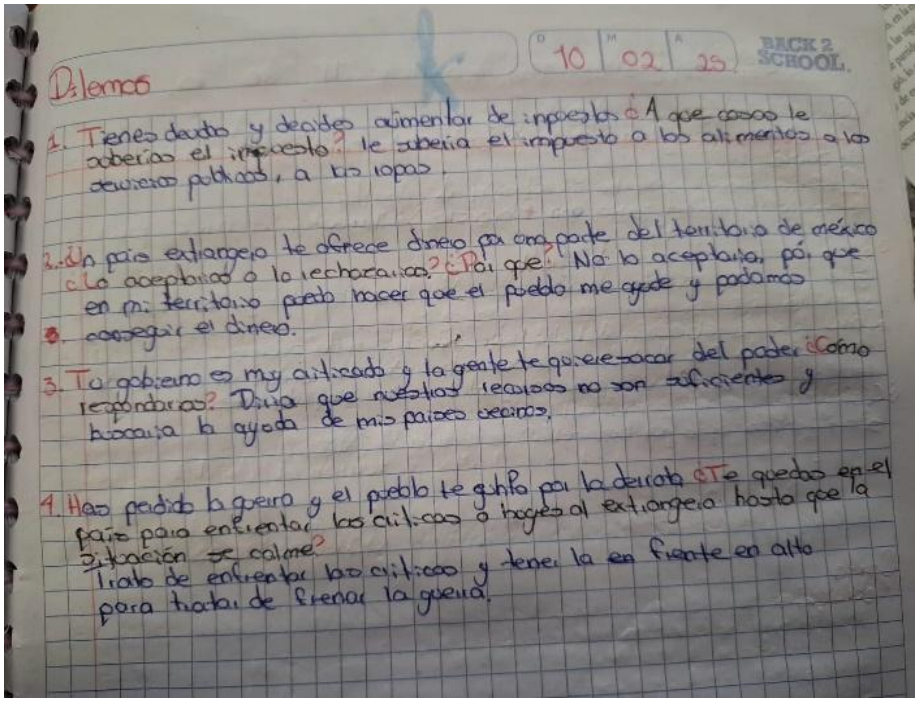
Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
Comprensión de los hechos históricos	Demuestra un entendimiento completo y detallado de la Batalla del 5 de mayo de 1862, sus causas, desarrollo y consecuencias.	Muestra una comprensión general de los hechos históricos, aunque algunos detalles son superficiales.	Identifica los hechos principales, pero con falta de profundidad o con algunas imprecisiones.	No demuestra comprensión de los hechos históricos, o presenta información incorrecta.
Resolución de acertijos	Resuelve todos los acertijos de manera rápida y precisa, proporcionando explicaciones claras y justificadas.	Resuelve la mayoría de los acertijos correctamente, pero algunas respuestas carecen de explicación.	Resuelve algunos acertijos, pero las respuestas son incompletas o poco claras.	Tiene dificultades para resolver los acertijos y las respuestas son incorrectas o no justificadas.
Trabajo en equipo	Colabora activamente con todos los miembros del equipo, muestra liderazgo y contribuye significativamente a la resolución de desafíos.	Trabaja bien con el equipo, pero podría participar más en la resolución de desafíos.	Participa en la actividad, pero con poca colaboración o comunicación con el equipo.	No participa activamente, muestra falta de colaboración o comunicación con el equipo.
Reflexión y análisis de la relevancia histórica	Realiza una reflexión profunda sobre la relevancia histórica de la batalla, conectando el pasado con el presente de forma clara.	Ofrece una reflexión válida sobre la relevancia histórica, aunque con algunas ideas poco claras o limitadas.	La reflexión sobre la relevancia histórica es superficial o poco clara.	No realiza una reflexión significativa sobre la relevancia histórica de la batalla.
Cumplimiento de tiempos	El equipo completa la actividad antes de tiempo o dentro del tiempo estipulado y con respuestas correctas.	El equipo completa la actividad dentro del tiempo, aunque con algunas respuestas incorrectas.	El equipo completa la actividad, pero lo hace con dificultad y muchas respuestas incorrectas.	El equipo no logra completar la actividad en el tiempo estipulado o no logra resolver los acertijos clave.

Anexo 11. Rúbrica de evaluación del tercer juego "Escape Room Histórico"

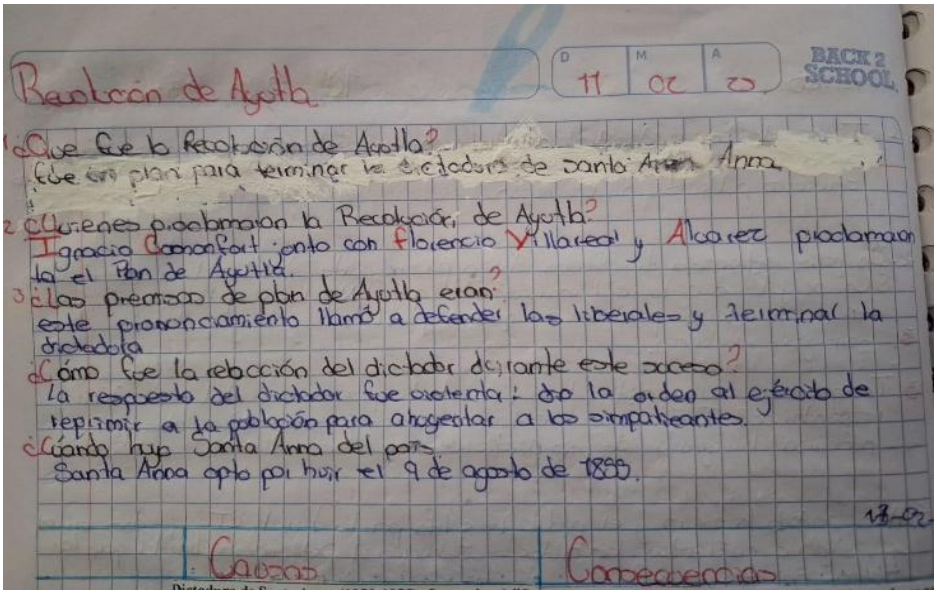
FIGURA 1

}

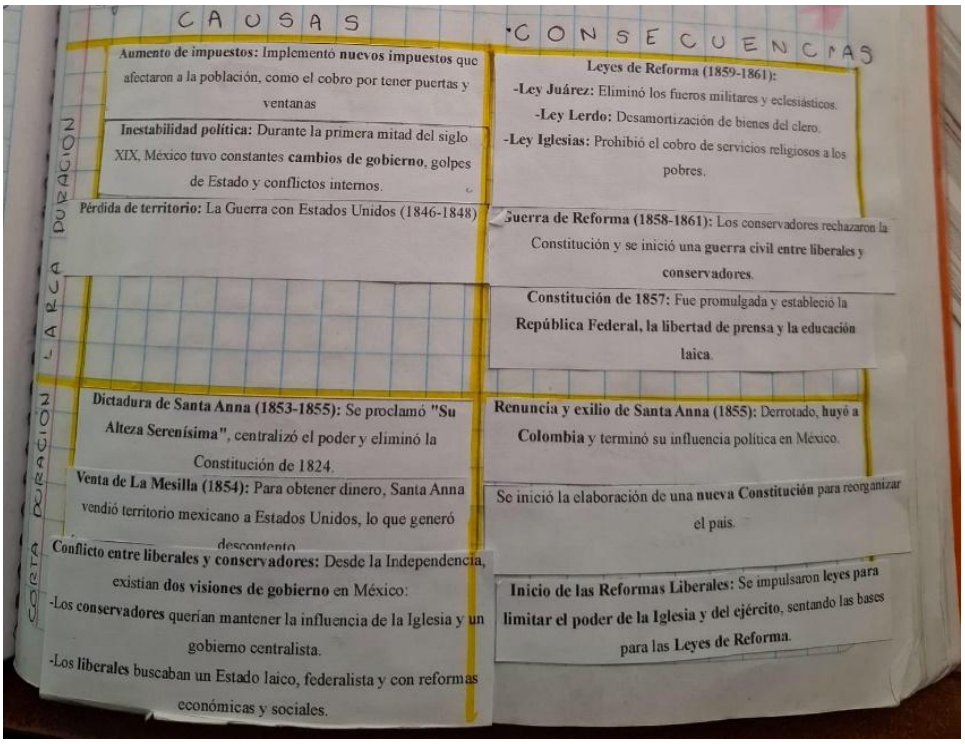
Anexo 12. Etapas del Ciclo de Smyth.



Anexo 13: Actividad realizada por los alumnos. Dilemas. Dictadura de Santa Anna.



Anexo 14. Actividad realizada por los alumnos. Pregunta. Revolución de Ayutla.



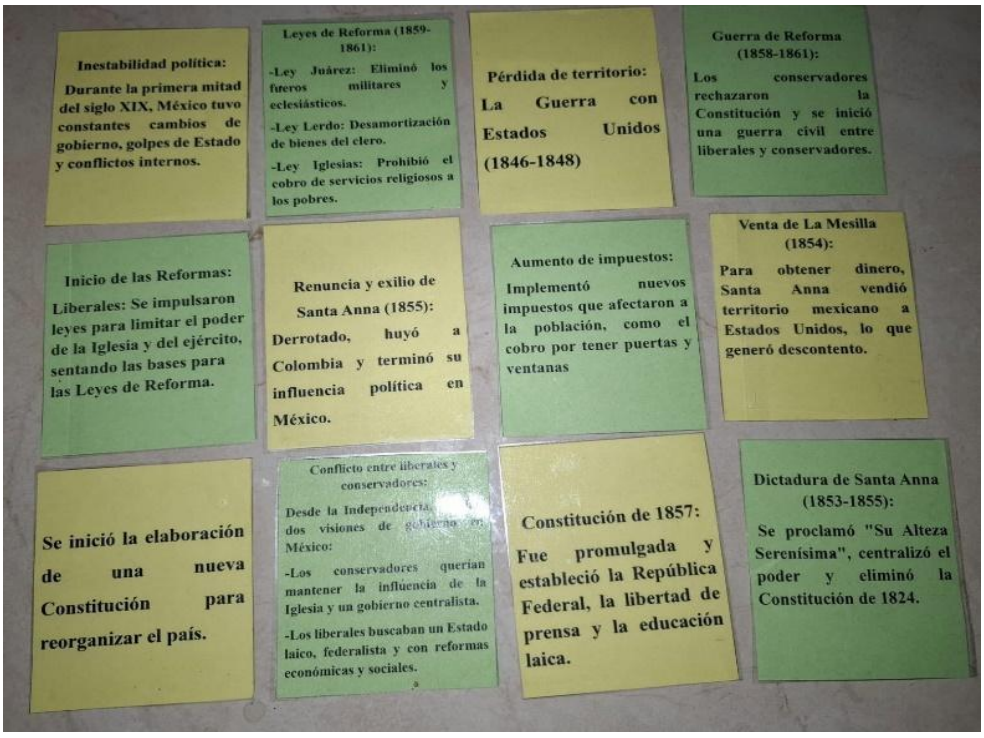
Anexo 15. Actividad realizada por los alumnos. Cuadro de causas y consecuencias. Revolución de Ayutla

Anexo 16. Distribución del aula para el juego Rally Histórico.

