

# Transformar la enseñanza de la Historia a través del juego. Una reflexión teórico-práctica

Jorge A. Trejo Alarcón

## Resumen

La importancia de utilizar estrategias innovadoras en la enseñanza de la Historia de México, ayuda en la motivación del estudiante, ya que se rompe con el estilo tradicional de aprender a través del resumen y subrayado, dando un resultado favorable para el desarrollo de la clase. El emplear distintas estrategias didácticas, fortalece la importancia que tiene la asignatura en su vida diaria, mejora los rendimientos cuantitativos y cualitativos del alumno y contribuye al gusto por ésta, logrando que el estudiante se interese y alcance los aprendizajes esperados. El presente trabajo tiene la intención de proporcionar estrategias apegadas a lo que la Reforma Integral de Educación Básica sugiere, mismas que puedan ser empleadas por el docente a la hora de desarrollar e implementar su clase. Estas estrategias están centradas principalmente en el juego. Que el alumno aprenda jugando.

**Palabras clave:** didáctica; estrategia; juego; historia de México; enseñanza.

## *TRANSFORM THE TEACHING OF HISTORY THROUGH THE GAME. A THEORETICAL-PRACTICAL REFLECTION*

## Abstract

The importance of using innovative strategies in the teaching of History of Mexico helps the motivation of the student, since it breaks with the traditional style of learning History of Mexico through the summary and underlining, giving a favorable result for the development of the class. Employing different didactic strategies, strengthens the importance of the subject in their daily lives, improving the quantitative and qualitative performance of the student and contributes the interest for it so this way the student reaches the learning outlines expected. The present document is intended to provide strategies attached to what the "Reforma Integral de Educación Básica" suggests, which can be employed by the teacher while developing and implementing his class. These strategies are mainly focused on games. That the student learns while playing.

**Keywords:** didactics; strategy; game; Mexico history; teaching.

Recepción: 27/04/2021. Aprobación: 08/12/2021.  
DOI: <http://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2022.23.1.8>



**Jorge Alejandro Trejo Alarcón**

[jorge.trejo.alarco@gmail.com](mailto:jorge.trejo.alarco@gmail.com)  
[orcid.org/0000-0001-6971-9214](https://orcid.org/0000-0001-6971-9214)

Maestro en Educación Básica por la Universidad Pedagógica Nacional (UNP) campus Veracruz y Licenciado en Antropología Histórica por la Universidad Veracruzana campus Xalapa. Es docente de tiempo completo en el Colegio Real Victoria de Veracruz y a partir de abril de 2021 forma parte del Padrón Veracruzano de Investigadores. Ha sido autor y coautor en artículos publicados en las revistas científicas y de divulgación como *Entorno UDLAP*, *Universita Ciencia*, *Revista Latinoamericana de Educación y Estudios Interculturales* y *Área Educativa* y su trabajo lo han citado en tesis de licenciatura y maestría. Sus líneas de generación son el concepto de didáctica, el uso de las TICs en la enseñanza, pensamiento crítico y estrategias lúdicas aplicadas a la enseñanza de Historia.

## Introducción

**A**nte el poco interés por aprender Historia de México, afirmación que empleo después de realizar una investigación con los alumnos de tercero de secundaria del Colegio Real Victoria de la ciudad de Veracruz, México, y sumando a ello la Reforma que se implementó en Educación Básica en el año 2011 en México, el presente artículo tiene la intención de brindarle al docente alternativas para su enseñanza, centradas en el juego como estrategia didáctica, tratando a través de la innovación en el aula que el alumno se interese por la asignatura y logre los aprendizajes esperados.

### *Didáctica de la Historia*

Enseñar Historia de México en educación básica se ha vuelto una de las prácticas docentes más complejas, ya que involucra diversas estrategias frente al grupo y lucha contra la enseñanza clásica en la que el subrayado y el resumen eran los recursos más utilizados, lo que favorecía un imaginario colectivo en el alumno que tachaba la asignatura como poco útil o aburrida.

Sin duda un aspecto que ha beneficiado en la construcción de ese imaginario se relaciona con la didáctica utilizada. Para Gutiérrez la didáctica es la "ciencia que trata del fenómeno enseñanza-aprendizaje en su aspecto prescriptivo de métodos eficaces" (Gutiérrez, 2013, p.15). El autor hace mención de un aspecto importante: los métodos. Como se mencionó anteriormente, las estrategias más empleadas eran el subrayado y el resumen, quizás porque el docente carecía de preparación pedagógica o porque los programas de estudio lo ameritaban.

