

La implementación de recursos didácticos digitales para desarrollar las competencias históricas en alumnos de segundo grado de la escuela secundaria general No. 2 "Tierra y libertad"

Guzmán Franco, Esmeralda

2021

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/5061>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA PUEBLA

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto
Presidencial del 3 de abril de 1981



LA IMPLEMENTACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS HISTÓRICAS EN ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA SECUNDARIA GENERAL No. 2 “TIERRA Y LIBERTAD”

DIRECTOR DEL TRABAJO
MTRA. ADRIANA SÁNCHEZ GARCÍA

ELABORACIÓN DE UN ESTUDIO DE CASO
Que para obtener el grado de
MAESTRÍA EN APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS

Presenta

ESMERALDA GUZMÁN FRANCO

Puebla, Pue.

2021

ÍNDICE

Contenido

CAPÍTULO I PROTOCOLO DE LA INVESTIGACIÓN	6
1.1 Introducción	6
1.2 Antecedentes	7
1.3 Justificación del problema	9
1.4 Objetivo General y específico.	10
1.5 Alcance y limitaciones	11
1.6 Tipo de estudio	11
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	13
2.1.1. Escuela Secundaria General No. 2 Tierra y Libertad	14
2.1.2. Contexto Social de la comunidad.....	15
2.2. Concepto de competencias en el marco de educación Secundaria.	15
2.2.1. Concepto de competencias de acuerdo al marco legal ACUERDO 592 para desarrollar competencias en la asignatura de Historia.	166

Capítulo I Protocolo de la investigación

1.1 Introducción.....	5
1.2 Antecedentes.....	6
1.3 Justificación del problema.....	8
1.4 Objetivo General y específicos.....	9
1.5 Alcances y limitaciones.....	10
1.6 Tipo de estudio.....	10

Capítulo II Marco Teórico.

2.1 Subsistema Escuelas Secundarias Generales.....	12
2.1.1. Escuela Secundaria General No. 2 Tierra y Libertad.....	13

2.1.2. Contexto Social de la comunidad.....	14
2.2. Concepto de competencias en el marco de educación Secundaria.....	14
2.2.1. Concepto de competencias de acuerdo al marco legal ACUERDO 592 para desarrollar competencias en la asignatura de Historia.....	15
2.2.2. Análisis de los planes y programa de estudio de educación Secundaria 2011 y 2017, para el desarrollo de competencias históricas.....	17
2.2.3. Aprendizajes esperados como una transformación de las competencias.....	20
2.2.4. Aprendizajes esperados para la formación de una conciencia histórica en segundo grado de educación secundaria.....	21
2.3 Teoría de Vigotsky aplicado en el desarrollo de competencias históricas.....	26
2.3.1 El papel del docente como orientador para el desarrollo de las competencias en los estudiantes.....	28
2.3.2 El alumno como constructor en el desarrollo de competencias históricas.....	28
2.4. Recursos didácticos digitales para el desarrollo de los aprendizajes clave y competencias.....	29
2.4.1 Elementos tecnológicos como herramientas básicas para el desarrollo de aprendizajes y competencias.....	33
2.4.2 Indicadores que se desarrollan para lograr las competencias históricas a través de los recursos digitales.....	35

Capítulo III Metodología

3.1 Contexto socioeconómico.....	35
3.2 Diseño de la investigación.....	36

3.3 Sujetos de investigación.....	36
3.4 Etapas de la aplicación del diseño instruccional “Rasgos de las civilizaciones Mesoamericanas”	39
3.4.1. Elaboración y diseño de los instrumentos.....	40
3.4.2. Diseño Instruccional Rasgos de las civilizaciones Mesoamericanas.....	42
3.4.3 Aplicación del diseño Instruccional en línea en la plataforma classroom-meet “Rasgos de las civilizaciones Mesoamericanas”.....	44
3.4 Resultados de la aplicación del diseño Rasgos de las civilizaciones mesoamericana	47

Capítulo IV Conclusiones, Implicaciones y Sugerencias.

4.1 Los recursos digitales como alternativa para desarrollar competencias históricas en el aula.....	52
4.1.1 El foro virtual como estrategia para fortalecer los aprendizajes en la asignatura de historia.....	53
4.1.2 Aceptación de los alumnos para involucrar los recursos digitales en los aprendizajes de la historia.....	53
4.2 Implicaciones educativas.....	55
4.3 Sugerencias.....	55
Referencias.....	57
Anexos.....	61

Indicie de Tablas, gráficas e ilustraciones

Tabla 1. Nivel de desempeño de las competencias históricas asignado por codificación.....	38
Tabla 2. Indicadores del instrumento por competencias Históricas y aprendizajes esperados.....	41

Tabla 3 Diseño instruccional “Rasgos y Civilizaciones Mesoamericanas”.....	43
Tabla 4. Instrumento de evaluación para estimar el desarrollo de competencias.....	48
Gráfica 1. Nivel de desempeño de los sujetos.....	39
Ilustración 1 Imagen parcial del instrumento de aplicación a los alumnos.....	42
Ilustración 2 Imagen parcial de la planeación del diseño instruccional.....	44
Ilustración 3 Etapa inicial de cada sesión de la aplicación.....	45
Ilustración 4 Representar características de los rasgos mesoamericanos.....	46
Ilustración 5 Foro se utilizó para retroalimentar y aclarar dudas.....	47
Ilustración 6 Esquemas permitió seleccionar y organizar información.....	47
Ilustración 7 Socialización de los conocimientos.....	48

CAPÍTULO I PROTOCOLO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Introducción

Los retos educativos y académicos en la asignatura de Historia de México se ven limitados gran parte por la vinculación poco asertiva en los recursos didácticos y los contenidos de la misma que los estudiantes ejecutan. Ante las circunstancias que a nivel mundial, nacional y local se está atravesando estos retos aún son más limitados debido al confinamiento causado por el virus COVID-19, que ha limitado el trabajo que se realizan en clases presenciales, poniendo en desventaja el trabajo de los contenidos de la asignatura y el desarrollo de las competencias. Dicha situación ha obligado a las autoridades educativas a tomar medidas emergentes, por lo que se ha considerado analizar y aplicar estrategias didácticas y recursos didácticos digitales para atender a las necesidades y aprendizajes de los estudiantes.

El estudio de caso que se presenta está dirigido al análisis de los fundamentos teóricos y de los recursos didácticos digitales que favorecen al desarrollo de competencias en la asignatura de Historia de México en nivel secundaria. Se estudia el uso de los recursos didácticos expositivos, recursos de almacenamiento y transferencia, recursos de edición de video, recursos de banco de imágenes, representaciones gráficas de conceptos, entre otros recursos digitales para alcanzar los aprendizajes clave y favorecer el desarrollo de las competencias comprensión del tiempo y el espacio histórico, manejo de la información histórica y formación de una conciencia histórica para la convivencia, consideradas en el plan y programa de secundaria 2011 y 2017, y de esta manera atender a las necesidades emergentes de los estudiantes. Es por ello que este trabajo se estructura en cuatro etapas para sustentar la importancia del desarrollo de las competencias didácticas:

En la primera etapa se explica los fundamentos conceptuales, normativos de acuerdo al plan y programa de estudios 2011-2017 y alternativas pedagógicas que dan soporte y posibilitan el diseño instruccional para alcanzar los aprendizajes y desarrollo de las competencias que faciliten la formación de una conciencia histórica.

En la segunda etapa, se elaboró un diseño instruccional que lleva el título “Rasgos de las civilizaciones Mesoamericanas”, sus características están articuladas con los conceptos de competencias en educación, con las estrategias y los recursos didácticos digitales, se consideran los rasgos y necesidades de los estudiantes.

En la tercera etapa se explica el proceso metodológico de la aplicación del diseño “Rasgos de las civilizaciones Mesoamericanas”, considerando las competencias históricas y sus indicadores como, el uso de convenciones, semana, mes, año para describir tiempo y periodos, representar y localizar sucesos históricos en mapas, formar y dar preguntas a interrogantes, identificar las acciones que en el pasado y en el presente favorecen el desarrollo de la democracia, igualdad y justicia. El diseño instruccional está organizada en nueve sesiones de los cuales una sesión fue diagnóstica, siete sesiones de desarrollo donde se aplican recursos didácticos digitales prezi, google drive, powtoon , cmaptools, plataforma classroom-meet, y una sesión para la valoración de los aprendizajes clave y el desarrollo de competencias.

Finalmente, en la cuarta etapa se explica el análisis y resultados de la aplicación de los recursos didácticos digitales para desarrollar las competencias históricas y la formación de una conciencia histórica en la modalidad de clases en línea.

1.2 Antecedentes

Las transformaciones y conflictos económicos, políticos, sociales en nuestro país y en todo el mundo son resultado de las acciones e intereses de grupos sociales e individuales que no permiten tomar decisiones asertivas para el bien común de todo ciudadano. Por lo tanto, desde finales del siglo pasado se ha reconsiderado y puesto la esperanza que a través del sistema educativo se implementen y aporten las armas básicas para disminuir tensiones sociales, para favorecer la participación de los individuos para el avance y desarrollo de cualquier grupo social o nacional. Por ello, el sistema educativo mexicano y de acuerdo a las recomendaciones de organismos internacionales tales como: Organización para la Educación, la Ciencia y la cultura (UNESCO), Organización para el Desarrollo Económico (OCDE), Banco Mundial (BM), y al discurso de Jack Delors en París 1994, se reforma el plan y programa de estudios cuyo objetivo principal desarrollar en el individuo competencias para la vida.

Por esta razón este estudio de caso se enfocó al análisis de los recursos y procesos que interfieren en el desarrollo de competencias desde la articulación de los contenidos y aprendizajes esperados de la asignatura de historia en segundo grado de educación secundaria.

De acuerdo al plan y programa de estudios 2011 son tres competencias a desarrollar para lograr un pensamiento histórico: comprensión del tiempo y del espacio histórico, manejo de información histórica y formación de la conciencia histórica. Por ello fue relevante definir la competencia desde los objetivos y perspectiva de la asignatura de historia. La competencia es una noción pedagógica utilizada como un propósito complejo en la educación.

En la asignatura de historia se integró tres elementos fundamentales: “adquisición de conocimientos, desarrollo de habilidades y exaltación de actitudes para su adopción, los cuales, según la nueva filosofía educativa, el individuo debe desarrollar de forma simultánea para poder actuar y desenvolverse plenamente en su entorno social” (Arista., Reynoso 2017: párrafo 7). Se argumentó el concepto de competencia de acuerdo con Zabala (2008) citada por Trujillo (2014) se enuncia sobre la funcionalidad de los aprendizajes para formar en todas las capacidades del ser humano con el fin de dar respuesta a los problemas que depara la vida, se convierte, así en la finalidad primordial de la escuela; formación integral de la persona como función básica en lugar de la función propedéutica (pág.311). Es decir, el alumno debe adquirir competencias indispensables para su desarrollo social, personal e interpersonal.

Entonces podemos comprender que el desarrollo de competencias en historia debe estar (Carretero, 2007, citado por Herrera, 2013) destinada a comprender el pasado críticamente y relacionar el pasado con el presente de manera objetiva, científica y crítica. Prats y Valls (2011) plantean ideas afines, y expresan que el hombre, en el mundo globalizado, tiene un gran desafío y ese es lograr la comprensión del presente para planear el futuro (pág. 53). Por esta razón fue sumamente importante analizar los recursos didácticos digitales idóneos para el desarrollo de las competencias históricas.

Las investigaciones que se han realizado en el desarrollo de competencias históricas por medio de recursos digitales son escasas, en este estudio de caso se recopiló información y aplicación de recursos didácticos para el desarrollo de dichas competencias, articulando conocimientos disciplinares, desarrollo de habilidades y bases teóricos-prácticos.

Como se mencionado anteriormente, la finalidad es promover el desarrollo de competencias que le permitan a los alumnos pensar históricamente, dichas competencias guardan una estrecha relación entre sí y se movilizan con el trabajo didáctico de los contenidos de la asignatura Historia de México en segundo grado de secundaria:

- Comprensión del tiempo y el espacio histórico.
- Manejo de la información histórica.
- Formación de una conciencia histórica para la convivencia.

1.3 Justificación del problema

La educación siempre se ha caracterizado por sus constantes retos y demandas en todos los niveles educativos. Sin embargo, este estudio de caso se enfocó en la asignatura de Historia de México en educación secundaria. Por lo que se consideró varios factores que hasta el actual momento han intervenido para cumplir con los retos.