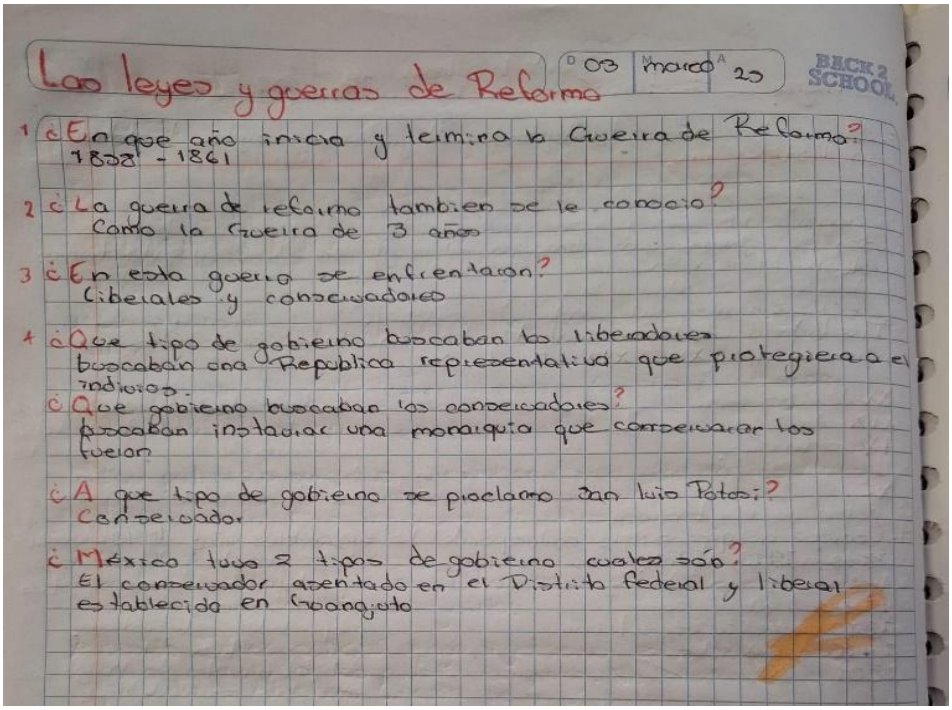
Anexo 17. Alumnos participando en el juego Rally Histórico. Estación 1.

Anexo 18. Alumnos participando en el juego Rally Histórico.

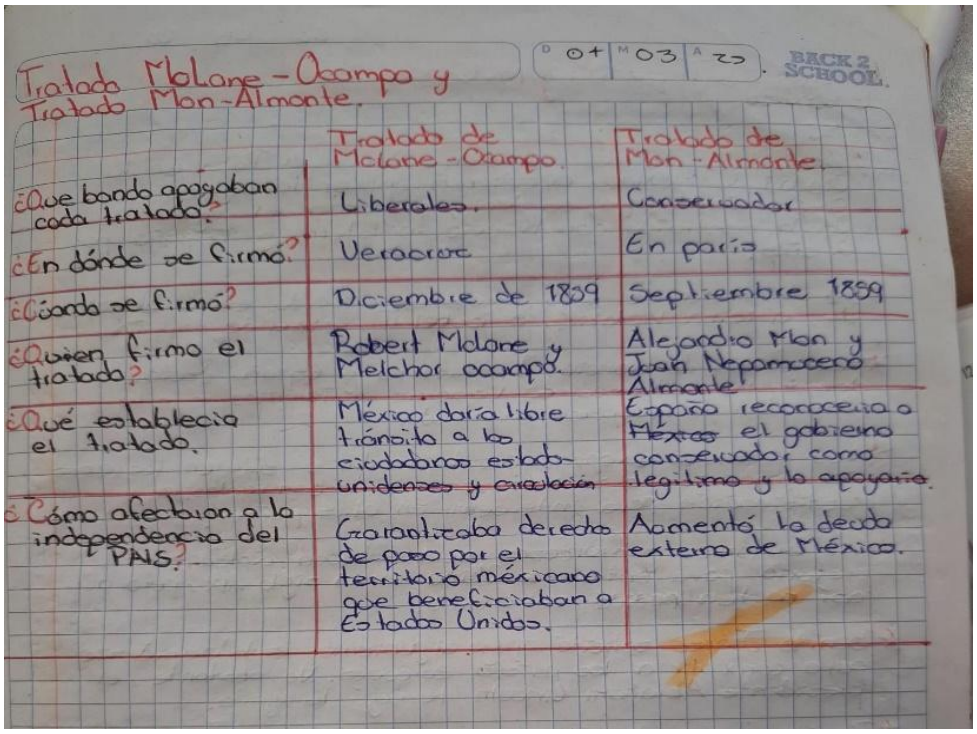
Anexo 19. Alumnos realizando la última etapa del juego Rally Histórico



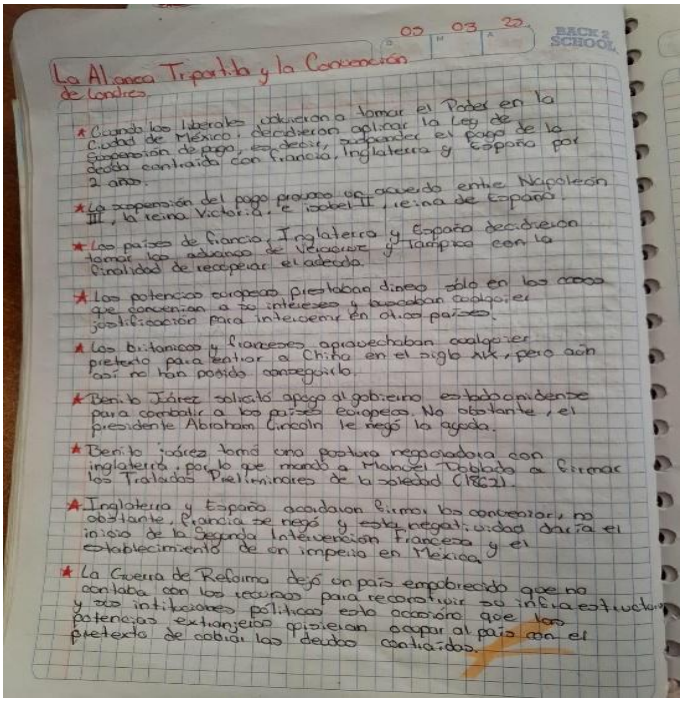
Anexo 20. Tarjetas de Causas y consecuencias utilizadas en la estación 3. Revolución de Ayutla.



Anexo 21. Actividad realizada por los alumnos. Preguntas. Guerra de Reforma.



Anexo 22. Actividad realizada por los alumnos. Cuadro de tres columnas, Tratados de McLane-Ocampo y Mon-Almonte.



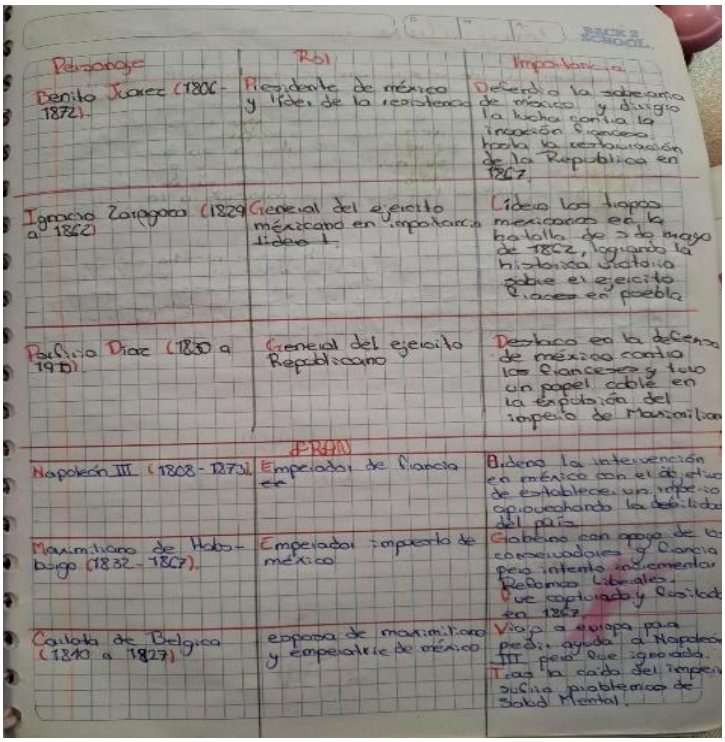
Anexo 23. Actividad realizada por los alumnos. Organizador gráfico. Alianza Tripartita y Convención de Londres.

Anexo 24. Tarjetas utilizadas para el juego Carrera Cronológica.

Anexo 25. Distribución del aula.