Hoy en día, el contexto del estudiante no permite que sigamos con una práctica memorística, aún sabiendo que es importante en el quehacer histórico recordar una fecha o personaje. El México actual necesita un alumno íntegro capaz de hacer juicios históricos e interpretar su realidad bajo un contexto histórico. Algo que se debe tener presente y tomar en cuenta es la época actual donde la tecnología se ha vuelto parte esencial de la vida diaria. Por esta razón, un recurso lúdico que ayudaría en la mejora de la clase sería el empleo de las distintas plataformas digitales que contienen y crean actividades académicas relacionadas con el juego; por ejemplo: *Genially*, *Kahoot*, *Wordwall* y *Educaplay*<sup>1</sup>.



Ante los resultados poco favorables con los que el docente se ha topado a la hora de desarrollar su práctica, nuevas estrategias han sido utilizadas buscando llegar a un aprendizaje significativo, pero principalmente, a romper con la idea de que la Historia de México es una asignatura aburrida.

Una forma de lograr un cambio en la percepción del alumno es mediante la innovación en el aula y las estrategias que se desarrollen, las cuales se entienden como: “acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados” (Universidad Estatal a distancia, 2013, p. 1). Como se menciona, el elaborar una técnica de enseñanza es con la intención de conseguir un objetivo, motivo por el que es importante diseñarlas tomando en cuenta dos aspectos: el diagnóstico y el contexto.

Con el diagnóstico se conocen los aprendizajes previos que tiene el alumno, aspecto de suma importancia para desarrollar y aplicar las estrategias. El contexto sirve para identificar los recursos materiales, familiares o sociales con los que se cuenta. Una vez identificados estos dos aspectos, el docente tiene mayor oportunidad de implementarlas desde un enfoque que ayude a lograr aprendizajes significativos.

<sup>1</sup>Plataformas digitales en las que se pueden realizar diversas actividades lúdicas y pueden ser utilizadas online u offline.

Entre las inconformidades encontradas en los alumnos de secundaria del tercer año del Colegio Real Victoria están la falta de interés y de gusto por la asignatura. Los resultados se obtuvieron a través de una encuesta que tuvo la intención de conocer la opinión del alumno sobre la asignatura y la manera en que anteriormente se les había enseñado, y con el diario del profesor, para llevar un registro de las sesiones frente al grupo.

Para concluir se debe tener presente que la Secretaría de Educación Pública (SEP), planteó nuevas alternativas de enseñanzas, enfocándose en los propósitos de la Historia, competencias a lograr, didáctica para su enseñanza y el perfil de egreso del alumno. Ante ello establece la Reforma Integral de Educación Básica (RIEB).

### ***Reforma Integral de Educación Básica 2011***

La RIEB de 2011, fue estipulada para mejorar la educación en el nivel básico, mediante el cambio didáctico, las estrategias de enseñanza y promoviendo el concepto de competencia, concepto básico en los programas educativos. Otro aspecto trascendente que postula dicho documento, es el método constructivista como pilar de la enseñanza mexicana.

Acerca del concepto de competencia, Conde menciona que es el:

Conjunto de esquemas complejos integrados por la articulación de habilidades, actitudes y conocimientos que las personas aplican en su vida cotidiana para: relacionarse con otros, realizar de manera efectiva alguna actividad, resolver una situación-problema e intervenir en su entorno social, natural y político (Conde, 2009).



El autor hace mención de los conocimientos que las personas aplican en su vida diaria, y ése es el objetivo de enseñar Historia: que el alumno aplique el

---



aprendizaje a su cotidianidad, desarrolle las competencias necesarias para que encuentre las causas y consecuencias de los diferentes procesos históricos, se dé cuenta de cómo impactan en su contexto y sea capaz de desarrollar propuestas de mejora. Un ejemplo de ello es el pasado prehispánico, donde las tradiciones indígenas, fueron cambiando al mezclarse con aspectos propios de la cultura española (causa-consecuencia), como es el día de muertos, celebración que nace de la mezcla entre estas dos culturas.