Se identificaron los principales problemas que presentan los alumnos de segundo grado grupo F de la Secundaria General No. 2 Tierra y Libertad, en la asignatura de Historia. De acuerdo a los siguientes ejes temáticos que se establecen en dicho grado, se presentaron los siguientes problemas:

- Construcción del conocimiento histórico: dificultad para reflexionar y reconocer hechos y procesos históricos, tales como hechos históricos nacional y mundial.
- Civilizaciones: dificultad para reconocer la diversidad cultural de México; no ubica el tiempo y espacio los rasgos culturales en el México antiguo, los pueblos indígenas en territorio nacional, las lenguas indígenas; dificultad para expresar e interpretar mapas, planos, fotos arqueológicas; no discrimina los rasgos de urbanismo y tecnología mesoamericana.
- Formación del mundo moderno: no genera conciencia histórica acerca de creencias, fiestas, tradiciones y costumbres actuales que tienen su origen en el periodo virreinal; los principales procesos y hechos históricos del virreinato y los ubica en el tiempo y el espacio; no valora algunas expresiones pictóricas y literarias de la etapa virreinal.

Finalmente, los estudiantes mostraron dificultades para explicar por qué están aprendiendo los contenidos de la asignatura y para qué les puede servir fuera de la escuela. Los estudiantes ven a la historia como una colección de hechos que tienen que ver con un pasado, una forma de conocimiento "muerto". Para ellos la historia solo debe memorizarse sin percibir que está sujeta a interpretación. Todas estas razones, llevaron a la conclusión que los alumnos no han desarrollado competencias para la proyección del conocimiento histórico sobre su presente e incluso sobre su futuro.

El estudio es pertinente dentro del contexto de la asignatura de historia donde se observó las dificultades y circunstancias que interfieren en el desarrollo de las competencias históricas en los tres ejes temáticos de la disciplina: Construcción del conocimiento histórico, civilizaciones y formación del mundo moderno, puesto que los estudiantes siguen con el concepto de la historia meramente

memorística. Es por ello, el interés aplicar los recursos didácticos asertivos con el fin de que los estudiantes desarrollen competencias históricas.

La relevancia de este estudio de caso permitió que, a través de la ejecución de los recursos didácticos en la asignatura, los alumnos de segundo “F” de la Secundaria General No. 2 desarrollen sus competencias para generar conciencia histórica. Al desarrollar sus competencias históricas permitió al alumno ser consciente y responsable de las acciones que apliquen, desde la reflexión de nuestra historia del pasado a nuestra realidad y como resultado una participación ciudadana más comprometida con ellos mismos y con la sociedad.

La acotación de este estudio de caso se delimitó para desarrollar competencias históricas con los estudiantes de segundo grado grupo F, a través de los recursos de la plataforma Classroom y Meet en la Escuela Secundaria General No. 2. Tierra y Libertad. Durante la exposición de los temas de las civilizaciones mesoamericanas y sus características, en el segundo trimestre del ciclo escolar 2020-2021.

Este estudio es viable para el desarrollo de competencias en la asignatura de historia, ya que permitió alcanzar los objetivos del plan y programa de estudios vigente y a través de los recursos didácticos digitales, se alcanzó impactar los aprendizajes de los estudiantes. De esta manera se permitió darles los recursos a los estudiantes para que de manera analítica y reflexiva desarrollaran las competencias comprensión del tiempo y el espacio histórico, manejo de la información histórica y formación de una conciencia histórica para la convivencia.

1.4 Objetivo General y específico.

Aplicar recursos didácticos digitales por medio de la plataforma de classroom-meet en la asignatura de historia para desarrollar las competencias históricas en los alumnos de segundo grado de la Escuela Secundaria General No. 2. Tierra y Libertad.

Objetivos específicos

- Desarrollar antecedentes de investigación sobre recursos didácticos digitales para la enseñanza de la historia.
- Investigar los fundamentos teóricos para desarrollar competencias en la asignatura de historia.
- Diseñar un proyecto con los recursos didácticos para desarrollar competencias en la asignatura de historia.
- Describir como los recursos didácticos favorecen en el desarrollo de competencias históricas en los alumnos que cursan la asignatura de Historia de México en segundo grado de secundaria.

- Desarrollar conclusiones a partir de los resultados obtenidos en el análisis al aplicar recursos didácticos digitales.

1.5 Alcance y limitaciones

Todo el proceso de estudio de caso se realiza para la asignatura de Historia de México de segundo grado de educación secundaria, para el aprendizaje y desarrollo de competencias de manera virtual, el estudio propone: recursos didácticos digitales para las competencias, uso de videos con contenidos de análisis históricos, juegos virtuales, elaboración de portafolio digital y elaboración de gráficos mapas conceptuales. El estudio ofrece actividades que permiten a los alumnos organizar, adquirir responsabilidad personal, la movilización de conocimientos, habilidades y actitudes y valores de los contenidos históricos dentro de un ambiente virtual de aprendizaje así como fuera de ella y con proyección a la vida cotidiana. Los recursos didácticos están articulados con las competencias a desarrollar.

Una de las limitaciones es que no todos los alumnos tuvieron acceso a los diferentes recursos didácticos debido a la falta de un equipo tecnológico con acceso a internet, ya que son de escasos recursos.

1.6 Tipo de estudio

De acuerdo con Hernández (2014) se utilizó una metodología cualitativa debido a que se utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar la pregunta de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación. El diseño para el mismo es un estudio de caso, considerando solo la exploración de un solo grupo.

El tipo de alcance de acuerdo con Hernández (2010) es descriptivo, es decir, se describen los factores y análisis del objeto de estudio, tales como contextos, eventos, características de la población, circunstancias en las que se lleva el diseño instruccional. La muestra es de tipo no probabilística, para el estudio y la intervención se seleccionó a los indicadores y estrategias que orientaran el estudio, se considera solo una determinada población de un grupo de la Secundaria General No. 2 Tierra y Libertad para desarrollar competencias históricas a través de la aplicación de recursos didácticos por medio de la

plataforma de classroom-meet, en la asignatura de historia y así alcanzar los aprendizajes esperados del plan y programa de estudios 2017.

Los instrumentos que se aplicaron en este diseño para la recolección de datos y evidencias fue un cuestionario con preguntas cerradas con opción múltiple elaborado de acuerdo a los contenidos, aprendizajes esperados y competencias históricas, una lista de cotejo con indicadores específicos de las competencias a desarrollar en historia.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

El capítulo que se presenta a continuación, tiene como propósito en primer lugar, argumentar la importancia de trabajar sobre competencias de acuerdo a los planes y programas 2011 y 2017. En segundo lugar, explorar algunos conceptos de competencias en el ámbito educativo y su aplicación en la formación de los estudiantes. Tercer lugar, la importancia reconocer los indicadores que permitan alcanzar las competencias históricas para que los estudiantes de secundaria desarrollen una conciencia histórica. Finalmente, se articulan las competencias con la teoría de Vigostky y los recursos didácticos para desarrollar los aprendizajes de los estudiantes.

2.1 Subsistema Escuelas Secundarias Generales

La educación secundaria en México es el último escalón de la formación básica obligatoria, la cual se cursa tres años entre jóvenes de 12 a 15 años, las escuelas secundarias son creadas a principios del siglo XIX, en la mayor parte de América Latina, posterior a la Revolución Mexicana adquirió mayor reconocimiento a la importancia de cursarla. Sin embargo, años más tarde a finales del siglo XX se decretó su obligatoriedad. Es importante tener en cuenta la importancia de la educación secundaria, Margarita Zorrilla cita a Tedesco (2003) aseguran que la enseñanza secundaria tiene la responsabilidad de formar para responder al fenómeno de la universalización de la matrícula, preparar para los niveles superiores a aquellos que aspiran a continuar estudiando, preparar para el mundo del trabajo a los que dejan de estudiar y quieren o tienen que integrarse a la vida laboral y formar una personalidad integral (Zorrilla, 2004).

Tras los cambios acelerados en relación a la economía, modernización, la introducción de la tecnología a nivel global y nacional, el sistema educativo ha tenido modificaciones decisivas, una de ellas más apegadas a nuestros días, una de las modificaciones más importantes es que la educación se volvió obligatoria así que, el 18 de mayo de 1992 la federación, los gobiernos estatales y el Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación firmaron el Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica (ANMEB), con el propósito de dar solución a las desigualdades educativas nacionales y mejorar la calidad de la educación básica a través de tres estrategias fundamentales de política

educativa. (Zorrilla, 2004:7). Aunque ya existían las tres modalidades de educación secundaria, tales como la escuela secundaria técnica, telesecundarias y secundarias generales, surge la importancia de reorganizar la educación secundaria, en sus diferentes modalidades, no perdiendo de vista el programa de estudios actual. Y para lograr que la educación que se ofrece en las secundarias generales cumplan con los propósitos del programa de estudios, articula dichos propósitos con la visión que rige a las secundarias federales, proporcionando a cada estudiante una formación humanista, científica y artística, es decir, las escuelas secundarias federales ofrecen un sistema educativo propedéutico, con conocimientos sólidos que le permitan a cada alumno enfrentarse a las situaciones reales y deja abierto a la posibilidad de articular sus aprendizajes con estudios de nivel superior. Es decir, las escuelas secundarias federales preparan a los estudiantes para que desarrollen y alcancen las competencias deseables en el perfil de egreso de la educación básica, durante todo el proceso formativo, no olvidando la normatividad nacional y los criterios internacionales en el que México participa, de esta manera, también se “garantiza una educación inclusiva y equitativa de calidad para promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos” (UNESCO 2015) apejándose a los derechos humanos y respeto a la ley.

2.1.1. Escuela Secundaria General No. 2 Tierra y Libertad

La Escuela Secundaria No. 2 Tierra y Libertad con clave CCT, 21DES0021P se encuentra ubicada en calle 25 de noviembre s/n, en la colonia San Baltazar Campeche en la Heroica ciudad de Puebla, entre las calles 3 de Mayo y Calle San Francisco, junto a la Corde de Puebla-Sur. Cuenta con un turno matutino, su hora de entrada es a las 7:30 a.m. y la salida es a las 1:40 a.m.

La escuela cuenta con la siguiente infraestructura:

- Una plaza cívica techada.
- Edificios para cada año escolar (primero, segundo y tercero con salones de la “A-F”).
- Área de cooperativa.
- Salón taller de electricidad.
- Salón taller de computación

- Salón para laboratorio.
- Área de oficinas de dirección y control escolar.
- Espacios para los deportes de fut boll y basket boll.
- Áreas verdes.
- Cuenta con los servicios de agua, luz, drenaje, pavimentación y teléfono en dirección.

El plantel cuenta con un director que es la máxima autoridad, quien se encarga de asumir la responsabilidad y buen funcionamiento de la escuela; un subdirector que colabora con el director en la organización, planeación y evaluación de las actividades del plantel; un prefecto para cada grado; un médico escolar; tres personas encargadas de limpieza. En los primeros grados cada grupo de la “A” a la “F” está conformados entre 40 y 45 alumnos; en segundo grado, entre 37 y 44 alumnos; y tercer grado entre 38 a 43 alumnos.

2.1.2. Contexto Social de la comunidad

La escuela se encuentra ubicada en la colonia San Baltazar Campeche que está situada en la localidad de Puebla, en el municipio de Puebla, a 15 minutos del centro histórico. Alrededor del plantel se encuentran diferentes establecimientos, como tiendas, se encuentra cerca una escuela primaria, la zona esta urbanizada, pasan colectivos para desplazarse al centro de la ciudad u otros lugares, se encuentra a unos metros de la escuela la avenida Manuel Espinoza Iglesias que conectan periférico, San Francisco Totimehuacán y algunas otras colonias.

2.2. Concepto de competencias en el marco de educación Secundaria.

Con el objeto de comprender la importancia de trabajar con el nuevo modelo educativo 2017 en la asignatura de historia, es importante comprender el concepto de competencia y como se articulan con los aprendizajes esperados en la educación del siglo XXI. Desde los tiempos remotos se ha planteado ideas de competencia, pero diversos autores consideran que el concepto se planteó por primera vez por Chomsky en 1995, de ahí surge diversas concepciones de competencias. Tobón cita a Bogoya (2000) donde resalta que las competencias implican actuación, idoneidad, flexibilidad y variabilidad, y las define como: “una actuación idónea que emerge en una tarea concreta, en un contexto con sentido”.

(DIALNET). Para la OCDE (2017) Una competencia es más que conocimiento, habilidades y destrezas. La competencia conlleva a desarrollar la capacidad de ejecutar las habilidades, conocimientos y actitudes a situaciones complejas. Para Philippe 2004 señala el concepto de competencia; representa una capacidad de movilizar diversos recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de ciertas situaciones. Es decir, las competencias, movilizan conocimientos habilidades y actitudes en situaciones de la vida cotidiana.

Para la ANUIES (2009) define las características que argumentan a las competencias:

- Las competencias integran conocimientos, habilidades, actitudes y valores que se movilizan en un contexto determinado. Por lo tanto, se articulan el área cognitiva, afectiva y volitiva de un sujeto.
- Pueden ser utilizadas para resolver distintos tipos de problemas, lograr metas entre otros casos. El desarrollo de competencias favorece a la adaptación de situaciones complejas (ANUIES 2009:13).