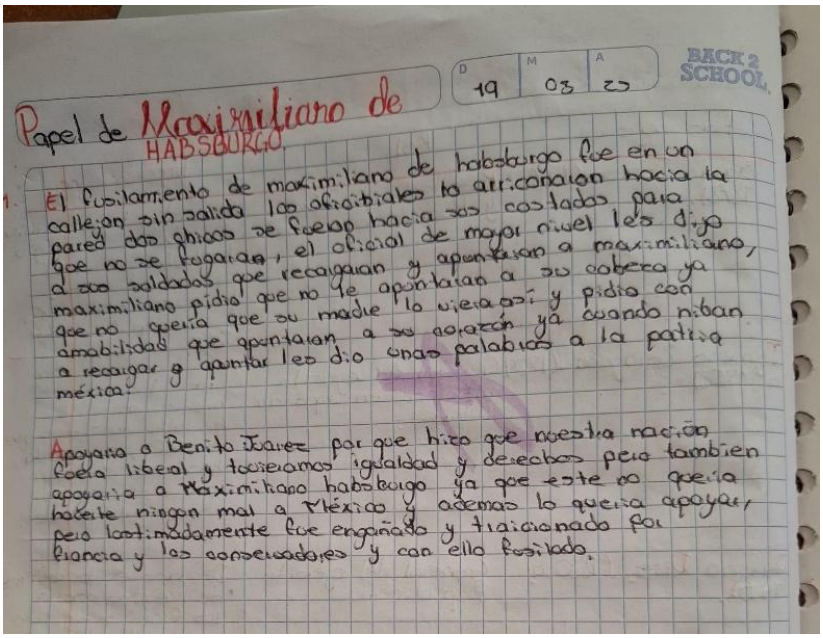
Anexo 26. Alumnos participando en el juego Carrera Cronológica.

Anexo 27. Alumnos participando en el juego Carrera Cronológica.



Personaje	Rol	Importancia
Benito Juarez (1806-1872).	Presidente de méxico y líder de la resistencia	Defendió la soberanía de méxico y dirigió la lucha contra la invasión francesa hasta la restauración de la República en 1867.
Ignacio Zaragoza (1829 a 1862)	General del ejército mexicano en importancia lideró l.	Lideró las tropas mexicanas en la batalla de 5 de mayo de 1862, logrando la histórica victoria sobre el ejército francés en puebla
Porfirio Diaz (1830 a 1915).	General del ejército Republicano	Destacó en la defensa de méxico contra los franceses y tuvo un papel cable en la expulsión del imperio de Maximilian
Napoleón III (1808-1873)	Emperador de francia en	Lideró la intervención en méxico con el objetivo de establecer un imperio aprovechando la debilidad del país.
Maximiliano de Habsburgo (1832-1867).	Emperador imperio de méxico	Gobierno con apoyo de los conservadores y francia pero intento implementar Reformas Liberales. Fue capturado y fusilado en 1867.
Carlota de Belgica (1840 a 1927)	esposa de maximiliano y emperatriz de méxico	Viajo a europa para pedir ayuda a Napoleon III pero fue ignorada. Tras la caida del imperio sufrio problemas de Salud Mental.

Anexo 28. Actividad realizada por los alumnos. Personaje, Rol e Importancia. Imposición y derrota del segundo imperio mexicano.



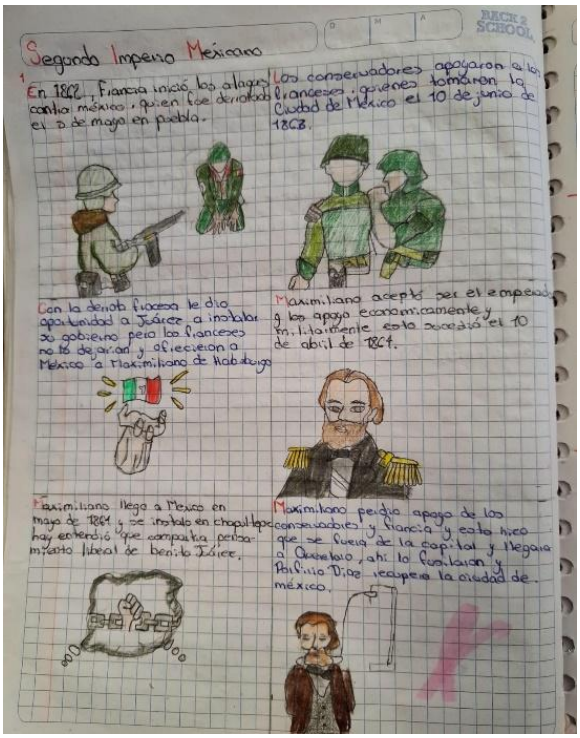
Papel de Maximiliano de HABSBURGO.

D 19 M 03 A 23 BACK 2 SCHOOL

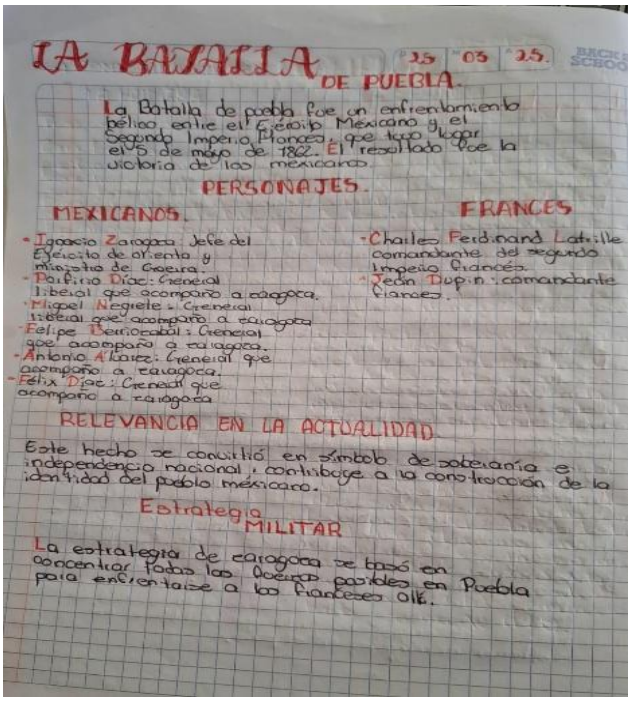
El fusilamiento de maximiliano de habsburgo fue en un callejon sin salida los oficiales lo arrinconaron hacia la pared dos chicos se fueron hacia sus costados para que no se fotografiara, el oficial de mayor nivel les dijo a sus soldados que recargaran y apuntaran a maximiliano, maximiliano pidio que no le apuntaran a su cabeza ya que no queria que su madre lo viera así y pidio con amabilidad que apuntaran a su corazón ya cuando niban a recargar y apuntar les dio unas palabras a la patria méxica.

Apoyaria a Benito Juarez por que hizo que nuestra nación fuera liberal y tuviéramos igualdad y derechos pero tambien apoyaria a Maximiliano habsburgo ya que este no queria hacerte ningun mal a México y ademas lo queria apoyar, pero lastimosamente fue engañado y traicionado por francia y los conservadores y con ello fusilado.

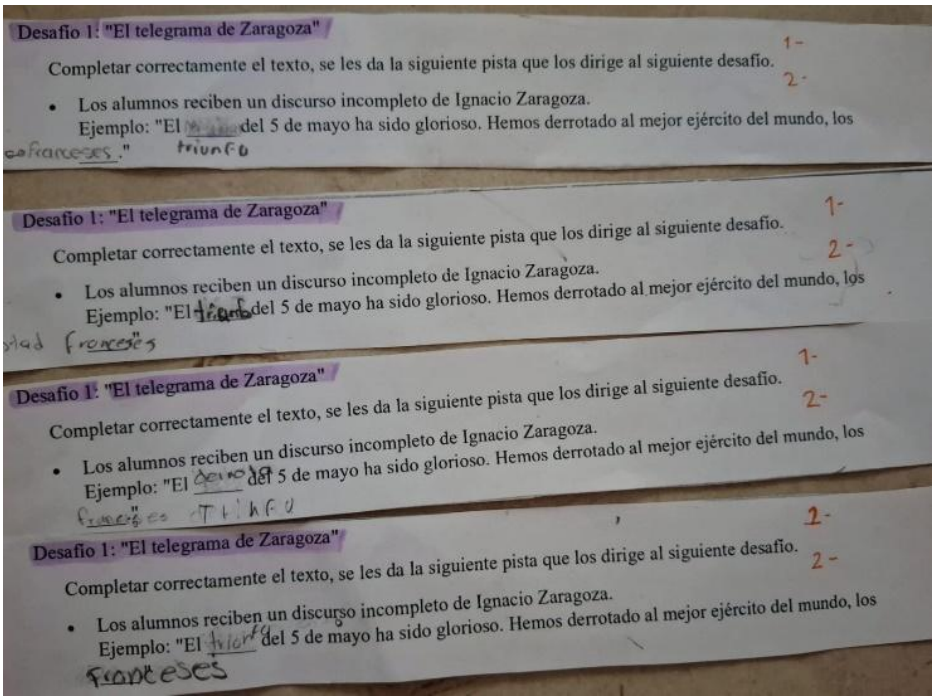
Anexo 29. Actividad realizada por los alumnos. Empatía Histórica. Segundo Imperio Mexicano.