Otro punto importante es el enfoque constructivista, que es la metodología que la RIEB sugiere. Dicha perspectiva debe ser tocada cuidadosamente, ya que

la idea del estudiante promedio se basa en que el docente debe estar al frente, ser un expositor y no un guía en la construcción del conocimiento. Ante ello cabe recordar que el aprendizaje constructivista como menciona García: "es activamente construido por el sujeto cognoscente" (García, 2013, p. 95). En conclusión, el alumno desarrolla su conocimiento por medio de distintas estrategias, por ejemplo, el aula invertida o la gamificación.



La RIEB ha sugerido distintos cambios en la educación básica. Hablando concretamente de la enseñanza de la Historia de México, se menciona dejar de lado la memorización como factor sustancial en el aprendizaje de la asignatura. Si bien, es una técnica que debe estar presente a la hora de enseñar Historia, es necesario buscar cómo se espera este resultado, Para ello se puede utilizar la herramienta [Genially](#) que tiene distintos exámenes de tipo memorísticos basados en la gamificación.

El seguir utilizando esta técnica durante el desarrollo de la clase no debe ser visto como algo negativo, ya que ayuda a que el estudiante tenga noción espacial y temporal sobre algún hecho histórico. Sin embargo, el considerar esta estrategia como forma principal de enseñanza no beneficia el perfil de egreso del estudiante de tercer año de secundaria, pero sí ayuda a la evaluación cuantitativa. Hago referencia al perfil de egreso, ya que se espera un estudiante crítico y reflexivo ante el presente, capaz de implementar y proponer desde una perspectiva lógica mejoras para los cambios propios de la evolución histórica.

El siguiente punto trata sobre los propósitos que busca lograr la enseñanza de Historia en cada uno de los alumnos y se establecen mediante la RIEB:

Desarrollar nociones espaciales y temporales para la comprensión de los principales hechos y procesos históricos del país y el mundo. Desarrollo de habilidades para el manejo de información histórica para conocer y explicar hechos y procesos históricos. Reconozcan que son parte de la historia, con identidad nacional y parte del mundo, para valorar y cuidar el patrimonio natural y cultural. Participen de manera informada, crítica y democrática en solución de problemas de la sociedad en que viven. Analicen e interpreten de manera crítica fuentes de información histórica para expresar sus conocimientos del pasado y comprender la sociedad en un periodo determinado. Reconozcan a las sociedades y a sí mismos como parte de la historia, y adquieran un sentido de identidad nacional y como ciudadanos del mundo para respetar y cuidar el patrimonio natural y cultural. Propongan y participen de manera informada en acciones para favorecer una convivencia democrática y contribuir a la solución de problemas sociales (SEP, 2011, p. 13-14).

Uno de los propósitos que a juicio personal considero muy importante es el “desarrollo de habilidades para el manejo de información histórica para conocer y explicar hechos y procesos históricos” (SEP, 2011, p. 13).

La elaboración de vídeos es una estrategia útil, ya que implica realizar una investigación, desarrolla el lado creativo, contrasta distintas fuentes y se trabaja de manera colaborativa. Aquí vale la pena decir que el docente debe ser un ejemplo y si se le pide un video, él debe elaborar el suyo.



**Video** . Video realizado para abordar el tema de Revolución Mexicana desde la caracterización. (JorgeTrejo, 2020).

Uno de los apartados que hace diferente esta reforma es el enfoque didáctico que se establece para la práctica docente, misma que juega un papel importante para lograr los objetivos que postula el programa. Se pueden incluir aquí los siguientes:

Privilegiar el análisis y la comprensión histórica. Implementar diversas estrategias. Conocer las características, los intereses y las inquietudes de los alumnos. Recuperar las ideas previas de los alumnos. Despertar el interés de los alumnos por la historia mediante actividades de aprendizaje lúdicas y significativas. Promover el desarrollo de actitudes y valores que fomenten la convivencia democrática en el aula y la escuela. Considerar, en la planeación de actividades de aprendizaje, el tiempo destinado para el estudio de la Historia (SEP, 2011, p. 18-19).

El enfoque didáctico que se espera desarrollen los docentes, pone al centro al estudiante con lo que el catedrático deja de ser un ente explicativo y se convierte en un guía en la construcción del aprendizaje, al mismo tiempo que desarrollan estrategias innovadoras que logren "despertar el interés de los alumnos por la historia mediante actividades de aprendizaje lúdicas y significativas" (SEP, 2011, p. 18). Al aplicar estrategias lúdicas como: el jenga, basta, lotería, memorama, dominó, crucigrama, sopa de letras, serpientes y escaleras, la caracterización, recursos digitales tales como 100 mexicanos dijeron, línea del tiempo, quiero ser millonario y preguntados dan una respuesta distinta de los alumnos, los hace participativos durante la sesión y su aprendizaje es significativo, sumando a ello el trabajo colaborativo y el fomento de valores.