2.2.1. Concepto de competencias de acuerdo al marco legal ACUERDO 592 para desarrollar competencias en la asignatura de Historia.

En torno a los conceptos anteriores el plan y programa de estudios retoma estos conceptos para guiar la educación de los estudiantes de educación básica dejando claro que las competencias tienen que desarrollarse para la vida y hace hincapié que “las competencias movilizan y dirigen todos los componentes- conocimientos, habilidades, actitudes y valores - hacia la consecución de objetos concretos[...] la movilización de esos saberes se manifiesta tanto en situaciones comunes como complejas de la vida diaria” (RIEB 2011:38).

Por lo tanto, el concepto de competencias para el programa de estudios 2011 establecido en el acuerdo 592, “una competencia es la capacidad de responder a diferentes situaciones, e implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimientos), así como la valoración de esas consecuencias de ese hacer (valores y actitudes)” (DOF 2011:14).

En el nivel educativo de secundaria se retoma este mismo concepto remarcado en el acuerdo 384 por el que se establece el nuevo Plan y Programas de Estudio para Educación Secundaria y sigue vigente.

Estas competencias se desarrollan cuando los aprendizajes esperados se adquieren en cada disciplina. Recordemos que los aprendizajes esperados son indicadores de logro que, en términos de la temporalidad establecida en los programas de estudio:

Definen lo que se espera de cada alumno en términos de saber, saber hacer y saber ser, saber convivir; además, le dan concreción al trabajo docente al hacer constatable lo que los estudiantes logran, y constituyen un referente para la planificación, se encuentran enmarcadas en el acuerdo 592 (DOF 2011:12).

Sabemos que los grandes acontecimientos que han surgido en los últimos años han volcado a realizar grandes cambios en los fines educativos, es por ello que se realiza un análisis de los dos modelos educativos que se están trabajando en educación básica en el nivel de secundaria. No perdiendo de vista los conceptos de competencias y en articulación con el marco educativo de la Reforma Integral de Educación Básica la RIEB 2011, las competencias deben desarrollarse en los tres niveles de educación básica y a lo largo de la vida, haciendo que la vida de cada estudiante sea escenario de oportunidades y experiencias de aprendizaje significativas.

Las competencias genéricas que presenta la RIEB son las siguientes:

- Competencias para el aprendizaje permanente: habilidad lectora, integrarse a la cultura escrita, comunicarse en más de una lengua, habilidades digitales y aprender a aprender.
- Competencias para el manejo de la información: identificar lo que se necesita saber; aprender a buscar; identificar; evaluar; seleccionar; organizar y sistematizar información; apropiarse de la información de manera crítica, utilizar y compartir información con sentido ético.
- Competencias para el manejo de situaciones: enfrentar el riesgo, la incertidumbre, plantear y llevar a término procedimientos; administrar el tiempo, propiciar cambios y afrontar los que se presenten; tomar decisiones y asumir sus consecuencias; manejar el fracaso, la frustración y la desilusión; actuar con autonomía en el diseño y desarrollo de proyectos de vida.
- Competencias para la convivencia: empatía, relacionarse armónicamente con otros y la naturaleza; ser asertivo; trabajar de manera colaborativa; tomar acuerdos y negociar

con otros; crecer con los demás; reconocer y valorar la diversidad social, cultural y lingüística.

- Competencias para la vida en sociedad: decidir y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas sociales y culturales; proceder a favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a la legalidad y a los derechos humanos; participar tomando en cuenta las implicaciones sociales del uso de la tecnología; combatir la discriminación y el racismo, y conciencia de pertenencia a su cultura, a su país y al mundo (RIEB, 2011:38).

Como se puede inferir dichas competencias no solo se desarrollaran en áreas específicas, sino en cada área de conocimiento que se imparte en educación básica.

2.2.2. Análisis de los planes y programa de estudio de educación Secundaria 2011 y 2017, para el desarrollo de competencias históricas.

Las afirmaciones anteriores nos llevan a considerar diversos aspectos para el desarrollo de competencias y los factores que influyen en el aprendizaje de los estudiantes, por ello es importante reconsiderar los propósitos e indicadores de la asignatura en el nivel de educación secundaria para alcanzar dichas competencias.

Los contenidos que se enseñan en Secundaria se agrupan en tres áreas básicas:

Conocimiento declarativo (saber qué) refiere al aprendizaje de hechos, conceptos y principios. Conocimiento procedimental (saber hacer) significa aprender un método que el sujeto es capaz de utilizarlo en diversas situaciones y de diferentes situaciones. Por último, conocimiento actitudinal (saber ser) significa que el que aprende es capaz de regular el propio comportamiento de acuerdo con el principio normativo que dicho valor estipula, está relacionado con los valores, normas y actitudes. (Díaz Barriga, 2001).

Reflexionando lo anterior puede decirse, que quien sabe actuar, y lo hace bien es porque además de que tiene un dominio de contenidos declarativos (saber qué), comprende

cómo funciona su pensamiento (sabe hacer) y cómo se interrelacionan los conceptos en ese proceso de aprendizaje, se puede dar por hecho que ha desarrollado la competencia. Considerando que: “La competencia diferencia entre saber lo que hay que hacer en una situación determinada y el ser capaz de enfrentarse a ello en una situación real”, (García y Paniagua, 1999).

El nuevo plan de estudios de secundaria se sustenta en el acuerdo 384, mismo que sigue vigente, intenta a través de la formación en competencias que el estudiante aplique los conocimientos que adquiere en la vida cotidiana. Así mismo propone que se fomente la formación de actitudes y valores a fin de favorecer el desarrollo del alumnado para la convivencia pacífica con apego a la legalidad, el cuidado y respeto por el ambiente. También pretende que la educación que reciben sus alumnos y alumnas les permita dirigir su propio aprendizaje de manera permanente y con independencia a lo largo de su vida. El planteamiento que ofrece el Acuerdo 384, concuerda con la conceptualización que Perrenoud (2004:11), emplea sobre competencia cuando señala que es “la capacidad de movilizar varios recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones”. El análisis de competencias remite constantemente a la teoría del pensamiento de la acción situada, que también se refleja en el mismo acuerdo cuando describe el apartado sobre recursos didácticos para dar soporte al desarrollo del plan de estudios que se relacionan con actividades vinculadas con problemas del entorno de las escuelas a través de la elaboración de proyectos, “La cognición situada apoya el principio de realizar prácticas educativas auténticas que sean coherentes, significativas y propositivas, definidas como prácticas ordinarias de la cultura” (Brown, Collins y Duguid, 1989:34).

Las instituciones educativas cuando se preocupan por formar en competencias tienden a priorizar los recursos: capacidades y conocimientos. De alguna manera se preocupan por lo que serían parte de los ingredientes de las competencias, pero sus esfuerzos se minimizan al tratar de poner en movimiento estos recursos en situaciones complejas. Por lo tanto el nivel educativo tiene que redoblar esfuerzos para desarrollar competencias en los estudiantes de secundaria, ya que este nivel se considera el último tramo de la educación básica, es por ello que el nuevo modelo educativo: Aprendizajes Clave 2017 propone un fundamento teórico sólido de carácter nacional e internacional de acuerdo a las

recomendaciones de las organizaciones como UNESCO, OCDE, BANCO MONETARIO INTERNACIONAL, entre otras, que complementa y refuerza los principios pedagógicos, la filosofía educativa basada en competencias, plantea un currículum único y nacional que considera las diferentes realidades a las que se enfrentan los alumnos, para implementarlo, y para ello propone estrategias flexibles de enseñanza y recursos didácticos que estén relacionados con un aprendizaje situado.

El modelo educativo de Aprendizajes Clave (2017) considera que para que una competencia se desarrolle es necesario contar con las capacidades y conocimientos para su transferencia y movilización, con el fin de aplicarla en distintas situaciones de su vida fuera del ámbito escolar, es decir, que las escuelas que imparten educación secundaria movilicen su aprendizaje en situaciones de su vida, en el trabajo en el caso de los que requieran enfrentarse de manera inmediata al área laboral dado que es sumamente difícil para los estudiantes al integrarse en dicha área, en la familia o en relaciones interpersonales. Por lo tanto es necesario, “que los contenidos de cada área de conocimiento se diseñe un currículum por competencias que se rija por núcleos problemáticos en torno a los cuales se integran varias disciplinas, de tal forma que se cuente con un currículo integrado” (Plan y Programa, 2017).

En el modelo educativo de aprendizajes clave el planteamiento curricular se funda en la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades, actitudes y valores. En este sentido, su enfoque es competencial, pero las competencias no son el punto de partida del plan, sino el punto de llegada, la meta final, “el resultado de adquirir conocimientos, desarrollar habilidades, adoptar actitudes y tener valores. La experiencia en esta materia a nivel internacional nos dice que al buscar el verdadero dominio de las competencias del siglo XXI, estamos en la dirección correcta” (Plan y Programa 2017: 108).

Partiendo de los supuestos anteriores un aprendizaje clave es un “conjunto de conocimientos, prácticas, habilidades, actitudes y valores fundamentales que contribuyen sustancialmente al crecimiento integral del estudiante, los cuales se desarrollan específicamente en la escuela y que, de no ser aprendidos, dejarían carencias difíciles en aspectos cruciales para su vida” (Plan de estudios 2017:89). El alcance de los aprendizajes

clave facilita que las personas desarrollen un proyecto de vida y disminuye el riesgo de que sea excluida socialmente.

Hay otros aprendizajes que, aunque contribuyan positivamente al desarrollo de la persona, pueden lograrse con posterioridad a la educación básica o por vías distintas a las escolares. Con base en esta definición y en las ideas desarrolladas en los apartados anteriores, este Plan plantea la organización de los contenidos programáticos en tres componentes curriculares: “Campos de Formación Académica; Áreas de Desarrollo Personal y Social; y Ámbitos de la Autonomía Curricular, a los que, en conjunto, se denomina Aprendizajes Clave para la educación integral” (Plan de estudios, 2017:111).

2.2.3. Aprendizajes esperados como una transformación de las competencias.

Como se ha mencionado en apartados anteriores los aprendizajes esperados son los indicadores de logro, en determinado tiempo, es decir, lo que se espera que cada estudiante logre en su saber, saber hacer y saber ser. Se llega a la conclusión de que el nuevo modelo educativo de aprendizaje clave es el complemento del plan y programa de estudios 2011; considerando que el primero se enfoca aún más en los aprendizajes esperados en una determinada temporalidad y a su vez son escalafón para desarrollar las competencias. Y en el programa 2017 los aprendizajes clave se expresan y se concretan en Aprendizajes esperados “expresa la formación que requieren los niños y jóvenes para convertirse en los ciudadanos competentes, libres, responsables e informados” (Plan y programa de estudios 2017:114).

Los Aprendizajes esperados se organizan con base en las categorías, denominadas organizadores curriculares, esto con la intención de mostrar el trayecto formativo de los alumnos y estas van articuladas con los niveles anteriores a la educación secundaria, es decir, desde que entran al preescolar y hasta que salen de la escuela secundaria, de esta manera se pretende solidificar y articular los aprendizajes a lo largo de la educación básica.

Los Aprendizajes esperados gradúan progresivamente los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que deben alcanzarse para construir sentido y también para acceder a procesos metacognitivos cada vez más complejos (aprender a aprender), en el

marco de los fines de la educación obligatoria. Los Aprendizajes esperados constituyen el referente fundamental para la planeación y la evaluación en el aula, así, se plantearon bajo los siguientes criterios:

- Tienen en cuenta las etapas de desarrollo psicopedagógico de los adolescentes.
- Señalan con claridad las expectativas de aprendizaje de los alumnos en términos de conocimientos, habilidades, actitudes y valores.
- Están planteados para ser logrados al finalizar cada grado escolar.
- Están organizados de manera progresiva, en coherencia con las distintas áreas del conocimiento y los niveles educativos (Plan y programa 2017:114).

2.2.4. Aprendizajes esperados para la formación de una conciencia histórica en segundo grado de educación secundaria.

El aprendizaje de la historia, permite comprender los problemas sociales, para ubicar y darle importancia a los acontecimientos de la vida diaria, para usar críticamente la información y para convivir con plena conciencia ciudadana.

Este estudio de caso pretende describir y articular las competencias históricas que se enmarcan en el plan y programa de estudios 2011 con los aprendizajes esperados que se enmarcan en el plan y programa 2017. Es importante mencionar que las competencias a desarrollar en historia son tres las que se enmarcan el plan y programa de estudios 2011; competencia comprensión del tiempo y el espacio histórico, manejo de la información histórica y formación de una conciencia histórica para la convivencia y a su vez estas se articulan con las competencias genéricas que presenta la RIEB.