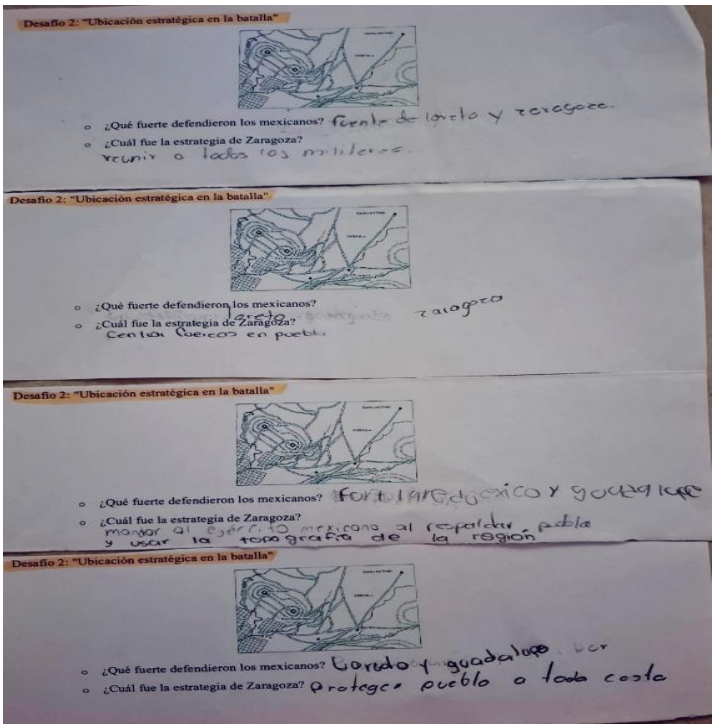
Anexo 30. Actividad realizada por los alumnos. Comic. Imposición y derrota del segundo imperio mexicano.



Anexo 31. Actividad realizada por los alumnos. Infografía. La Batalla de Puebla.

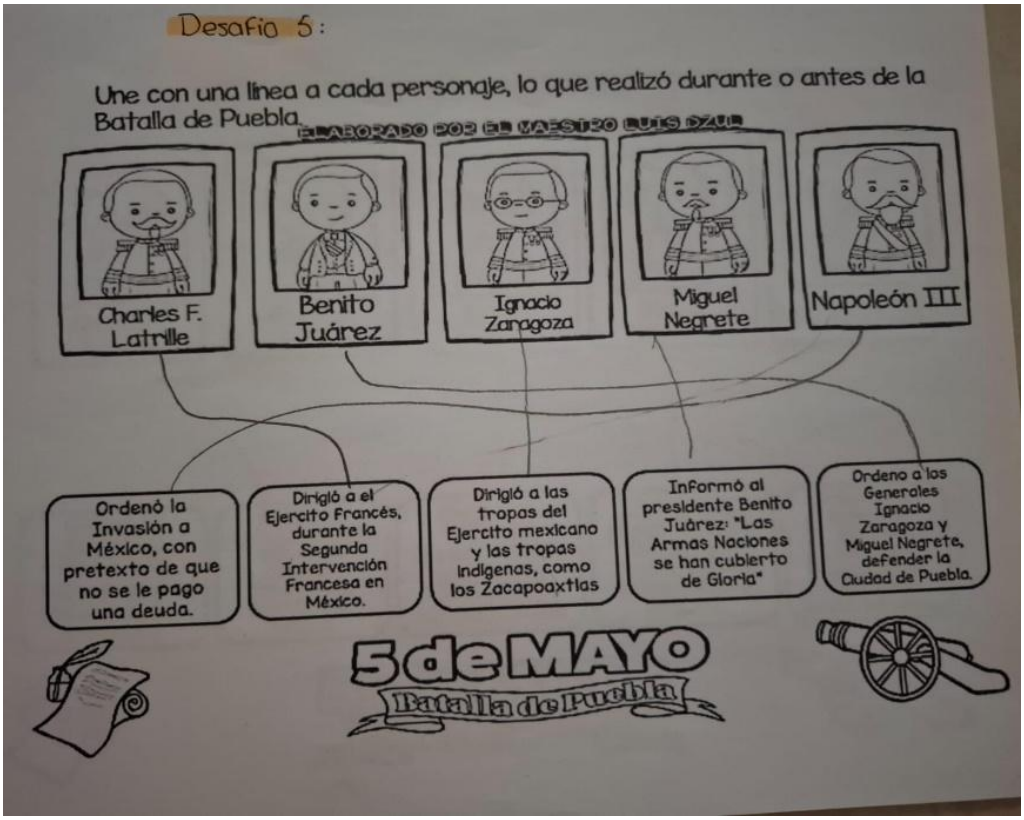


Anexo 32. Evidencia de resultados del desafío 1. El telegrama de Zaragoza

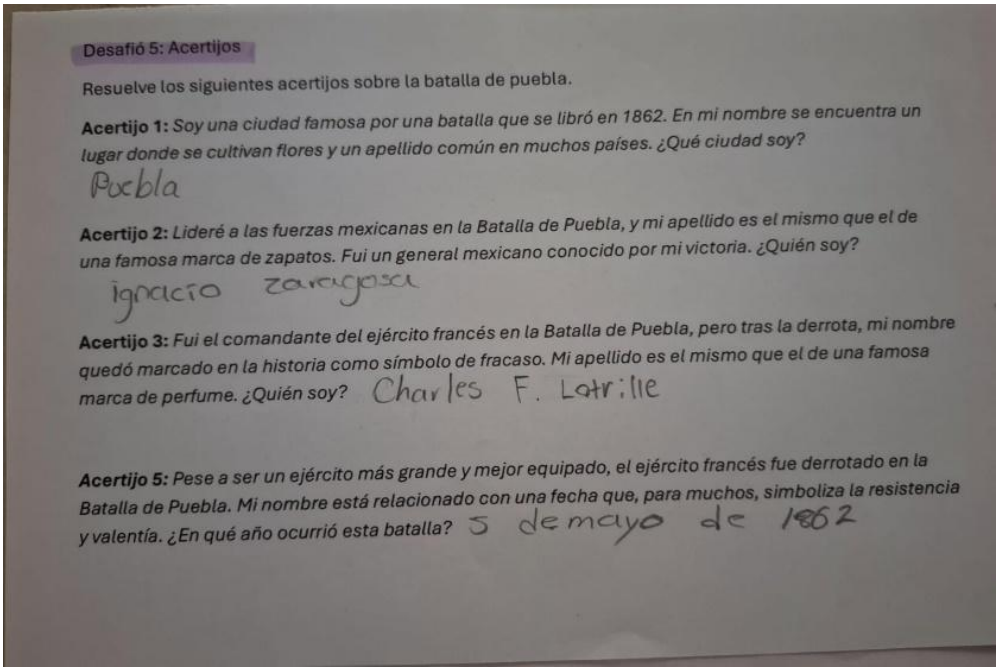


Anexo 33. Evidencia de resultados del desafío 2. Ubicación estratégica en la batalla.

Anexo 34. Evidencia de resultados del desafío 3. Sopa de Letras



Anexo 35. Evidencia de resultados del desafío 4. Principales personajes



Desafió 5: Acertijos

Resuelve los siguientes acertijos sobre la batalla de puebla.

Acertijo 1: *Soy una ciudad famosa por una batalla que se libró en 1862. En mi nombre se encuentra un lugar donde se cultivan flores y un apellido común en muchos países. ¿Qué ciudad soy?*

Puebla

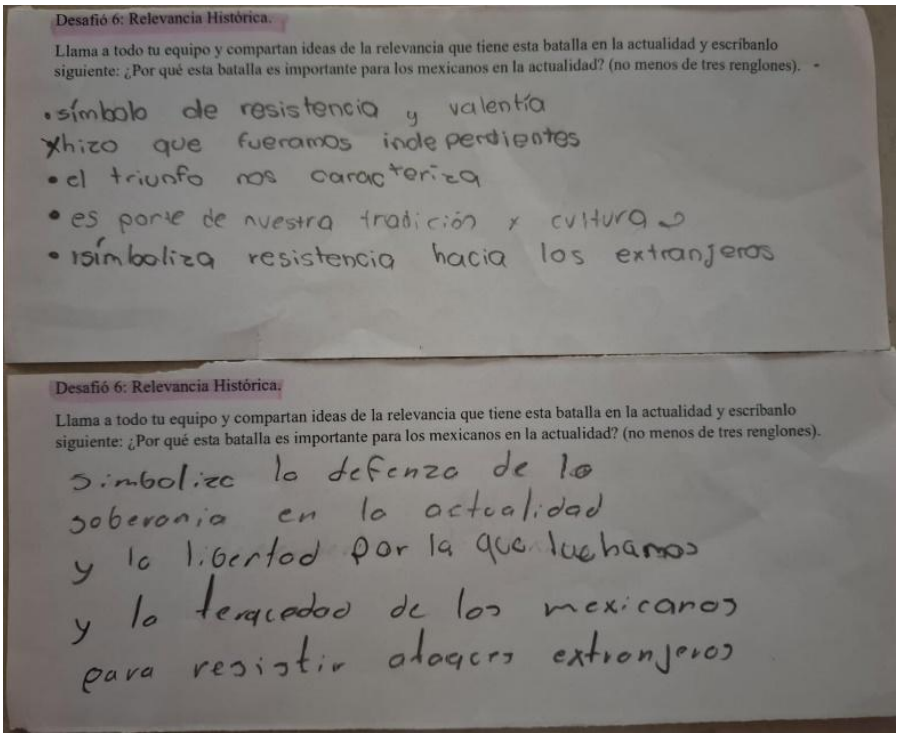
Acertijo 2: *Lideré a las fuerzas mexicanas en la Batalla de Puebla, y mi apellido es el mismo que el de una famosa marca de zapatos. Fui un general mexicano conocido por mi victoria. ¿Quién soy?*

Ignacio zaragoza

Acertijo 3: *Fui el comandante del ejército francés en la Batalla de Puebla, pero tras la derrota, mi nombre quedó marcado en la historia como símbolo de fracaso. Mi apellido es el mismo que el de una famosa marca de perfume. ¿Quién soy?* Charles F. Latrille

Acertijo 5: *Pese a ser un ejército más grande y mejor equipado, el ejército francés fue derrotado en la Batalla de Puebla. Mi nombre está relacionado con una fecha que, para muchos, simboliza la resistencia y valentía. ¿En qué año ocurrió esta batalla?* 5 de mayo de 1862

Anexo 36. Evidencia de resultados del desafío 5. Acertijos.



Desafió 6: Relevancia Histórica.

Llama a todo tu equipo y compartan ideas de la relevancia que tiene esta batalla en la actualidad y escribanlo siguiente: ¿Por qué esta batalla es importante para los mexicanos en la actualidad? (no menos de tres renglones).