La RIEB sugiere distintas estrategias que se pueden usar para adquirir los aprendizajes esperados por el alumno de tercero de secundaria y lo mejor es que son competentes para realizarse a través de lo lúdico, por ejemplo:

"Líneas del tiempo y esquemas cronológicos, Objetos, Imágenes, Fuentes escritas, Fuentes orales, Mapas, Gráficas y estadísticas, Esquemas, Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), Museos y Sitios y monumentos arqueológicos" (SEP, 2011, p. 20).

En resumen, la RIEB trajo consigo una modificación clara y detallada sobre los aspectos que se deben mejorar para la enseñanza de Historia de México, dotó a los docentes de otras estrategias innovadoras con la intención de egresar alumnos que sean capaces de cambiar y enfrentar la realidad en la que se encuentran desde una perspectiva histórica.

## Conclusión

Tras la investigación realizada, se concluye que el utilizar estrategias lúdicas mejora los ambientes de aprendizaje y el alumno se vuelve participativo, trabaja colaborativamente, respeta las opiniones de sus compañeros, aporta argumentos lógicos, defiende su postura haciendo uso de diferentes fuentes y plantea estrategias de solución a los problemas que la Historia le ha dejado.

Por estos motivos es necesario que el profesor se cuestione cada práctica docente, se actualice constantemente con cursos y bibliografía, busque nuevas opciones que mejoren los resultados sumativos y formativos. Pero lo más

importante, que logren las competencias que la Secretaría de Educación Pública espera para cada estudiante, competencias que les van ayudar para entender los cambios sociales, políticos, económicos, culturales y geográficos que se dan en su contexto.

## Referencias

- ❖ Álvarez, P. y López, A. (2016). El teatro como herramienta didáctica en la enseñanza de la Historia de la Educación Contemporánea. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 10 (1), 41-51. <https://doi.org/10.19083/ridu.10.459>
- ❖ Calvas, M. y Espinoza, E. (2017). La enseñanza de la historia a través de historietas. *Maestro Y Sociedad*, 14(4), 544-555. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/3129>
- ❖ Colón, A.M., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.* (44), 1-17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- ❖ Córdoba, E.F., Lara, F. y García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS*, 32(1), 81-82. <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346/pdf>
- ❖ Conde, S. (2009). "Educar por Competencias. Posibilidades y desafíos" en SEP-DGB-DCA. México: SEP.
- ❖ Fernández, J., Prieto, E., Alcaraz, V., Sánchez, A. J., y Grimaldi, M. (2018). Aprendizajes significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: "Las Aldeas de la Historia". *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 11(22), 69-78. <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5790/1919-5527-1-PB.pdf?sequence=1>
- ❖ García, E. (2013). *Pedagogía constructivista: lo que los maestros necesitan saber*. México: Trillas.
- ❖ Gutiérrez, R. (2013). *Introducción a la Didáctica*. México: Esfinge. (p. 15)
- ❖ Gutiérrez, J., Gutiérrez, C. y Gutiérrez, J. (2018) Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45, 37-46. [https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/anteriores/45/45\\_Delgado.pdf](https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf)
- ❖ Jorge Trejo. (2020, 4 de mayo). *Revolución Mexicana*. [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uxboctTQuto>
- ❖ Secretaría de Educación Pública SEP (2007). *Guía didáctica de Formación Cívica y Ética para la educación primaria*. México.
- ❖ Secretaría de Educación Pública SEP (2011). *Programa de Estudios 2011*. México.
- ❖ Sánchez, B. R. (2016). *Planeación didáctica argumentada: corazón de la evaluación docente*. México: Trillas.



- ❖ Universidad Estatal a distancia. (2013). ¿Qué son las estrategias didácticas? [https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos\\_curso\\_2013.pdf](https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf).

## Cómo citar este artículo

- ❖ Trejo Alarcón, Jorge Alejandro (2022, enero-febrero). Transformar la enseñanza de la Historia a través del juego. Una reflexión teórico-práctica. *Revista Digital Universitaria (RDU)*, 23(1). <http://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2022.23.1.8>