Es necesario replantear que la competencia del *tiempo histórico* no solo son fechas o una temporalidad determina, es importante comprender que el tiempo histórico “se reconoce por la duración de la diversidad de acciones humanas que dan pie a las temporalidades histórico-sociales, múltiples, diversas y heterogéneas que conforman realidades históricas, por lo que los tiempos son variables, densos y disímiles” (Arista., Reynoso. 2017:7). Es decir, no solo se habla del tiempo de temporalidad sino de un tiempo social, cultural y de su complejidad también, por ello el tiempo histórico debe comprender sus consecuencias, lo que

representa y como ha influido en nuestros días. Por ello el aprendizaje y el desarrollo de las competencias se deben centrar en la relación de tiempo pasado, presente y futuro, debe relacionarse con conceptos temporales básicos como el cambio, la duración, las cualidades del tiempo de manera cronológica.

Para el desarrollo esta competencia es necesario que el alumno:

- Use las convenciones, semana, mes, año, década, siglo a.C. y d.C. para describir tiempos y periodos.
- Identifique lo que se ha transformado y lo que ha permanecido a lo largo de la historia.
- Comprenda que las sociedades tienen sus propias características y están sujetas al cambio.
- Identifique, describa y evalúe las causas diversas: económicas, sociales, políticas y culturales que provocaron un acontecimiento o proceso. Identifique y comprenda que ciertos rasgos del pasado tienen repercusiones en el presente y se consideran para el futuro (Lima.et al, 2010).

Con referencia al espacio histórico alude a todo “lugar donde el hombre ha realizado cualquier actividad a partir de un condicionamiento recíproco con los elementos naturales y, de esa manera, ha inaugurado la humanización y sus formas económicas, sociales, políticas, militares y culturales” (Arista., Reynoso 2017: 12). Arista y Reinoso citan a Sánchez Quintanar (2004) propone al espacio histórico como “el ámbito espacial socialmente construido –o destruido- por el hombre a través del tiempo”. Esta competencia permite crear conciencia en el ser humano del espacio para iniciar con acciones de detengan la destrucción de la humanidad y el espacio donde se encuentra.

Las habilidades para desarrollar la competencia son la localización de elementos naturales, y geográficos que el alumno debe representar:

- Representar y localizar sucesos históricos en mapas.
- Describir y establecer relaciones entre la naturaleza, la economía, la sociedad y la cultura en un espacio y tiempo determinado (Lima.et al. 2010).

La competencia relacionada con aprender a *manejar información* “requiere identificar lo que se necesita saber; aprender a buscar; identificar, evaluar, seleccionar,

organizar y sistematizar información; apropiarse de la información de manera crítica, utilizar y compartir información con sentido ético” (RIEB 2011: 38). Para Arista y Reynoso (2017) El manejo de la información requiere habilidades y actitudes que deben poner en práctica los estudiantes para buscar de manera asertiva información.

El desarrollo de esta competencia moviliza conocimientos, habilidades y actitudes para seleccionar, analizar y evaluar críticamente fuentes de información y para expresar de manera fundamentada su visión sobre el pasado.

Para el desarrollo de la competencia y aprendizaje del alumno es necesario que:

- Formule y responda interrogantes sobre el pasado.
- Defina problemas de investigación e indague para resolverlo.
- Seleccione información relevante de testimonios escritos, orales y gráficos, como libros, manuscritos, fotografías, vestimenta, edificios, monumentos, etcétera.
- Analice, compare y evalúe diversas fuentes e interpretaciones sobre hechos y procesos pasados. Emplee conceptos históricos en su contexto.
- Describa, explique o exprese sus conclusiones utilizando fuentes (Lima.et al. 2010).

La *conciencia histórica* como una competencia en el plan y programa de estudios de la RIEB la concibe para garantizar la sana convivencia de los próximos ciudadanos. La conciencia histórica es

La capacidad del ser humano de concebirse como un hombre histórico, cuya base de autorreflexión es la concepción del tiempo de los hombres y del espacio histórico que ha habitado, con la finalidad de actuar como integrante de una sociedad dinámica e histórica; esa capacidad resulta del conocimiento de lo vivido por su especie para construir un futuro propio y, por tanto, diferente al pasado (Arista., Reynoso 2017:18).

Elementos para promover la conciencia histórica:

- Analice y discuta sobre la diversidad social, cultural, étnica y religiosa de las sociedades pasadas y presentes.

- Desarrolle su empatía con seres humanos de otros tiempos y de distintas condiciones sociales.
- Identifique las acciones que en el pasado y en el presente favorecen el desarrollo de la democracia, la igualdad, la justicia, el respeto y el cuidado del ambiente.
- Identifique y describa los objetos, tradiciones y creencias que perduran y reconozca el esfuerzo y características de las sociedades que las crearon.
- Reconozca en el otro, aquellos elementos que comparte y le dan identidad. Se reconozca como sujeto histórico al valorar el conocimiento del pasado en el presente y plantear proyectos para actuar con responsabilidad social (Lima.et al. 2010).

Por consiguiente, los aprendizajes clave de la historia desde la perspectiva de las competencias históricas, permiten comprender los problemas sociales, para ubicar y darle importancia a los acontecimientos que surgen en el siglo XXI y que impactan en su vida cotidiana. Así mismo podemos comprender que los aprendizajes clave de la asignatura de historia son de carácter formativo y con sustento humanista y sociocultural.

Bugental (1964) citado por (Herrera 2013) plantea los siguientes postulados del Humanismo: el hombre sobrepasa la suma de sus partes, lleva a cabo su existencia en contexto humano, es consciente, es intencional y tiene capacidad de elección porque su conciencia le hace no ser mero espectador sino partícipe de sus experiencias. Esta afirmación planteada parte de la idea del hombre como sujeto, del hombre que busca “llegar a ser”.

Los rasgos del perfil de egreso son que los alumnos se identifiquen como mexicanos, “reconocer la diversidad individual, social, cultural, étnica y lingüística del país y desarrollar una conciencia del papel de México en el mundo. Actúa con responsabilidad social, apego a los derechos humanos y respeto a la ley” (Plan y Programa 2017: 81). Como se ha mencionado el aprendizaje de la Historia tiene como propósito una educación formativa es decir desarrollar conocimientos, habilidades, actitudes y valores que facilitan la búsqueda de respuestas a las interrogantes del mundo actual.

El estudio se enfoca a:

El enfoque formativo de Historia expresa que el conocimiento histórico está sujeto a diversas interpretaciones y a constante renovación a partir de nuevas interrogantes, métodos

y hallazgos, además de que tiene como objeto de estudio a la sociedad, es crítico, inacabado e integral; por lo tanto, el aprendizaje de la historia permite comprender el mundo donde vivimos para ubicar y darle importancia a los acontecimientos de la vida diaria, y usar críticamente la información para convivir con plena conciencia ciudadana. (RIEB 2011:52).

Es importante mencionar que los aprendizajes esperados de segundo grado de historia de México se organizan en tres ejes de los cinco que se abordan en educación básica, las cuales son los siguientes y de ahí se desprende los aprendizajes esperados:

- Construcción del conocimiento histórico
 - Reflexiona sobre la existencia de diferentes versiones e interpretaciones de los hechos históricos.
 - Identifica los tipos de testimonio del pasado que nos sirven como fuentes históricas.
 - Reflexiona sobre la relación entre la historia nacional y la historia mundial.
- Civilizaciones
 - Reconoce la diversidad cultural de México.
 - Valora la presencia de elementos de tradición indígena en la cultura nacional.
 - Reconoce la ubicación de los pueblos indígenas en el territorio nacional.
 - Identifica algunos rasgos de las lenguas indígenas, de las tradiciones religiosas y de la estructura
 - Reconoce el proceso de formación de una civilización agrícola que llamamos Mesoamérica.
 - Identifica los principales rasgos de la historia de Mesoamérica.
 - Reconoce la existencia de culturas aldeanas y de cazadores recolectores al norte de Mesoamérica
- Formación del mundo moderno
 - Reconoce en fuentes de la época los rasgos de la cultura material y la organización social en la Nueva España.
 - Reconoce la riqueza de las tradiciones y costumbres del virreinato y explora las imágenes de la época (Plan y Programa 2017:187).

2.3 Teoría de Vigotsky aplicado en el desarrollo de competencias históricas.

El estudio se vincula con los fundamentos de la teoría de Vygotsky, y da soporte al trabajo para el desarrollo de competencias históricas a través de recursos didácticos digitales. Así mismo se pretende articular la teoría de Vigotsky con los cuatro pilares de la educación propuestos por la UNESCO en la conferencia que encabezó J. Delors (1996), mismas que son el vértice de las competencias a desarrollar en la asignatura de Historia. Se consideran importantes los pilares aprendiendo a conocer, aprender hacer, aprendiendo a vivir juntos y aprender ser, desde la disciplina de historia comprendiendo, reflexionando los factores y elementos que se construyeron en la convivencia de grandes civilizaciones en México, para que a través de la interacción virtual se analicen los grandes conflictos que hubo en diferentes contextos y que aún siguen afectando en nuestros días, de manera que surjan propuestas para su erradicación.

El constructivismo actual permite dejar de ver al individuo como un ser receptivo, para verlo como “un ser que realiza aportaciones en su propio proceso de aprendizaje el ser humano es entendido como un constructor activo ya sea que se trate de estructuras, esquemas, estrategias, redescipciones representacionales, discursos o formas de pensamiento” (Hernández, 2006:16).

Se cita el trabajo realizado por Lev Semiónovich Vygotsky, (1885-1934), psicólogo soviético que se interesó por mediar la dimensión sociohistórico y cultural con los procesos psicológicos como parte en el desarrollo del conocimiento social y sus implicaciones educativas de los individuos. Como se puede inferir que para Vigotsky era importante explicar los problemas que surgen en el aprendizaje y en los procesos educativos de los individuos, y como éstos, se mejoran mediante las relaciones socioculturales del individuo.

Hernández cita a Vigotsky mencionando como “los artefactos que la cultura proporciona, y las prácticas sociales y culturales en las que participa el sujeto desde que nace, son aspectos centrales que influyen en forma decisiva sobre el curso de su desarrollo cultural” (Hernández, 2006: 22). Lo anterior expuesto permite comprender que para maximizar el aprendizaje tenemos que reflexionar desde nuestro contexto, hechos culturales e históricos y desde los actuales acontecimientos pueden considerarse como artefactos para la adquisición del aprendizaje, donde intervienen procesos psicológicos superiores como resultado de

experiencias histórico social, y orientan el comportamiento humano y lo autorregulan provocando una adaptación dinámica al medio (Trilla, 2002). Podemos entender que los procesos superiores son una manera de conciencia del ser humano que permite articular sus saberes con la realidad.

Una última implicación importante del constructivismo social en el desarrollo de competencias históricas, es que:

El alumno no puede aproximarse a su medio cultural por sí solo, si no lo hace a través de un mediador, [...] o una serie de prácticas que propicien la participación guiada, potenciando su actividad cognitiva como aprendiz y como ser pensante (Hernández, 2006: 158)

Desde la perspectiva de las competencias los estudiantes deberán responsabilizarse de su propio aprendizaje, creando en un primer lugar un aprendizaje autónomo. Segundo aceptando el apoyo y orientación de un moderador o mediador y por ultimo a través de los recursos que tiene a la mano siendo estos mediadores para adquisición de dichos aprendizajes, tales como recursos didácticos digitales, Vigotsky lo definió:

Zona de desarrollo próximo como la diferencia entre la ejecución de una persona ante una tarea determinada valiéndose de sus propios medios y posibilidades cognitivas ya desarrolladas y la ejecución que puede conseguir gracias al apoyo de otras personas que saben más (Hernández G. 2006:168).

Es decir, el buen aprendizaje es aquel que precede al desarrollo y contribuye determinantemente a su potenciación.

2.3.1 El papel del docente como orientador para el desarrollo de las competencias en los estudiantes.

Con el objeto de entender el desarrollo de competencias históricas en los estudiantes, y de qué manera el docente juega un papel importante para la construcción de dichos conocimientos curriculares, en el desarrollo de competencias y así alcanzar los aprendizajes

esperados. Se analiza que el maestro “es un agente que guía y ofrece un papel mediador a los alumnos para que efectúen su aproximación a los artefactos, saberes y prácticas socioculturales” (Hernández G. 2006:168). El docente selecciona vincula recursos didácticos que promueva el acercamiento al conocimiento de los alumnos desde sus propios recursos. En palabras de Viñals A. y Cuenca J. (2016) el rol del docente consiste en ser: organizador, guía, generador, acompañante, gestor del aprendizaje, orientador, facilitador, tutor, dinamizador o asesor. Estos nuevos roles se asientan en la idea de cambiar la transmisión unidireccional del conocimiento por el intercambio horizontal de información, abundante. El docente se presenta ante un reto pedagógico para que sus estudiantes desarrollen fundamentales en la asignatura de Historia.