- símbolo de resistencia y valentía
- hizo que fueramos independientes
- el triunfo nos caracteriza
- es parte de nuestra tradición y cultura
- simboliza resistencia hacia los extranjeros

Desafió 6: Relevancia Histórica.

Llama a todo tu equipo y compartan ideas de la relevancia que tiene esta batalla en la actualidad y escribanlo siguiente: ¿Por qué esta batalla es importante para los mexicanos en la actualidad? (no menos de tres renglones).

Simboliza la defenza de la soberania en la actualidad y la libertad por la que luchamos y la lealtad de los mexicanos para resistir ataques extranjeros

Anexo 37. Evidencia de resultados del desafío 6.

Anexo 38. Alumnos leyendo en voz alta el mensaje oculto

Anexo 39. Alumnos participación en el juego Escape Room Histórico.

Anexo 40. Alumnos participación en el juego Escape Room Histórico.

Anexo 41. Alumnos participación en el juego Escape Room Histórico.

Anexo 42. Alumnos participación en el juego Escape Room Histórico.

BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
(BECENESLP)
LICENCIATURA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA
(PLAN DE ESTUDIOS 2018)
ENSEÑANZA EN EL SERVICIO.
SEMESTRE VIII
CICLO ESCOLAR 2025

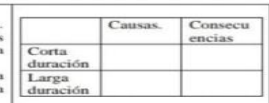
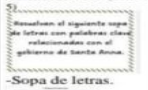
Docente: Hiromi Dulay Rocha Constante **Grado**: 4 **Grupo**: A

Disciplina: Historia

Título: Dictadura de Santa Anna y Revolución de Ayutla.	
Fase: 6	**Fecha de inicio:** 10 de febrero de 2025.
Grado:2 **Grupo**: D, E y F.	**Fecha de cierre**:28 de febrero de 2025.
Propósito: Fomentar en los alumnos la capacidad de analizar y comprender las causas y consecuencias de corta y larga duración de la Revolución de Ayutla (1853-1858), así como su vínculo con la dictadura de Santa Anna.	
Campo formativo Ética, naturaleza y sociedades **Contenidos** Las revoluciones modernas y sus tendencias.	**Procesos de desarrollo de aprendizaje (PDA)** ○ **Identifica causas y consecuencias de corta y larga duración de la Revolución de Ayutla.** ○ Analiza las Leyes de Reforma expendidas entre 1859 y 1861; opina sobre ellas y estima su valor en la actualidad. ○ Problematiza la relación liberales-conservadores en este periodo de la historia de México. ○ Elabora una cronología con los acontecimientos más importantes que sucedieron durante la Guerra de Reforma; incorpora la información necesaria para su compresión puntual.
Problema del contexto: A través del juego dinámico *Rally Histórico*, el cual les permitirá aplicar sus conocimientos, trabajar en equipo y desarrollar habilidades como el análisis crítico y la resolución de problemas.	
Producto central por lograr: Participación en el juego *Rally Histórico*	
Ejes articuladores:	

Inclusión	Pensamiento crítico	Interculturalidad crítica	Igualdad de genero	Vida saludable	Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura	Artes y experiencias estéticas
	∞					

Momento	Sesión	Actividades	Evaluación (basada en los PDA)	Recursos
Momento 1: **Dictadura de Santa Anna y Revolución de Ayutla.**	**Semana 1: sesión 1.** (50 minutos). Durante la primera sesión se comentará y se les anotará en el pizarrón el primer tema que se estará abordando **La dictadura de Santa Anna.** Para analizar los conocimientos previos primero se les preguntara ○ ¿Quién fue Antonio López de Santa Anna y qué papel jugó en la historia de México? ○ ¿Qué entiendes por dictadura? ○ ¿Cuáles fueron algunas de las principales decisiones políticas y económicas que tomó Santa Anna durante su última dictadura? Posteriormente el docente en formación explicará algunos puntos para la contextualización del tema. Antecedentes a explicar: - Presidencia de Santa Anna (Dictadura, Impuestos, libertades limitadas y el régimen) - Villano o Héroe. - Las decisiones autoritarias de Santa Anna y sus consecuencias. - Se responderán las preguntas de los conocimientos previos. - Se realizará una lectura grupal con ayuda del libro de texto (pág. 94-95), para que haya más contextualización.	**Actividad 1.** Realización de su actividad, el docente en formación les plantearía a los estudiantes diferentes dilemas que enfrentó Santa Anna. -Los alumnos deberá decidir qué harían en su lugar y justificar su respuesta. Ejemplos de dilemas: 1. Tienes deudas en el gobierno y decides aumentar impuestos. ¿A qué cosas les subirías los impuestos y por qué? 2. Un país extranjero te ofrece dinero por una parte del territorio de México. ¿Aceptarías o lo rechazarías? 3. Tu gobierno es muy criticado, y la gente quiere sacarte del poder. ¿Cómo responderías? Estas tendrán que apuntarlas en su cuaderno. Al finalizar se realizará una comparación de manera grupal de su decisión con lo que realmente hizo Santa Anna y se discutirán las consecuencias.	- Lista de cotejo.(anexo 2) - Encuadre.	-Información (dilemas). (anexo 1) -Libro de Texto.

Momento 2. **Dictadura de Santa Anna y Revolución de Ayutla.**	**Semana 1: sesión 2.** (50 minutos). Inicio (20 minutos): Para analizar los conocimientos adquiridos en la clase pasada, el docente pondrá en el pizarrón Gobierno de Santa Anna, y cada alumno tendrá que pasar al pizarrón anotar un concepto de cómo fue su gobierno. Posteriormente para iniciar al nuevo tema **La Revolución de Ayutla y el fin de la dictadura.** se les preguntará a los alumnos lo siguiente: ○ ¿Qué fue el Plan de Ayutla y quiénes lo promovieron? ○ ¿Cuáles fueron las principales razones por las que se organizó la Revolución de Ayutla? ○ ¿Qué ocurrió después de la caída de Santa Anna? ○ ¿Qué cambios políticos se implementaron? El docente en formación explicará la relación de la revolución de Ayutla con el fin de la dictadura de Santa Anna, como se vayan leyendo y analizando las preguntas de conocimientos previos.	**Actividad 2.** Como evidencia los alumnos con ayuda del libro de texto anotarán y responderán en su cuaderno las siguientes preguntas (pag.95-97): ¿En qué año sucedió la Revolución de Ayutla? ¿Quiénes proclamaron la Revolución de Ayutla? ¿Las premisas de Plan Ayutla eran? ¿Cuándo huyo Santa Anna de México? Realiza un cronograma entre los sucesos que pasaron el 1854-1857. Define los siguientes conceptos: Revolución de Ayutla- Dictadura- Gobierno de Santa Anna- Al finalizar leerán y compartirán sus respuestas de manera grupal.	-Encuadre. 	. -Libro de texto. -Pizarrón.
Momento 3. **Dictadura de Santa Anna y Revolución de Ayutla**	**Semana 1: sesión 3.** Inicio (20 minutos): Para analizar los conocimientos adquiridos en la clase pasada se hará una retroalimentación sobre lo que fue la Revolución de Ayutla. Posteriormente se dará inicio al tema: **Causas y consecuencias de corta y larga duración de la Revolución de Ayutla.**	**Actividad 3.** Se les entregara una hoja sobre las causas y consecuencias de corta y larga duración de la Revolución de Ayutla, estas no estarán en orden y estarán en rectángulos para recortar. -Los alumnos tendrán que realizar una tabla de la siguiente manera:	Encuadre. 	-Información en hojas de las causas y consecuencias. (anexo 3)
	En la cual se explicará los siguientes apartados. ○ ¿Cuáles fueron las causas principales que motivaron el inicio de la Revolución de Ayutla? ○ ¿Qué consecuencias inmediatas tuvo la Revolución de Ayutla en la política mexicana? ○ ¿Qué impacto tuvo la Revolución de Ayutla en la sociedad y el gobierno de México a largo plazo?	 -Los alumnos tendrán que recortar las causas y consecuencias y acomodarlas en su respectivo lugar. De manera grupal las leerán y con la guía del docente en formación, en el pizarrón se acomodarán correctamente		
Momento 4. **Dictadura de Santa Anna y Revolución de Ayutla**	**Semana 1: sesión 4** (50 minutos). Presentación del juego sobre los conocimientos adquiridos durante la primera semana. Fomentar en los alumnos la comprensión de las causas y consecuencias de corta y larga duración de la Revolución de Ayutla a través del juego dinámico *Rally Histórico*, el cual les permitirá aplicar sus conocimientos, trabajar en equipo y desarrollar habilidades como el análisis crítico y la resolución de problemas. Mediante esta actividad, se espera que los alumnos no solo identifiquen los eventos clave de este periodo, sino que también reflexionen sobre su impacto en la historia de México, logrando una conexión significativa entre el contenido académico.	**-Proyecto final.** **"Rally histórico"** -Se dividirán en equipos de 5 integrantes. **Objetivo**: Completar estaciones temáticas resolviendo desafíos para analizar causas y consecuencias. Ejemplo de estaciones: ○ Estación 1: "La dictadura de Santa Anna": Resuelvan una sopa de letras con palabras clave relacionadas con el gobierno de Santa Anna. ○ Estación 2: "La Revolución de Ayutla": Ordenen cronológicamente los eventos de 1853-1858.	Rúbrica. (anexo 4)	- Carteles con instrucciones en estaciones (impresos). **-Estación 1.** (anexo 5)  -Sopa de letras. **-Estación 2** (anexo 6)

Anna y Revolución de Ayutla	del juego dinámico *Rally Histórico*, el cual les permitirá aplicar sus conocimientos, trabajar en equipo y desarrollar habilidades como el análisis crítico y la resolución de problemas. Mediante esta actividad, se espera que los alumnos no solo identifiquen los eventos clave de este periodo, sino que también reflexionen sobre su impacto en la historia de México, logrando una conexión significativa entre el contenido académico.	Ejemplo de estaciones: ○ Estación 1: "La dictadura de Santa Anna": Resuelvan una sopa de letras con palabras clave relacionadas con el gobierno de Santa Anna. ○ Estación 2: "La Revolución de Ayutla": Ordenen cronológicamente los eventos de 1853-1858.		-Sopa de letras. **-Estación 2** (anexo 6)

	Dinámica: Los equipos se mueven de estación en estación y acumulan puntos al resolver los desafíos. El equipo con más puntos gana.	○ Estación 3: "Causas y consecuencias": Clasifiquen tarjetas con causas y consecuencias en dos columnas. Al finalizar el juego se realizará una evaluación, retroalimentación y reflexión final por parte del docente.		**-Estación 3.** (anexo 7). -Tarjetas.