2.3.2 El alumno como constructor en el desarrollo de competencias históricas.

En la teoría constructivista el alumno es protagonista principal, cuyo resultado es de las interacciones y prácticas socioculturales, Vigotsky refiere al alumno como persona activa que construye su conocimiento en colaboración con otros, aunada a la interacción con su entorno y realidad, por lo que:

El papel del estudiante es desarrollar su habilidad para enfrentar problemas, participar en discusiones de equipo, familiarizarse con diferentes roles, relacionarse con otros estudiantes, hacerse responsable de su propio aprendizaje, evaluar a sus compañeros de equipo, desarrollar su pensamiento crítico, reflexionar individual y colaborativamente, desarrollar valores como el respeto, honestidad, el liderazgo o la tolerancia (Torres 2011:112).

Ante los recursos didácticos el alumno debe asumir una actitud responsable con los recursos que tiene a la mano, como artefactos de andamiaje, debe organizar los conceptos y relacionarlos con su realidad, debe aprender a aprender, modificar sus conocimientos previos, estar en constante comunicación con el docente, explorar los recursos didácticos o de comunicación, aprovechar los nuevos recursos didácticos digitales para involucrarse a conocimientos científicos y tecnológicos, observar y manejar de manera asertiva la

tecnología, aplicaciones y recursos informativos en la red, aprender a trabajar en colaboración con sus compañeros.

2.4. Recursos didácticos digitales para el desarrollo de los aprendizajes clave y competencias históricas.

Actualmente el saber interactuar con los recursos tecnológicos es un elemento fundamental, puesto que vivimos en un mundo globalizado conocido como sociedad del conocimiento, por lo que las tecnologías dentro de la sociedad se integran con mayor auge al sistema educativo, por lo tanto se ha planteado que desde la escuela los estudiantes de educación básica desarrollen habilidades digitales, para ello la escuela tiene que generar las condiciones óptimas para que los alumnos se acerquen ante las tecnología de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital (TICCAD) como actualmente se le conoce.

Aunque en el estudio de caso está enfocado al desarrollo de competencias y los recursos didácticos para alcanzarlas. Es importante mencionar que estos recursos didácticos se utilizan e interactúan de manera digital.

El sistema educativo ha implementado el uso de la tecnología y recursos didácticos para crear ambientes de aprendizaje virtuales o en línea para evitar el rezago y así desarrollar las competencias en diferentes áreas de conocimiento. Por lo que debe tenerse en claro que las tecnologías de la información como lo cita Micheli (2002).

Drucker afirma que llamamos:

Revolución de la información es de hecho una revolución del conocimiento, es la reorganización del trabajo tradicional, basado en siglos de experiencia, mediante la aplicación del conocimiento y en especial del análisis sistemático y lógico. La clave no es la electrónica sino la ciencia cognitiva (Najar 2016:9).

Ante la realidad que se está viviendo, se replantea la aplicación de nuevas estrategias y recursos didácticos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, de manera específica en la asignatura de historia para incrementar y desarrollar las competencias históricas. Si bien es cierto que el internet las redes sociales, es un medio que ofrece una gran diversidad de recursos digitales para una infinidad de usos, no todos se adaptan a las necesidades de aprendizaje y área de conocimiento que se pretende alcanzar. Por lo tanto es importante reconocer elementos básicos para determinar los recursos, que han sido creados y como adaptarlos al área de conocimiento y aprendizaje.

En primer lugar, es importante reconocer que los recursos didácticos “son aquellos materiales didácticos o educativos que sirven como mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del alumno, favoreciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje y facilitando la interpretación de contenido que el docente ha de enseñar” (González 2015:15). El término recurso o material, según San Martín (1991), se refiere a aquellos artefactos que, incorporados en estrategias de enseñanza, contribuyen y aportan significaciones a la construcción del conocimiento. Aunque se sabe que los recursos digitales son llamativos para los estudiantes, estos no siempre son así, si no se usan de manera adecuada, por lo que los recursos didácticos digitales aplicados deben crear ambientes de aprendizaje favorable, captar la atención de los estudiantes, transmitir de manera interactiva la información, usar recursos didácticos para desarrollar competencias en el área de conocimiento, los recursos didácticos deben guiar en todo el proceso formativo a los estudiantes, desarrollando conocimientos, habilidades y actitudes que el alumno pueda aplicar en cualquier contexto.

Un segundo elemento, para Townsend (2000) citado por Quiroz (2009) los recursos digitales se clasifican en tres grupos que permiten mejorar la integración de conocimientos y desarrollo de competencias, son:

- a) Transmisivos, que son los que apoyan el envío, de manera efectiva, de mensajes del emisor a los destinatarios.
- b) Activos, que permiten que el aprendiente actúe sobre el objeto de estudio, y, a partir de esta experiencia y reflexión, construya sus conocimientos.

c) Interactivos, cuyo objetivo es que el aprendizaje se dé a partir de un diálogo constructivo, sincrónico o asincrónico, entre individuos que usan medios digitales para comunicar e interactuar (Quiroz, 2009: 48).

Desde la concepción constructivista: Ausubel, (1968); Sternberg, (1986); Perrenoud, (1998); Beltrán, (2003), se considera que el estudiante logra alcanzar buenos “niveles de aprendizaje cuando este se lleva a cabo vinculando las diferentes dimensiones personales, por lo cual se evidencia que los procesos cognitivos u operaciones mentales organizadas y coordinadas se identifica a partir de la conducta del sujeto” (Ríos et al.2018). Es decir, se pretende que los recursos didácticos digitales se adecuen para que los contenidos que reciban los estudiantes sean de manera efectiva dinámica e interactiva capaz de motivarlos, que puedan desarrollar habilidades cognitivas, actitudes reflexivas en la asignatura.

Es importante reconocer que las prácticas pedagógicas digitales y la tecnología de la información puede parecer como un instrumento, sin embargo, deben verse como herramientas que nos permiten realizar actividades concretas que logren construir y desarrollar en los estudiantes habilidades para buscar información, comunicarse y construir su propio aprendizaje. Por lo que el docente, debe utilizar los recursos didácticos digitales como mediador de ayuda para aprender. De modo que los recursos didácticos cumplan con las funciones básicas de soporte de los contenidos curriculares y de convertirse en elementos posibilitadores de las actividades de enseñanza-aprendizaje. De manera más concreta “los recursos digitales deben tener una función motivadora; función estructuradora y organización, entre la realidad y conocimientos; función estrictamente didáctica; función de facilitar los aprendizajes” (Díaz 1996:43).

Actualmente, se cuentan con diferentes recursos digitales que pueden adaptarse como herramientas didácticas para alcanzar los objetivos que se deseen lograr, en este caso el desarrollo de competencias. A continuación, se menciona algunos recursos didácticos digitales que se han vuelto tendencia y que han sido seleccionados para desarrollar competencias en la asignatura de historia:

- Creación de material expositivo:

- Prezi: esta aplicación facilita la creación de presentaciones dinámicas, combinando recursos textuales y visuales tales como: videos en YouTube, tablas, gráficos, entre otros. Los documentos generados se pueden guardar, compartir y presentar desde cualquier lugar, incluso sin conexión a internet, esta aplicación permitirá al docente presentar el contenido de manera llamativa y no convencional.
- Foro: Es un concepto que nace de la antigua Roma, para definir el lugar en donde se trataban asuntos públicos y judiciales. En él, también, existían algunas áreas para realizar los juicios de los tribunales. “El término foro, viene del latín Forum, que significa, Reunión para discutir asuntos de interés actual ante un auditorio, el que, a veces, interviene en la discusión” (Quiroz 2009:51). Actualmente el foro es utilizado como un recurso didáctico digital dentro de la plataforma con acceso restringido para salvaguardar la integridad de los estudiantes.
 - Almacenamiento y transferencia:
 - Google drive: Es un servicio de alojamiento de archivos en línea que Google pone a disposición de los usuarios que cuentan con un correo electrónico de dominio @gmail.com. esto facilita compartir archivos y documentos de lecturas o actividades que se plantean para los alumnos.
 - Editor de video:
 - Icecream: Video Editor Con este programa se puede editar videos, grabar cualquier parte de la pantalla o tomar capturas; también permite agregar efectos, títulos y audio.
 - Powtoon: Es un software en línea que facilita la creación de videos y presentaciones animadas, cuenta con plantillas prediseñadas y permite un almacenamiento máximo de 100 MB. Se guarda directamente en la nube y puede ser compartido en YouTube u otra página web.
 - Tiktok permite crear videos para representar la creatividad y objetivos principales de los temas que se aborden en la asignatura, de la misma manera se da la opción con las aplicaciones anteriores.
 - Bancos de imágenes:
 - Se utiliza para buscar imágenes para la representación visual de los contenidos de historia.
 - Representaciones gráficas de conceptos:

- Cmaptools con este programa los estudiantes pueden crear de manera individual, mapas conceptuales para organizar y representar los principales contenidos de un texto. Los mapas conceptuales son un recurso importante para la comprensión de los contenidos y la construcción del conocimiento histórico (MéxicoX 2020).
- Según Rodríguez (2007) citado por (García 2019) los mapas son indispensables, por lo que un Mapa Conceptual es una técnica usada para la representación gráfica del conocimiento. Como se ve, un mapa conceptual es una red de conceptos (pág.33).

2.4.1 Elementos tecnológicos como herramientas básicas para el desarrollo de competencias.

Cabe mencionar que los recursos didácticos complementan a cualquier elemento tecnológico, por lo tanto, para realizar una clase virtual con recursos didácticos, se deben considerar los siguientes aspectos básicos en los elementos tecnológicos acordes con cada contexto educativo:

La telefonía celular y plataformas digitales como una herramienta fundamental de comunicación, de compartir contenidos y conocimiento, permite un acercamiento entre alumno y docente, para crear esos lazos de empatía de ambientes favorables de aprendizaje.

- Telefonía móvil.
- Watts App: La funcionalidad de aplicación es más viable en dispositivos de telefonía móvil, permitiendo tener acercamiento después de las hora clase, con referente alguna duda que surja en la elaboración de actividades después de la sesión de la asignatura, es decir, la aplicación es un medio de comunicación constante, se puede tener una conversación mediante el “chat” e incluso se puede realizar grupos de trabajo para compartir información sobre los contenidos a trabajar.
- Plataforma de aprendizajes y videoconferencia.

Aunque existen diferentes plataformas, la plataforma que más se adecua a las necesidades y facilidades de los estudiantes es, la plataforma de classroom-meet. “La plataforma tiene características educativas versátiles, tales como: realizar foros, video conferencias,

intercambiar documentos alojados en Google Drive, compartir videos, acceder a documentos que pueden ser editables, crear presentaciones, revisar tareas y compartir recursos entre compañeros por mencionar algunos” (Gobierno de Canarias 2020).

Todos estos elementos y recursos son organizados por el maestro para crear un ambiente virtual de aprendizaje (AVA), es decir, “crear espacios educativos diseñados pedagógica y tecnológicamente para satisfacer las necesidades actuales de programas académicos concretos permitiendo el proceso educativo, centrado en el aprendizaje” (Arjona M., Blanco M. 2007:10).

2.4.2 Indicadores que se desarrollan para lograr las competencias históricas a través de los recursos digitales.

Los recursos didácticos digitales que se mencionan anteriormente son la propuesta que responde a la normatividad de los planes y programas de estudio de Educación Secundaria. De la misma manera estos recursos didácticos favorecen a los indicadores para alcanzar los aprendizajes esperados y el desarrollo de las competencias en la asignatura, los indicadores que se proponen deben dar respuesta al desarrollo de las competencias históricas para generar una verdadera conciencia histórica, a continuación se presentan algunos indicadores más importantes que deben dar respuesta al desarrollo de las competencias, comprensión del tiempo y espacio histórico, manejo de la información histórica y formación de la conciencia histórica:

- Uso de las convenciones, semana, mes, año, década, siglo a.C. y d.C. para describir tiempos y periodos.
- Representar y localizar sucesos históricos en mapas.
- Formule y responda interrogantes sobre el pasado.
- Seleccione información relevante de testimonios escritos, orales y gráficos.
- Analice e interprete sobre hechos y procesos pasados. Emplee conceptos históricos en su contexto.
- Identifique las acciones que en el pasado y en el presente favorecen el desarrollo de la democracia, la igualdad, la justicia, el respeto y el cuidado del ambiente.

- Valore en el otro aquellos elementos que comparte y le dan identidad.

Capítulo III Metodología de la Investigación

El presente capítulo hace mención de todo el proceso que se lleva a cabo en el estudio de caso, para desarrollar las competencias históricas en la asignatura de historia. Describe el panorama de los sujetos de investigación, el diseño, la aplicación y valoración de los resultados del instrumento que mide las competencias históricas. Describe el diseño instruccional y su aplicación para el desarrollo de competencias históricas. Se codifican por medio de las iniciales de su apellido y nombre, género y edad y nivel de desempeño, con el fin de facilitar el análisis de los resultados. También se detalla el proceso de la aplicación de un test elaborado de acuerdo a los contenidos y nivel de desempeño de la asignatura, al igual que la elaboración del diseño instruccional y su aplicación.

3.1 Contexto socioeconómico

Este estudio de caso se realizó en la Escuela General No. 2 Tierra y Libertad que se encuentra ubicada con dirección 25 de noviembre s/n, en la colonia San Baltazar Campeche, código postal 72550, en Puebla. La secundaria no es la única que se encuentra en la colonia, hay otra escuela Secundaria Federal Núm. 6, cuenta con ocho escuelas privadas que ofrecen sus servicios de preescolar a secundaria y algunas con preparatoria, una escuela primaria nocturna, una primaria, un preescolar, y una preparatoria de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), datos de acuerdo con Google (2020).

La colonia cuenta con todos los servicios, tales como agua, luz, drenaje, alcantarillado, un mercado. Existen lugares como salones de fiesta, lugares para bailar, algunos restaurantes y fondas. El emplazamiento de la colonia San Baltazar Campeche está situado dentro de la localidad de Heroica, en el Municipio de Puebla (en el Estado de Puebla). Está situado exactamente a 3.4 km (hacia el E) del centro geográfico del municipio de Puebla. Y está localizado a 2.02 km (hacia el S) del centro de la localidad de Heroica Puebla de Zaragoza (Pueblo América 2020).

De acuerdo a las características de las colonias donde viven los estudiantes, a los trabajos que se desempeñan los padres y tutores de los estudiantes el nivel socioeconómico es bajo y medio. El número de integrantes de la familia y número de personas que aportan a la economía de la misma influye en las alternativas y oportunidades que poseen.

3.2 Diseño de investigación

El tipo de alcance de acuerdo con Hernández (2010) es descriptivo, es decir, se describen los factores y análisis del estudio de caso detalladamente, tales como contexto, características de la población, circunstancias en las que se lleva el estudio, el proceso y resultados del diseño instruccional “Rasgos de las civilizaciones mesoamericanas”,

La muestra es de tipo no probabilística, para el estudio y la intervención se seleccionó a los indicadores y estrategias que la orientaran, se considera solo una población de la Secundaria General No. 2 Tierra y Libertad para desarrollar competencias históricas a través de la aplicación de recursos didácticos por medio de la plataforma de classroom-meet.

El procedimiento se estima que será durante un periodo corto, aplicando los recursos didácticos por medio de una plataforma para el desarrollo de competencias en la asignatura de Historia. El estudio tiene un enfoque cualitativo, es decir, se analizaron por medio de los resultados de un instrumento y lista de cotejo, las acciones que se modifican por medio de la aplicación de los recursos didácticos. El instrumento que se diseñó como cuestionario tuvo como propósito obtener inicialmente datos estadísticos de los indicadores que favorecen al desarrollo de las competencias históricas y aun no se ha desarrollado. Estos resultados permitieron desarrollar en el diseño instruccional actividades específicas para trabajar los indicadores que favorezcan al desarrollo de las competencias históricas. Posterior a la aplicación del diseño se evaluaron las evidencias con una lista de cotejo que permitió medir ciertos indicadores, dando un puntaje de (1 punto) considerando que alcanzo desarrollar cierto indicador y (0 puntos) si no lo alcanzo.

3.3 Sujetos de investigación

Anteriormente se menciona características contextuales de los sujetos de investigación, sin embargo, es importante especificar las características socioculturales y académicas para comprender el proceso y desarrollo de la metodología que se eligió para su aplicación. Los sujetos de investigación correspondieron al segundo grado grupo F de secundaria, turno matutino de la Secundaria General No. 2 Tierra y Libertad. Este grupo está conformado por 37 alumnos, de los cuales 19 son hombres y 18 mujeres, oscilan entre los 12 y 13 años de edad. Provenientes de las colonias San Baltazar Campeche, San Francisco Totimehuacán, Loma Linda, universidades, Bugambilias, el cerrito, Xilotzingo, Lagunela, Valsequillo, algunas de estas colonias se encuentran en la periferia de la ciudad de Puebla. Son hijos de padres comerciantes, empleados y obreros.

Académicamente es un grupo de aprovechamiento medio bajo, en la asignatura de Historia el promedio general del grupo fue de 7.1 en el grado anterior. Por tal motivo y debido a las conductas que se observaron durante las sesiones de classroom y meet, de acuerdo al análisis de los trabajos que realizan en la asignatura y con datos recabados con su tutor y bitácora de grupo. Se identificó que los estudiantes aun no desarrollan las competencias de ubicación de tiempo y espacio y manejo de la información histórica, y esto repercute en el propósito de alcanzar los aprendizajes esperados de la asignatura. Es importante mencionar que solo se trabajó con un grupo reducido, este grupo se seleccionó de acuerdo a los resultados de un instrumento que se elaboró de acuerdo a los contenidos de la asignatura y a los indicadores de las competencias históricas. Cada reactivo de este instrumento cuenta con opción múltiple.

Los sujetos que conforman el grupo para el estudio de caso son 19 alumnos de 37 que conforman el grupo, no se asignaron al azar, se trabajó de acuerdo al desempeño, el interés de los estudiantes y de acuerdo a los resultados de la aplicación del instrumento, es importante mencionar que las condiciones económicas, sociales y de la modalidad a distancia, limitaron a los demás estudiantes a participar debido a que no cuentan con los elementos necesarios de conectividad o comunicación.

Posteriormente a la aplicación del instrumento se codificó a cada sujeto, la codificación se realizó dando un valor alfa-numérico de la siguiente manera: se tomaron las primeras letras de su nombre y apellidos, género (masculino- femenino) y edad, se agrega al código la letra inicial de nivel de desempeño en la asignatura de historia donde:

- E es excelente.
- S satisfactorio.
- B bueno.
- N. R. Necesita reforzar.

En la siguiente tabla se muestra los resultados que se obtuvieron de cada estudiante al aplicar el instrumento.

Tabla 1 Nivel de desempeño de las competencias históricas asignado por codificación

Núm.	Nombre	Género	Edad	Nivel de desempeño			N. R
				E	S	B	
1	ACR	M	13				X
2	BTA	H	12				X
3	BPM	M	13				X
4	CCI	M	13				X
5	LGA	H	13				X
6	FTJ	H	13				X
7	FSG	M	13				X
8	GFK	M	13				X
9	GPM	M	12				X
10	HGM	M	13				X
11	LCJ	H	12				X
12	MLF	M	12				X
13	MRA	M	13				X
14	PMR	M	12				X
15	PZA	H	13				X
16	RRH	M	13				X
17	RRM	M	13			X	
18	RRR	H	12				X

El registro de los resultados de la tabla 1 permitió reconocer cual es el nivel de desempeño de los estudiantes en el desarrollo de competencias. Por último, se elaboró una gráfica para analizar el desempeño en las competencias históricas comprensión del tiempo y el espacio histórico, manejo de la información y formación de una conciencia histórica para la convivencia.

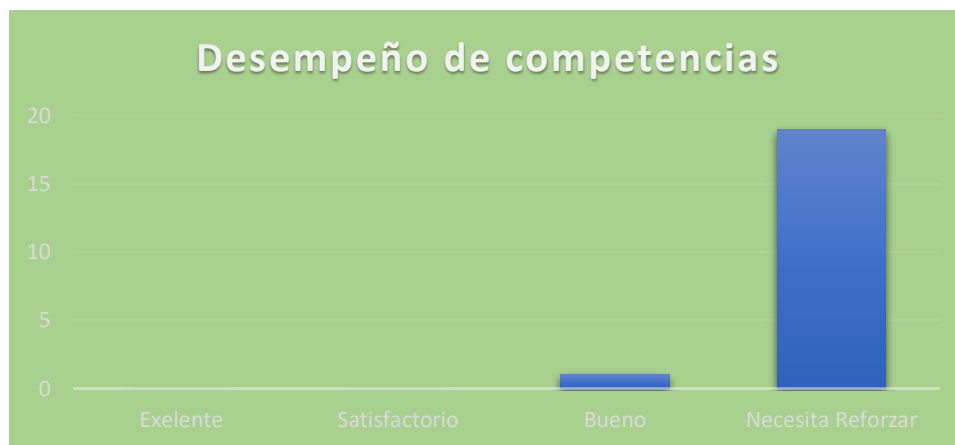


Ilustración 1 Gráfica de barras mostrando el nivel de desempeño de los sujetos

En la gráfica anterior se representa el nivel de desempeño que se obtuvo de los resultados del instrumento, antes de la aplicación del diseño instruccional. Se aplicó a 19 alumnos de 2° grupo F.

Se obtuvo que ningún alumno se encontró en nivel de desempeño excelente, ningún alumno se encontró en nivel de desempeño satisfactorio, 1 alumno en nivel de desempeño bueno y 18 alumnos se encontraron en nivel de desempeño necesita reforzar.

Con base en los resultados y la información que se obtuvo del desempeño de los estudiantes, fue necesario atender las necesidades de los alumnos, por lo que se realizó y busco las estrategias y recursos didácticos para la elaboración del diseño instrumental.

3.4 Etapas de la aplicación del diseño instruccional “Rasgos de las civilizaciones Mesoamericanas”

Para el diseño instruccional se consideró varios factores que influyeron determinadamente en el desarrollo de las competencias, en las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, en la normatividad estipulada de la Secretaria de Educación Pública ante la pandemia y en los

contenidos del segundo trimestre de la asignatura de Historia de México de acuerdo a los planes y programas 2011 y 2017. Se llevó a cabo el diseño de un instrumento para analizar el nivel de desempeño y posterior el diseño instruccional que lleva el título del tema “Rasgos de las civilizaciones Mesoamericanas”.

3.4.1. Elaboración y diseño del instrumento para valorar el nivel de desempeño de las competencias.

De acuerdo con los contenidos y literatura que se trabajan en la asignatura de Historia de México se diseñó un instrumento estandarizado para recolección de datos. Como ya se ha mencionado se aplicó un cuestionario cerrado, con oraciones afirmativas y de opción múltiple, para recabar información sobre el desarrollo de competencias históricas articulándolo con los aprendizajes esperados. Cada reactivo se diseñó de acuerdo a la competencia, aprendizaje esperado e indicadores de la competencia. El instrumento tiene 19 reactivos, se le dio un valor de un punto. Posteriormente se evaluó de acuerdo a los números de aciertos que obtuvo cada alumno. Para ubicarlos en el nivel de desempeño se consideró el número de aciertos totales que obtuvieron en el instrumento quedando de la siguiente manera:

- Excelente= 19 aciertos.
- Satisfactorio=18 y 17 aciertos
- Bueno: 16 y 15 aciertos
- Necesita reforzar= 14-0 aciertos.

Para su mayor comprensión en la siguiente tabla se muestra la organización del instrumento, es decir, está articulada por aprendizaje esperado, competencia e indicadores de la competencia que se desea alcanzar.

Tabla 2 Indicadores del instrumento por competencias Históricas y aprendizajes esperados.

Título		La implementación de los recursos didácticos digitales para desarrollar las competencias históricas en los alumnos de segundo grado, de la Escuela Secundaria General No. 2 Tierra y Libertad.		
Competencias	Conceptos	Aprendizajes esperados	Indicadores	items
Comprensión del tiempo y el espacio histórico.	Determina es importante comprender que el tiempo histórico se reconoce por la duración de la diversidad de acciones humanas que dan pie a las temporalidades histórico-sociales, múltiples, diversas y heterogéneas que conforman realidades históricas, por lo que los tiempos son variables, densos y disímiles (Arista., Reynoso. 2017:7) Arista y Reinoso citan a Sánchez Quintanar (2004) propone al espacio histórico como “el ámbito espacial socialmente construido –o destruido- por el hombre a través del tiempo”.	Reconoce el proceso de formación de una civilización agrícola que llamamos Mesoamérica.	Uso de las convenciones, semana, mes, año, década, siglo a.C. y d.C. para describir tiempos y periodos.	2,8,17,19
			Identifique lo que se ha transformado y lo que ha permanecido a lo largo de la historia.	15,14
			Representar y localizar sucesos históricos en mapas.	6,7,12
Manejo de la información histórica	Requiere identificar lo que se necesita saber; aprender a buscar; identificar, evaluar, seleccionar, organizar y sistematizar información; apropiarse de la información de manera crítica, utilizar y compartir información con sentido ético (RIEB 2011: 38).	Identifica los principales rasgos de la historia de Mesoamérica.	Formule y responda interrogantes sobre el pasado	11,13
			Seleccione información relevante de testimonios escritos, orales y gráficos, como libros, manuscritos, fotografías, vestimenta, edificios, monumentos, etcétera.	4,9
			Analice e interprete sobre hechos y procesos pasados. Emplee conceptos históricos en su contexto.	5,10
Formación de una conciencia histórica para la convivencia	Es la capacidad del ser humano de concebirse como un hombre histórico, cuya base de autorreflexión es la concepción del tiempo de los hombres y del espacio histórico que ha habitado, con la finalidad de actuar como integrante de una sociedad (Arista., Reynoso 2017:18).		Identifique las acciones que en el pasado y en el presente favorecen el desarrollo de la democracia, la igualdad, la justicia, el respeto y el cuidado del ambiente.	8
			Valore en el otro aquellos elementos que comparte y le dan identidad. Se reconozca como sujeto histórico al valorar el conocimiento del pasado en el presente y plantear proyectos para actuar con responsabilidad social.	3,16

En la siguiente imagen se puede ver el instrumento que se diseñó para valorar el nivel de desempeño en las competencias históricas de los alumnos, este instrumento está vinculado con las competencias, aprendizajes esperados e indicadores históricos que se muestran en la tabla núm. 2 que se muestra anteriormente (ver instrumento completo en anexo 1).