OBSERVACIONES

Encuadre.

Actividades en clase	40%
Actividad final.	30%
Participación y Actitud.	10%
Tareas	20%

OBSERVACIONES DEL GRUPO E

Anexo 43. Planeación secuencia 1.

BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
(BECENESLP)
LICENCIATURA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA
(PLAN DE ESTUDIOS 2018)
ENSEÑANZA EN EL SERVICIO.
SEMESTRE VIII
CICLO ESCOLAR 2025

Docente: Hiromi Dalay Rocha Constante **Grado**: 4 **Grupo**: A

Disciplina: Historia

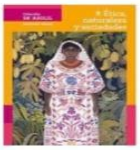
Título: Imposición y derrota del Segundo Imperio mexicano (1864-1867).	
Fase: 6 **Grado**:2 **Grupo**: D, E y F	**Fecha de inicio:** 10 de marzo de 2025. **Fecha de cierre**: 04 de abril de 2025.
Propósito: Los estudiantes analizarán cómo la intervención de gobiernos extranjeros influyó en la vida política y social de México durante el siglo XIX, a través del estudio de los Tratados McLane-Ocampo y Mon-Almonte, la Alianza Tripartita y la Convención de Londres. Asimismo, comprenderán la relevancia histórica de la Segunda Invasión Francesa y reflexionarán sobre su impacto en la soberanía, identidad nacional y relaciones internacionales de México en la actualidad.	
Campo formativo Ética, naturaleza y sociedades **Contenidos** Las revoluciones modernas y sus tendencias.	**Procesos de desarrollo de aprendizaje (PDA)** o Demuestra la intervención interesada de gobiernos extranjeros en la vida interna de México en esta etapa de la historia (tratados McLane-Ocampo y Mon-Almonte, Alianza Tripartita y Convención de Londres). o Comprende la relevancia histórica de la Segunda Invasión Francesa para nuestra vida actual.
Problema del contexto: A través del juego "Carrera Cronológica", los alumnos fortalecerán su capacidad para estructurar información de forma secuencial, reconociendo la importancia de cada suceso dentro del conflicto y su impacto en el país con una temporalidad de 1853- 1864.	
Producto central por lograr: Participación en el juego "*Carrera Cronológica"*	
Ejes articuladores:	

Inclusión	Pensamiento crítico	Interculturalidad crítica	Igualdad de genero	Vida saludable	Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura	Artes y experiencias estéticas
	∞					

Momento	Sesión	Actividades	Evaluación (basada en los PDA)	Recursos
Momento 1: **Tratados McLane-Ocampo y Mon-Almonte, Alianza Tripartita y Convención de Londres.**	**Semana 1: sesión 1.** (50 minutos). Inicio (5 minutos): En esta sesión se estará realizando en proyecto final que es participar, en el respectivo juego, donde retomarán los temas anteriores y retroalimentarlos. "Carrera Cronológica" A través del juego "Carrera Cronológica", los alumnos fortalecerán su capacidad para estructurar información de forma secuencial, reconociendo la importancia de cada suceso dentro del conflicto y su impacto en el país. Se fomentará el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la toma de decisiones, ya que deberán analizar, organizar y explicar los hechos de la Guerra de Reforma en un orden lógico	**Participación en el juego Carrera Cronológica.** Desarrollo (35 minutos): **Paso 1: División en equipos** ▪ La clase se divide en 3. ▪ A cada equipo se le entrega un conjunto de tarjetas desordenadas con fechas y descripciones de eventos de la temporalidad de 1853-1864. **Paso 2 :Carrera contra el tiempo** ▪ Los equipos deben ordenar correctamente los eventos en una línea del tiempo lo más rápido posible. ▪ Una vez que creen que su orden es correcto, deben levantar la mano para que el docente lo revise. **Paso 3: Verificación y corrección** ▪ Si el orden es incorrecto, el docente puede dar pistas sin decir la respuesta exacta (ejemplo: "Revisen la relación entre este evento y el anterior"). ▪ Si el equipo ya tiene el orden correcto, pasan a la siguiente fase. **Paso 4: Explicación del impacto de cada evento** ▪ Cada integrante de equipo explicará se dividrá un acontecimiento y explicara cómo afectaron la historia de México. **Paso 5: Reflexión y ganadores**	-Rúbrica. (anexo 1) 	✓ Tarjetas con eventos históricos (fecha y descripción breve).(anexo 2) ✓ Cuerda para colocar la línea del tiempo. ✓ Cinta adhesiva o ganchos para fijar las tarjetas. ✓ Reloj o cronómetro para medir el tiempo. .

		• Se premia al equipo que: – Ordenó correctamente la línea del tiempo en el menor tiempo. – Dio la mejor explicación del impacto de los eventos. Cierre (10 minutos): Al finalizar el juego se realizará una evaluación, retroalimentación y reflexión final por parte del docente.		
Momento 2. **Tratados McLane-Ocampo y Mon-Almonte, Alianza Tripartita y Convención de Londres.**	**Semana 1: sesión 2.** (50 minutos). Inicio (20 minutos): Para analizar los conocimientos adquiridos en la clase pasada, jugaremos a la papa caliente donde la docente en formación tendrá una serie de preguntas relacionadas con las últimas dos actividades realizadas en el aula de clases: **Tratados McLane-Ocampo y Mon-Almonte.** ○ ¿Qué tratado apoyo al bando liberal? ○ ¿Quiénes firmaron este tratado? ○ ¿A cambio de que garantizaba ayuda al bando liberal? ○ ¿Cuándo se firmó el tratado Mclane-Ocampo? ○ ¿En dónde se firmó el respectivo tratado? Teniendo preguntas similares, pero ahora redactadas con el bando contrario, el conservador. **Alianza Tripartita y Convención de Londres.**	**Actividad.** Como evidencia y retroalimentación de los temas vistos anteriormente los alumnos con ayuda del libro (pág. 94-113) tendrán que localizar el año de la cronología que se les entregará abarca desde 1853 cuando Santa Anna regresa al poder hasta 1864 antes de la Segunda intervención Francesa. Localizando las fechas de diferentes hechos como lo fue: La Revolución de Ayutla, Guerra de Reforma, La constitución de 1857, los Tratados McLane-Ocampo y Mon-Almonte; Alianza Tripartita y Convención de Londres. En algunos apartados tendrán que describir lo que entendieron por cada hecho, de esta manera para poder identificar sus conocimientos adquiridos. Cierre (10 minutos): Al finalizar el docente en formación les preguntará una serie de preguntas individual en la cual, tendrán que responder 3 acertadas para la revisión de la actividad	-Encuadre. 	-Libro de texto. -Hoja de actividad. (anexo 3)

	○ ¿Qué países conformaba la Alianza Tripartita? ○ ¿Por qué Mexico les debía dinero a esos países? ○ ¿Qué fue la Ley de suspensión de pagos que estableció Benito Juárez? ¿ y que provoco en las 3 potencias europeas? ○ ¿ Por qué Francia invadió Mexico siendo el país que menos dinero le debíamos?			
Momento 3. **Imposición y derrota del Segundo Imperio mexicano (1864-1867).**	**Semana 1: sesión 3.** Inicio (20 minutos): Se estará dando inicio al nuevo tema que se estará viendo durante la semana: **La segunda intervención Francesa y el proyecto monárquico.** Antes de pasar a los antecedentes a explicar se les estará preguntando lo siguiente a los alumnos para retomar participación y conocimientos previos del tema ○ ¿Qué entienden por Intervención? ○ ¿Por qué razón Francia Invadió a México? ○ ¿Qué personajes participaron en este hecho histórico? Antecedentes a explicar: ○ Inestabilidad Política y Guerra de Reforma (1857-1861) ○ Crisis Económica y Suspensión de Pagos (1861) ○ Alianza Tripartita y Retiro de España e Inglaterra (1862) ○ Intereses de Napoleón III y Apoyo Conservador	**Actividad .** Desarrollo (25 minutos): Para que los alumnos tengan una adecuada contextualización del tema, identificarán a los personajes clave que participaron en este hecho histórico. Para ello, realizarán un cuadro dividido en tres columnas de la siguiente manera: Personaje | Rol | Importancia. Cada personaje mencionado se les mostrara una imagen para que lo puedan identificar visualmente. Esto ayudará a que los alumnos visualicen y comprendan la importancia de cada personaje en la Segunda Intervención Francesa, permitiéndoles establecer conexiones entre los actores históricos y los acontecimientos clave. Cierre (5 minutos): Se dará una retroalimentación de cada personaje, pero solamente señalando su función en la Segunda Intervención Francesa.	Encuadre. 	-Imágenes en tabloide con los personajes.