ESTIMADO ALUMNO (A):

Antes de llevar a cabo la siguiente actividad, es necesario darte a conocer lo que estas por realizar: estoy trabajando un estudio que será de utilidad para buscar las estrategias y recursos didácticos adecuados, para mejorar tu aprendizaje. Agradezco que tomes unos minutos para realizar la actividad, al igual sugerir que des respuestas con la mayor sinceridad posible y por ti mismo, debo aclararte que no hay respuestas correctas ni incorrectas.

Instrucciones: Lee cuidadosamente cada indicador y en la hoja de respuesta, selecciona con una X o sombrea la respuesta que consideres sea la indicada.

NOMBRE DEL ALUMNO (a) _____
GRADO: _____ GRUPO: _____ ASIGNATURA: HISTORIA DE MÉXICO

1.- En el siguiente mapa, ¿con qué letra se identifica el área correspondiente a Mesoamérica?
a) A. b) B. c) C. d) D.



2.- Comprende de 200 a 900 d.C. Se caracterizó por guerras constantes. La cultura predominante fue la teotihuacana.

Ilustración 2 Imagen parcial del instrumento aplicado a los alumnos.

3.4.2. Diseño Instruccional Rasgos de las civilizaciones Mesoamericanas

Después de la observación y aplicación del instrumento, se procedió a buscar material bibliográfico que se orientó a la problemática que se presentó y la manera de cómo se aborda.

A partir de los resultados obtenidos de la bitácora del aula, observación que se realizó y del instrumento, se procedió a elaborar un diseño instruccional, cuyas particularidades son las siguientes:

- Se fundamenta en los planes y programas 2011 y 2017.
- Se articula con las competencias de la asignatura de Historia de México.
- Se consideran recursos didácticos digitales para el desarrollo de las competencias y aprendizajes esperados de cada tema, de manera virtual.

- Se elaboró planeaciones y secuencias didácticas para cada sesión, se consideraron los formatos propuestos por E. Bonilla (2014). Sin embargo se modificaron algunos aspectos.
- El diseño instruccional consta de 9 sesiones los cuales se describen a continuación.

Tabla 3 Diseño instruccional “Rasgos y Civilizaciones Mesoamericanas”

Sesiones	Tema	Subtema	Competencia	Aprendizaje esperado
1	Aplicación del instrumento y se dio a conocer los indicadores para el trabajo.			
2	La civilización mesoamericana y otras culturas del México	La civilización mesoamericana y otras culturas del México antiguo.	Comprensión del tiempo y el espacio histórico, manejo de la información histórica, Formación de una conciencia histórica para la convivencia.	Reconoce el proceso de formación de una civilización agrícola que llamamos Mesoamérica.
3		Formación de las primeras aldeas agrícolas en Mesoamérica: sedentarismo y civilización.		
4		Civilización olmeca		Identifica los principales rasgos de la historia de Mesoamérica.
5		Rasgos de la historia en Mesoamérica		
6		Civilizaciones zapoteca y mixteca.		
7		Civilizaciones maya, teotihuacanos y mexicas.		
8	Rasgos y cosmovisión de la historia mesoamericana.	Cosmovisión, religión, estructura política, social y vida cotidiana.		
9	Análisis de los videos elaborados por ellos			

Por último, es importante aclarar que en el diseño instruccional se consideraron los recursos didácticos digitales para trabajar las competencias históricas tales como: classroom, meet, prezi, powton, cmap, icecream youtube, tiktok. Durante la aplicación se modificaron actividades debido a las circunstancias y necesidades de los estudiantes, no perdiendo el propósito de este caso. A continuación se presenta la organización y planeación que se hizo de las actividades. La planeación tiene las siguientes características que se considera relevantes: el tema y subtema, menciona la competencia, histórica, aprendizaje esperado, se

clasifica en 4 etapas (inicial, planeación, desarrollo y socialización) de aprendizajes, tal como se muestra en la ilustración 2 (ver planeación completa en anexo 2).

PLANEACIÓN DE CLASE		
Título de la Unidad:	Civilizaciones Mesoamericanas	
Asignatura	Trimestre:	Ciclo Escolar:
Historia de México	Segundo	2020-2021
Número de clase: 3		
Fecha: 19-noviembre-2020.	Duración de la clase: 50 minutos	
Tema: La civilización mesoamericana y otras culturas del México	Subtema: Civilización Olmeca	Aprendizajes esperados: - Identifica los principales rasgos de la historia de Mesoamérica.
Competencia	Comprensión del tiempo y el espacio histórico, manejo de la información histórica, formación de una conciencia histórica para la convivencia	Redacción de competencia Identifica los principales centros urbanos y sus características de la civilización olmeca, y en un mapa localicen sus asentamientos, para que reflexionen sobre la existencia de algunos vestigios.

Ilustración 3 Imagen parcial de la planeación del diseño instruccional.

3.4.3 Aplicación del diseño Instruccional en línea en la plataforma classroom-meet “Rasgos de las civilizaciones Mesoamericanas”

Para comenzar cada sesión se consideró crear un ambiente favorable para activar los aprendizajes de los estudiantes, cuyo propósito fue que los alumnos participaran y mostraran mayor interés durante toda la sesión, se consideraron fundamentales las plataformas de classrom y meet para todo el proceso de trabajo, classrom para crear los portafolios de

evidencia de cada estudiante y la aplicación meet para tener más interacción con los estudiantes.

Tal como se ha mencionado anteriormente para trabajar en el desarrollo de competencias históricas se consideró el nivel de desempeño de los estudiantes que requerían apoyo para mejorar su desempeño. Aunque es muy importante aclarar que las sesiones de trabajo estuvieron abierta para todo el grupo, sin embargo, enfocamos el apoyo a los estudiantes que lo requerían de acuerdo a los resultados de la aplicación del instrumento.

Durante cada sesión de trabajo se consideró la etapa diagnóstica, de planificación, desarrollo y evaluación, las estrategias de aprendizaje y los recursos didácticos digitales. En el diseño instruccional “Rasgos de las civilizaciones mesoamericanas” se utilizaron recursos tales como: banco de imágenes, libros de texto digital, portafolio digital, foro, paquetería office, aplicaciones powton, prezi video, c.map, videos de youtube, música, icecrem. Tiktok.

Para la etapa inicial, se determinó conocimiento previo con preguntas detonadoras, visualización de imágenes, música prehispánica “corazón de sol, danza Tezcatlipoca, danza del Cenzontle”. Tal como se muestra en la ilustración 3.

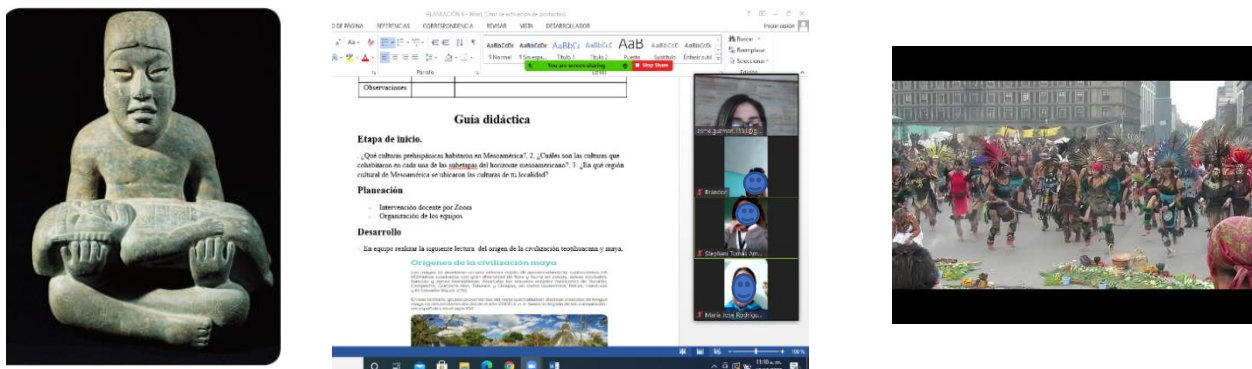


Ilustración 4 Imagen de etapa inicial de cada sesión en la aplicación del diseño instruccional.

En la etapa de planeación, se realizaron actividades con breves explicaciones por el maestro, se organizaron para el del trabajo, analizaron pequeños videos y líneas de tiempo, cuyo propósito fue que los estudiantes reconocieran el proceso de formación de una

civilización mesoamericana, describieran tiempos y periodos y formularan preguntas, se puede observar un ejemplo en la ilustración 4.



- ¿Qué civilizaciones existieron simultáneamente, es decir, se desarrollaron en el mismo periodo?
- ¿Cuáles fueron las primeras civilizaciones?
- ¿Cuántos siglos duraron las civilizaciones mesoamericanas?

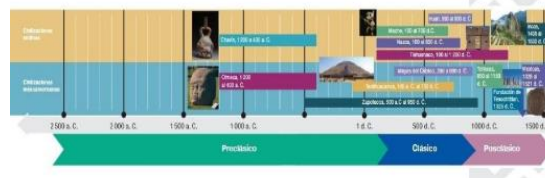


Ilustración 5 Representar características de los rasgos mesoamericanos.

En cuanto a la etapa de desarrollo se realizaron actividades como, lecturas digitales, ubicación geográfica en mapas, extracción de ideas, juegos como sopa de letras, esquemas, elaboración de cuadros comparativos, collage, material para un video final, orden de guiones y un foro, cabe aclarar que el foro se quedó abierto para que los estudiantes que por alguna razón no se conectaron a clase pudieran exponer sus dudas, pedir apoyo y para los estudiantes que sí estuvieron en clase, el foro fue útil para su retroalimentación y a su vez apoyo a sus compañeros. Los estudiantes en esta etapa movilizaron sus saberes, habilidades y actitudes para desarrollar las competencias comprensión del tiempo y espacio y manejo de la información histórica. Seleccionaron información relevante de escritos, fotografías y gráficos.

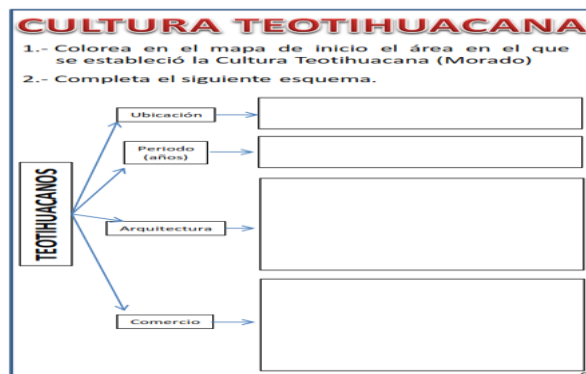


Ilustración 6 Esquemas y foro para socializar y procesar los contenidos de la asignatura.

Finalmente, se concluyó con la socialización, evaluación y cierre de los aprendizajes. En esta etapa se consideró la importancia de valorar los indicadores que forman parte del desarrollo de las tres competencias históricas y los aprendizajes esperados. Es importante mencionar que en la etapa de desarrollo y socialización del conocimiento, los estudiantes pudieron adquirir y poner en práctica indicadores como el uso de convenciones semana, mes, año, década, para describir tiempos y periodos, por ejemplo los periodos preclásico, clásico y posclásico; representar y localizar sucesos históricos en mapas; seleccionar información relevante de testimonios, escritos, orales y gráficos; interpretación de hechos y procesos pasados; valorar en el otro elementos que le dan identidad.

Las características de esta etapa son:

- La obtención de productos: videos, esquemas, collage, socialización grupal de los esquemas.
- Reflexión: sobre el análisis de lecturas, esquemas.
- Relación: características de los rasgos culturales con la vida actual.