Momento 5. **Imposición y derrota del Segundo Imperio mexicano (1864-1867).**	**Semana 2 sesión 1** (50 minutos) Inicio (10 minutos): Se iniciará un nuevo subtema : **El Segundo Imperio y la resistencia popular,** en la cual **se** comprenderán el estilo de gobierno que estableció Maximiliano de Habsburgo en México y como sus ideales fueron cambiando. Primero iniciaremos con una retroalimentación de las últimas tres clases, esto se hará con una trivia, en la cual por número de lista se les ira preguntando acerca del tema, esto ayudara a observar que tanto conocimiento están adquiriendo sobre el tema. Posteriormente se estará explicando los siguientes antecedentes: o Tipo de gobierno que impuso Maximiliano de Habsburgo. o Propuestas establecidas. o Cambio de pensamiento liberal. o Traición de los conservadores.	**Actividad.** Desarrollo (20 minutos): Como actividad, los alumnos realizarán la lectura del libro de texto en las páginas 116-118. Posteriormente, deberán subrayar y escribir cinco ideas principales que les permitan comprender cómo Maximiliano de Habsburgo estableció su gobierno en México y cómo este evolucionó hacia un pensamiento liberal. Las ideas seleccionadas deberán servir como apoyo para facilitar la comprensión del contexto histórico y el desarrollo de la Segunda Intervención Francesa en México. Esta actividad tiene como finalidad que los alumnos identifiquen los elementos clave que marcaron dicho periodo, fortaleciendo así su análisis crítico del tema. Cierre (10 minutos): Se comentará de manera grupal la variedad de ideas que encontraron y por qué les serviría para entender el tema.	Encuadre. 	-Libro de texto. 
Momento 6. **Imposición y derrota del Segundo Imperio mexicano (1864-1867).**	**Semana 2 sesión 2** (50 minutos) Inicio (10 minutos): Se dará inicio a la ultima etapa de la Segunda Invasión Francesa : **La Republica Itinerante derrota al Segundo Imperio,** en la cual se les explicara como por las ideas liberales de Maximiliano de Habsburgo, los conservadores dejaron de apoyarlo y fue capturado y ejecutado junto a Miguel Miramos y Tomas Mejía. Se les explicará lo siguiente:	**Actividad**. Primero se pondrá a analizar la pintura (imagen) del libro de texto (pág. 120), en la cual se anotará participación de los alumnos. Posteriormente se realizará una serie de actividades en la primera anotarán en su cuaderno lo que visualizan en la imagen En la segunda deberán establecer la empatía histórica, en la cual deben	Encuadre. 	-Libro de texto.
	o El contexto del cómo fue capturado y las últimas palabras que menciono antes de morir conmemorando a México. o El triunfo de Benito Juárez y el bando liberal. o Contexto después de la ejecución de Maximiliano de Habsburgo.	plasmar una carta hacia Maximiliano de Habsburgo su sentir hacia él. Por último, trasladarse en ese contexto y decidir si hubieran apoyado a Benito Juárez o Maximiliano de Habsburgo y ¿Por qué? Cierre (10 minutos): se comentarán de manera grupal las respuestas de cada uno de los alumnos.		

OBSERVACIONES

Encuadre.

Actividades en clase	40%
Actividad final.	30%
Participación y Actitud.	10%
Tareas	20%

OBSERVACIONES DEL GRUPO E

Anexo 44. Planeación secuencia 2.

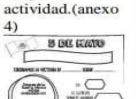
BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
(BECENESLP)
LICENCIATURA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA
(PLAN DE ESTUDIOS 2018)
ENSEÑANZA EN EL SERVICIO.
SEMESTRE IV
CICLO ESCOLAR 2023-2024

Docente: Hiromi Dalay Rocha Constante **Grado**: 4 **Grupo**: A

Disciplina: Historia

Título: Las Leyes de Reforma y la Constitución de 1857.	
Fase: 6 **Grado**:2 **Grupo**: D, E y F	**Fecha de inicio:** 10 de marzo de 2025 **Fecha de cierre:** 04 de abril de 2025.
Propósito: Que los alumnos identifiquen y reflexionen, desde su propio imaginario, la relevancia histórica de la Batalla del 5 de mayo de 1862, reconociendo cómo este acontecimiento contribuyó a la defensa de la soberanía nacional y al fortalecimiento de la identidad mexicana, estableciendo conexiones con la realidad social y cultural de la actualidad.	
Campo formativo Ética, naturaleza y sociedades **Contenidos** Las revoluciones modernas y sus tendencias.	**Procesos de desarrollo de aprendizaje (PDA)** o Identifica desde su imaginario la relevancia histórica de la Batalla del 5 de mayo de 1862. o Elabora una cronología con los acontecimientos más importantes que sucedieron durante la restauración de la República y Porfiriato; incorpora la información necesaria para su comprensión puntual; e identifica cambios y permanencias en ambos procesos y los puntos de inflexión.
Problema del contexto: Que los alumnos, a través de su participación en el juego "La Batalla de Puebla: Rescata el mensaje del pasado", logren identificar y valorar la relevancia histórica de la Batalla del 5 de mayo de 1862 mediante la retroalimentación de los temas y completando desafíos.	
Producto central por lograr: Participación en el juego "*Escape Room Histórico*"	
Ejes articuladores:	

Inclusión	Pensamiento critico	Interculturalidad critica	Igualdad de genero	Vida saludable	Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura	Artes y experiencias estéticas
	☒					

Momento	Sesión	Actividades	Evaluación (basada en los PDA)	Recursos
Momento 1 **Imposición y derrota del Segundo Imperio mexicano (1864-1867).**	**Semana 2: sesión 1** (50 minutos). Como un hallazgo importante la victoria del ejercito mexicano sobre el ejército francés considerado como uno de los mejores ejércitos durante la batalla del 5 de mayo, primero se les preguntará lo siguiente: o ¿Por qué es relevante en la actualidad la batalla de puebla? Al compartir opiniones se iniciará con la explicación de los siguientes antecedentes: o Contexto de lo que fue la batalla (estrategias, personajes, que fuerte defendían). o Como otros países festejan el triunfo de los mexicanos el 5 de mayo.	**-Actividad.** - Para identificar la Batalla de Puebla como un suceso relevante e importante para Mexico, a los alumnos se les entregará una hoja de actividad en la cual incluirá aspectos como: o Sopa de letras con palabras clave sobre la Batalla de Puebla. o A base de las palabras encontradas en la sopa de letras tendrán que a completar algunas oraciones importantes para entender la importancia para los Mexicanos. o Un dibujo representativo que tendrán que colorear y poner alado la relevancia que tiene ese suceso en la actualidad en México.	Encuadre. 	-Hoja de actividad.(anexo 4) -Sopa de letras.(anexo 5).
Momento 2. **Imposición y derrota del Segundo Imperio mexicano (1864-1867).**	**Semana 2: sesión 2** Inicio (5 minutos): A través del juego Escape Room Histórico, los estudiantes podrán comprender la relevancia histórica de la Batalla del 5 de mayo de 1862 y la Segunda Intervención Francesa, al resolver acertijos y desafíos que les permitan conectar los hechos históricos con su importancia en la actualidad. El propósito es que los alumnos comprendan cómo esta victoria influyó en la preservación de la soberanía de México, así como	**Participación en el juego: La Batalla de Puebla: Rescata el mensaje del pasado"** **Paso 1: Formación de equipos:** • Se dividirá a los estudiantes en grupos de 4 a 6. • Cada equipo tiene como misión "rescatar un mensaje histórico" antes que lo destruyan, al resolver los acertijos relacionados con la Batalla del 5 de mayo de 1862. **Paso 2 : Inicio del Escape Room:** • Se les da la primera pista y un tiempo límite.	Rúbrica. (anexo 6) 	- Caja cerrada con candado. -Pistas y acertijos sobre la batalla. (anexo 7) - Tarjetas con preguntas de opción múltiple o verdadero/falso. (anexo 8) -Sopa de letras o crucigrama con términos clave como: Puebla,

	en la construcción de la identidad nacional. **Esta actividad les permitirá:** -Contextualizar los hechos históricos: A través de los acertijos y desafíos, los alumnos identificarán los elementos clave de la batalla, los personajes involucrados y las consecuencias de este acontecimiento. - Conectar la historia con la actualidad: Reflexionarán sobre cómo los eventos de la Batalla de Puebla siguen influyendo en la construcción de la identidad y la soberanía nacional de México. Esta actividad no solo es interactiva, sino que también permite que los alumnos se adentren en la historia de manera activa, comprendiendo su relevancia no solo en su contexto histórico, sino también en la actualidad.	• Los equipos deben superar 4 desafíos para obtener pistas y códigos que les permitan abrir la caja final. **Desafíos y Acertijos:** ◆ **Desafío 1: "El telegrama de Zaragoza"** • Los alumnos reciben un discurso incompleto de Ignacio Zaragoza. • Al completar correctamente el texto, se les da la siguiente pista que los dirige al siguiente desafío. ◆ **Desafío 2: "Ubicación estratégica en la batalla"** • Se les proporciona un mapa histórico de la Batalla de Puebla. • Los estudiantes deben identificar: o ¿Qué fuerte defendieron los mexicanos? o ¿Cuál fue la estrategia de Zaragoza? • Al responder correctamente, reciben una **clave** numérica o una llave simbólica para desbloquear la siguiente pista. ◆ **Desafío 3: "El código secreto"** • Se entrega una sopa de letras con términos clave de la batalla (Juárez, Zaragoza, Puebla, intervención, etc.). • Los alumnos deben encontrar las palabras ocultas, y las letras resaltadas formarán una palabra clave (por ejemplo, "Soberanía") que deben decir en voz alta para continuar. ◆ **Desafío 4: "Testimonio de un soldado"** • Se les entrega un testimonio histórico de un soldado que participó en la batalla, pero con errores		Zaragoza, Maximiliano, intervención.(anexo 9) -Imágenes históricas de la batalla y personajes clave (anexo 10). -Cronómetro para medir el tiempo. - Mensaje final con la relevancia de la batalla en el presente. .

		intencionales sobre los hechos ocurridos. • Los estudiantes deben corregir los errores y explicar por qué esta victoria fue crucial para México. Esto refuerza la importancia histórica y la relevancia de la batalla en la construcción de la identidad nacional. Cierre (5 minutos): Al finalizar el juego se realizará una evaluación, retroalimentación y reflexión final por parte del docente.		
Momento 3. **Del triunfo de la Republica a la dictadura porfirista.**	**Semana 2: sesión 3.** (50 minutos). Inicio (20 minutos): Se dará inicio a un nuevo tema: **Republica Restaurada,** la cual se caracterizó por que se reafirmaron los principios de un Estado laico y republicano, e promovió la modernización educativa e infraestructura y sentó las bases para el desarrollo económico que más tarde impulsaría Porfirio Díaz durante el Porfiriato. Primero se iniciará preguntándoles a los alumnos lo siguiente: o ¿Por qué se le conoce como Republica Restaurada? A base de los comentarios se estará explicando lo siguiente: o Contexto histórico. o Gobierno de Benito Juárez o Gobierno de Sebastián Lerdo de Tejada. o Aspectos sociales, económicos, educativos.	**Actividad .** Desarrollo (20 minutos): Como actividad, los alumnos elaborarán una cronología sobre la República Restaurada (1867-1876) utilizando como referencia el libro de texto (páginas 122-123). En la cronología, los alumnos deberán: • Identificar y registrar los acontecimientos más importantes ocurridos durante este periodo. • Destacar hechos clave que permitan comprender el contexto político, social y económico de la República Restaurada, hasta justo antes del inicio del Porfiriato. Esta actividad permitirá que los alumnos organicen la información de forma clara y cronológica, favoreciendo una mejor comprensión del periodo histórico. Cierre (10 minutos): Se comentará de manera grupal los hechos que encontraron cada uno de ellos y el porque lo rescataron como un hecho importante para identificar la Republica Restaurada.	Encuadre. 	-Libro de texto.

Momento 4 **Del triunfo de la Republica a la dictadura porfirista.**	**Semana 2: sesión 4** (50 minutos). Inicio (10 minutos): Después de analizar el tema sobre la Republica Restaurada, se dará inicio a un nuevo tema: *El Porfiriato*, en la cual se iniciará con el subtema: **La consolidación del Porfiriato,** en la cual se describe las dos etapas que conformaron este hecho histórico y sus principales características. Comenzaremos preguntándole a los alumnos lo siguiente: o ¿Quién fue Porfirio Diaz? o ¿ Que conocen acerca del periodo del Porfiriato? o ¿Cuántos años duro Porfirio Diaz en el poder? Para entender este periodo primero se estará explicando quien fue Porfirio Diaz y posteriormente se indagará sobre las dos etapas en la cual gobernó México encontrando similitudes y diferencias. o Estas serán mencionadas durante el cierre de la actividad.	**Actividad.** Desarrollo (20 minutos): Los alumnos deberán elaborar un cuadro sinóptico en el que identifiquen las dos etapas del Porfiriato: • **Primera etapa (1877-1890):** Deberán destacar las principales características de este periodo, como la pacificación del país, el control político y el inicio del desarrollo económico. • **Segunda etapa (1890-1911):** En esta parte del cuadro sinóptico se rescatarán aspectos clave como el auge económico, el aumento de la inversión extranjera, el control autoritario y la creciente desigualdad social. Cada etapa deberá representarse con una llave que incluya sus características más relevantes, permitiendo a los alumnos comparar ambos periodos de forma clara y organizada. Cierre (10 minutos): Al finalizar el cuadro sinóptico, se seleccionará de forma aleatoria a distintos alumnos para que mencionen una característica de cada etapa. Esta dinámica servirá para reforzar los conceptos aprendidos. A partir de las respuestas de los alumnos, se guiará una breve reflexión grupal sobre las diferencias clave entre ambas etapas, destacando sus impactos en el ámbito social, político y económico.	Encuadre. 	. -Libro de texto.

OBSERVACIONES	
Encuadre.	
Actividades en clase	40%
Actividad final.	30%
Participación y Actitud.	10%
Tareas	20%

Anexo 45. Planeación secuencia 3.

Rúbrica para Evaluar el Juego "Carrera Cronológica Histórica"

Equipo 1.

Integrante Karen Montserrat

Criterios	Excelente (10 pts)	Bueno (7-9 pts)	Regular (4-6 pts)	Insuficiente (0-3 pts)	Ponderación
Orden y precisión en la cronología	Todos los eventos están correctamente organizados en orden cronológico y con fechas exactas.	La mayoría de los eventos están en orden correcto, pero con algunos errores menores en fechas.	Hay varios eventos desordenados o con fechas incorrectas.	No se logró organizar los eventos en orden correcto.	30%
Comprensión de los eventos	Explica con claridad la importancia de cada evento y su relación con la Guerra de Reforma.	Explica los eventos, aunque algunos no están completamente desarrollados o relacionados.	Presenta explicaciones incompletas o con algunos errores históricos.	No explica los eventos o hay errores graves en su interpretación.	25%
Trabajo en equipo y colaboración	Se comunica efectivamente, respeta las ideas de los demás y coopera activamente en la organización.	Trabaja bien con su equipo, aunque con algunas dificultades menores de comunicación o participación.	Participa poco en el equipo o tiene dificultades para colaborar.	No colabora con su equipo o genera conflictos.	25%
Velocidad y desempeño en la actividad	Organiza correctamente los eventos en un tiempo óptimo y sin errores.	Organiza la mayoría de los eventos correctamente, pero con algunos retrasos.	Tarda demasiado en completar la actividad y con errores notables.	No logra completar la actividad o lo hace con muchas dificultades.	15%
Explicación final y argumentación	Presenta los eventos de manera clara, argumentando su relevancia dentro de la Guerra de Reforma.	Explica los eventos correctamente, aunque sin mucha profundidad.	Presenta dificultades para argumentar la importancia de los eventos.	No da explicaciones claras o no logra argumentar adecuadamente.	15%

Anexo 46. Rúbrica de evaluación del juego Carrera Cronológica Histórica., equipo ganador (evaluación individual).

Rúbrica para Evaluar el Juego "Rally Histórico"

Equipo 1: Paulo, Allisson, Armando

Integrante: [redacted] Allisson Monserrat

Criterios.	Nivel Avanzado (10 pts)	Nivel Intermedio (7-9 pts)	Nivel Básico (4-6 pts)	Nivel Insuficiente (0-3 pts)	Ponderación
Participación Activa.	Participa consistentemente en todas las actividades del rally, aporta ideas valiosas y coopera con el equipo de forma ejemplar.	Participa en la mayoría de las actividades y coopera bien con el equipo, aunque con aportaciones ocasionales.	Participa en las actividades, pero de manera limitada, mostrando poca interacción o cooperación en el equipo.	No participa de forma activa en las actividades y su contribución es mínima o inexistente.	20%
Resolución de retos.	Resuelve los retos de manera creativa y fundamentada, demostrando un conocimiento profundo del tema histórico.	Resuelve la mayoría de los retos de manera adecuada, con algunos fundamentos correctos sobre el tema.	Resuelve los retos, pero sus respuestas muestran lagunas importantes de información o comprensión	No logra resolver los retos o sus respuestas son incorrectas y no fundamentadas.	30%
Trabajo en equipo.	Demuestra habilidades excepcionales de colaboración, respeta las opiniones de los demás y fomenta un ambiente positivo en el equipo.	Colabora con el equipo de manera adecuada, mostrando respeto y contribuyendo al cumplimiento de las tareas.	Colabora mínimamente con el equipo y, en ocasiones, muestra falta de cooperación o respeto.	No colabora en las actividades grupales y, además, dificulta el trabajo del equipo.	20%
Compresión Histórica.	Evidencia un análisis sólido y profundo de las causas y consecuencias de la Revolución de Ayutla y el contexto de la dictadura de Santa Anna.	Demuestra comprensión adecuada del tema, identificando causas y consecuencias principales del periodo histórico.	Presenta una comprensión limitada, identificando solo algunos aspectos relevantes del tema histórico.	No muestra comprensión del tema histórico y comete errores significativos en su análisis.	20%
Actitud y disposición	Participa con entusiasmo, demuestra interés genuino por aprender y respeta las reglas del juego.	Participa de manera positiva y sigue las reglas del juego, aunque su motivación puede ser intermitente.	Muestra interés limitado en la actividad, cumple con las reglas, pero con actitud poco entusiasta.	Carece de disposición y entusiasmo, además de no respetar las reglas del juego.	10%

Anexo 47. Rúbrica de evaluación del juego Rally Histórico, equipo ganador (evaluación individual).

Rúbrica de Evaluación del Juego "Escape Room Histórico."

Equipo: Paulo, Armando, Johan Axel.

Integrante: Joel Armando

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
Comprensión de los hechos históricos	Demuestra un entendimiento completo y detallado de la Batalla del 5 de mayo de 1862, sus causas, desarrollo y consecuencias.	Muestra una comprensión general de los hechos históricos, aunque algunos detalles son superficiales.	Identifica los hechos principales, pero con falta de profundidad o con algunas imprecisiones.	No demuestra comprensión de los hechos históricos, o presenta información incorrecta.
Resolución de acertijos	Resuelve todos los acertijos de manera rápida y precisa, proporcionando explicaciones claras y justificadas.	Resuelve la mayoría de los acertijos correctamente, pero algunas respuestas carecen de explicación.	Resuelve algunos acertijos, pero las respuestas son incompletas o poco claras.	Tiene dificultades para resolver los acertijos y las respuestas son incorrectas o no justificadas.
Trabajo en equipo	Colabora activamente con todos los miembros del equipo, muestra liderazgo y contribuye significativamente a la resolución de desafíos.	Trabaja bien con el equipo, pero podría participar más en la resolución de desafíos.	Participa en la actividad, pero con poca colaboración o comunicación con el equipo.	No participa activamente, muestra falta de colaboración o comunicación con el equipo.
Reflexión y análisis de la relevancia histórica	Realiza una reflexión profunda sobre la relevancia histórica de la batalla, conectando el pasado con el presente de forma clara.	Ofrece una reflexión válida sobre la relevancia histórica, aunque con algunas ideas poco claras o limitadas.	La reflexión sobre la relevancia histórica es superficial o poco clara.	No realiza una reflexión significativa sobre la relevancia histórica de la batalla.

18

Anexo 48. Rúbrica de evaluación del juego Escape Room Histórico., equipo ganador (evaluación individual).