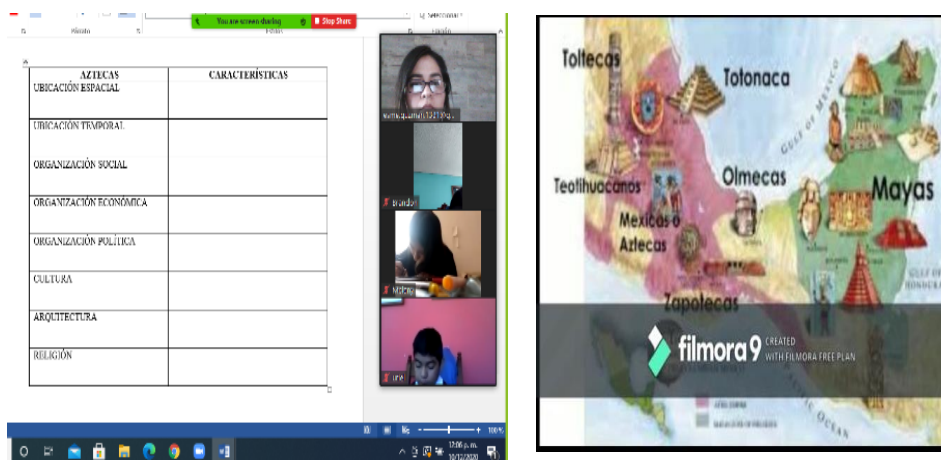


Ilustración 7 Socialización de los conocimientos

3.4 Resultados de la aplicación del diseño Rasgos de las civilizaciones mesoamericana

Para el análisis e interpretación de los resultados se utilizó una lista de cotejo para valorar el trabajo de los estudiantes en las actividades dentro de su portafolio de evidencias, la

participación en línea, los videos. Los indicadores que se consideraron en la lista de cotejo están estrechamente relacionados con las competencias históricas, para medir los indicadores ya se ha mencionado que se le da la opción de 1 punto si el alumno alcanza a desarrollar el indicador o ningún punto si no ha logrado desarrollarlo, para que se aprecie el nivel de desempeño de las competencias se ejecuta de la siguiente manera: excelente 11 puntos, satisfactorio 9 puntos, bueno 8 puntos y necesita Reforzar de 7-1 punto (s). En la siguiente tabla se representan los indicadores que favorecen el desarrollo de competencias históricas.

Tabla 4. Instrumento de evaluación para estimar el desarrollo de competencias.

Indicador por competencia	Código																	
	ACRM13NR	BTAH12NR	BPM13NR	CC1M13NR	LG1H13NR	FT1H13NR	FSGM13NR	GFKM13NR	GPMM12NR	HGMM13NR	LCJH12NR	MLEM12NR	MRAM13NR	PMRM12NR	PZAH13NR	RRMM13B	RRRH12NR	VAHH12NR
Usa mes, año, década, siglo para describir tiempos y periodos	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
Identifica lo que se ha transformado y permanece en la historia.	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0
Representa y localiza sucesos históricos en mapas.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Formula y responde interrogantes sobre el pasado	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
Selecciona información relevante de gráficos, escritos, libros, fotografías, vestimenta.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Analiza interpreta hechos pasados.	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1
Emplea conceptos históricos en su contexto.	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1
Identifica las acciones que en el pasado y en el presente favorecen el desarrollo de la democracia, igualdad, justicia.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
Valora en los otros elementos que comparte y le dan identidad.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Se reconoce como sujeto histórico.	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Plantea proyectos para actuar con responsabilidad social.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Total	9	8	11	9	11	9	10	8	9	8	10	10	8	9	8	9	10	9

Excelente  Satisfactorio  Bueno  En proceso 

Como se aprecia en la tabla anterior los alumnos alcanzaron un nivel de desempeño de la siguiente manera: 2 alumnos están en nivel de desempeño excelente, 4 alumnos nivel desempeño satisfactorio, 7 alumnos nivel de desempeño bueno, 5 alumnos nivel de desempeño en proceso.

Para lograr el nivel de desempeño excelente se evaluaron las actividades que se realizaron en cada clase, además de la participación en clases, las circunstancias de cada alumno influyeron en el nivel de desempeño, los alumnos que presentaron nivel de desempeño en proceso dependieron de diversos factores, tales como la conectividad a clases a tiempo, economía familiar, ausencia de los recursos digitales apropiados, sin embargo la más importante es el no conectarse a clases en línea.

El objetivo general de los temas de las sesiones del diseño “Rasgos de las civilizaciones mesoamericanas” es que el alumno, identifique el conocimiento social y humanista en constante transformación, identifique las ideas relevantes de un texto, analice e interprete hechos pasados que han tenido lugar en la formación de Mesoamérica y que han impactado actualmente.

A continuación se presenta la descripción de los indicadores que permitieron identificar el desarrollo de las competencias para generar una conciencia histórica en la asignatura de Historia de México 2.

Las actividades que se realizaron para la competencia comprensión del tiempo y espacio histórico dieron como resultado que en:

- a) Indicador: Usa mes año, década, siglo para describir tiempos y periodos.

En las actividades que se realizaron, en los esquemas mentales, líneas de tiempo ubicaron las culturas y periodos predominantes como periodo, preclásico, clásico y posclásico, así como el inicio del colapso de las grandes civilizaciones, y el surgimiento de nuevas civilizaciones debido a estos conflictos, 16 alumnos lograron identificar las características que menciona el indicador.

- b) Indicador: Identifica lo que se ha transformado y permanece en la historia.

Por medio de un banco de imágenes, videos de powtoon, youtube, Identificaron las características del pueblo de la cultura madre (olmeca), Las plantas más

importantes como alimento del hombre y que actualmente siguen siendo principal fuente de alimento, 12 alumnos lograron identificar los aspectos importantes que han tenido cambios abruptos que tiene acontecimientos históricos, 6 alumnos no logran identificar los aspectos, debido a la falta de análisis de los hechos históricos.

- c) Representa y localiza sucesos históricos en mapas.

Todos los alumnos lograron representar en mapas digitales la región y los estados de la república mexicana que conforman Mesoamérica, la cultura que se acento en el golfo de México, Tabasco y Veracruz, los estados donde predomino el cultivo de maíz como principal fuente de aliento, la cultura Maya que se establece en Yucatán, parte de Chiapas y Quintana Roo así como sus aportaciones científicas y culturales.

- d) Formula y responde interrogantes sobre el pasado

A través de las lecturas digitales, videos, gráficos, y fichas de trabajo reconocieron las actividades económicas de los pueblos prehispánicos. Así como la creación de cultos y ritos religiosos, respondieron a interrogantes como: ¿Cuál fue la actividad principal de los hombres mesoamericanos? ¿Por qué el descubrimiento de la agricultura fue tan importante para el desarrollo de las civilizaciones? ¿Cómo aumento el grado de complejidad de las civilizaciones mesoamericanas de un horizonte a otro?, 14 alumnos logran elaborar preguntas específicas de las principales características de las culturas mesoamericanas, así como la relación y su impacto en nuestros días, 4 alumnos, no lograron alcanzar debido a falta de comprensión de las actividades y lecturas.

- e) Selecciona información relevante de gráficos, escritos, libros, fotografías, vestimenta.

Solamente 1 alumno no consigue desarrollar aspectos que le permitan reconocer las ideas principales de información relevante, 17 alumnos logran por medio de los recursos didácticos digitales alcanzar este indicador, apreciaron por medio de banco de imágenes, representaciones gráficas, mapas conceptuales, lecturas digitales, fotografías sucesos históricos e importantes de las civilizaciones mesoamericanas. Lo cual se puede apreciar que los alumnos, seleccionaron e

identificaron de manera relevante las características semejantes y diferentes de cada periodo en Mesoamérica, características de las culturas tales como, economía, religión, región, sistema tributario, asentamientos.

f) Analiza interpreta hechos pasados.

El análisis de hechos pasados llevaron a los alumnos a realizar cuadros comparativos de las características de los pueblos y civilizaciones prehispánicas, y que actualmente se siguen preservando, 6 alumnos aun no consiguen interpretar hechos pasados debido a que no reconocen conceptos básicos, 12 alumnos consiguen interpretar y relacionar hechos pasados con su vida cotidiana.

g) Emplea conceptos históricos en su contexto.

Por medio de esquemas y cuadros comparativos, el foro, los alumnos llegaron a los conceptos que identificaron a las civilizaciones mesoamericanas, tales como concepto de Mesoamérica, periodos preclásicos, clásico y posclásico, agricultura, economía y organización política, los conceptos los relacionan con el tipo de organización social, política y económica, 9 alumnos consiguen aplicar conceptos básicos en su contextos, tales como economía, política, tributo, estructura social, 9 alumnos presentaron aplicar los conceptos debido a que no identificaron aspectos de los conceptos que se pueden aplicar en las nuevas estructuras sociales actuales.

h) Valora en los otros elementos que comparte y le dan identidad.

Los videos y banco de imágenes, fueron de gran importancia para reconocer y reflexionar sobre la riqueza e importancia de conservar, preservar costumbres y tradiciones como parte de su propia identidad a si mismo identifico los rasgos que pueblos indígenas aún siguen preservando, reflexiona sobre el respeto de las personas que aún siguen formando parte de la diversidad cultural de la república mexicana, aunque los alumnos no alcanzaron a desarrollar algunos indicadores, todos reconocen virtudes que poseen en común y que les permite formar parte de un contexto similar así como valorar su dignidad e integridad.

CAPÍTULO IV CONCLUSIONES

4.1 Los recursos digitales como alternativa para desarrollar competencias históricas en los alumnos de segundo grado de Secundaria

La trascendencia de este estudio de caso reside en la implementación de recursos didácticos digitales para el desarrollo de las competencias históricas, comprensión del tiempo y el espacio histórico, manejo de la información histórica y formación de una conciencia para la convivencia. Se articula con el enfoque formativo de Historia y a su constante renovación que parte de interrogantes, métodos y hallazgos, para construir una sociedad crítica “el aprendizaje de la historia permite comprender el mundo donde vivimos para ubicar y darle importancia a los acontecimientos de la vida diaria, y usar críticamente la información para convivir con plena conciencia ciudadana” (RIEB 2011:52).

La contribución de los recursos didácticos digitales en este estudio es con el propósito de favorecer y apoyar a los aprendizajes de los estudiantes con menor desempeño escolar que se canalizaron a través de los resultados que se obtuvieron del instrumento. Durante la aplicación del diseño “Rasgos de las civilizaciones mesoamericanas”, los recursos que tuvieron más impacto en los estudiantes son, prezi, powton, Cmap, foro, Tiktok, permitieron alcanzar los aprendizajes “reconoce el proceso de la formación de una civilización agrícola llamada Mesoamérica e Identifica los principales rasgos de la historia de Mesoamérica. Por consiguiente el desarrollo de las competencias históricas.

Un segundo elemento, para Townsend 2000 citado por (Quiroz 2009) los recursos digitales se clasifican en tres grupos que permiten mejorar la integración de conocimientos y desarrollo de competencias, son: transmisivos, activos, que permiten que el aprendiente actúe sobre el objeto de estudio e interactivos, cuyo objetivo es que el aprendizaje se dé a partir de un diálogo constructivo. Los recursos que se seleccionaron y utilizaron en el diseño instruccional facilitó la transmisión asertivamente los contenidos, en todo momento se buscó la interacción y activación de los aprendizajes.

En consecuencia, la implementación de los recursos didácticos digitales posibilitó el desarrollo de nuevas comunidades de aprendizaje en la asignatura de Historia, permitiendo movilizar conocimientos, actitudes y valores que permitan que desde el grupo se reconozca

como sujeto histórico e integrante de una comunidad, además de reconocer y valorar la integridad que caracteriza a cada uno de sus compañeros, dando lugar la práctica del respeto la democracia y justicia entre ellos. “las competencias movilizan y dirigen todos los componentes- conocimientos, habilidades, actitudes y valores - hacia la consecución de objetos concretos [...] la movilización de esos saberes se manifiesta tanto en situaciones comunes como complejas de la vida diaria” (RIEB 2011:38).

4.1.1 El foro virtual como estrategia para fortalecer los aprendizajes en la asignatura de historia

El foro es un recurso sumamente importante para someter a discusión los temas abordados en clase, dando a la oportunidad de expandir conceptos del tema además de permitir el acceso a los estudiantes que tuvieron dificultad para entrar oportunamente a clase, durante el foro se ejercen actitudes y valores como la responsabilidad, respeto, tolerancia, solidaridad y una actitud crítica a los aprendizajes de cada alumno, de acuerdo con Vigotsky es aquí donde el alumno se vuelve constructor responsable de sus aprendizajes, donde el moviliza e integra sus recursos cognitivos para asimilar y estructuras sus aprendizajes y poniéndolos en práctica al compartir y apoyar a su compañeros, es aquí donde constructivismo deja de ver al individuo como un ser receptivo, para verlo como “un ser que realiza aportaciones en su propio proceso de aprendizaje el ser humano pasa a ser entendido como un constructor activo ya sea que se trate de estructuras, esquemas, estrategias, redescripciones representacionales, discursos o formas de pensamiento” (Hernández, 2006:16).

4.1.2 Aceptación de los alumnos para involucrar los recursos digitales en los aprendizajes de la historia.

El sistema educativo ha implementado el uso de la tecnología y recursos didácticos para crear ambientes de aprendizaje virtuales o en línea para evitar el rezago y así desarrollar las competencias en diferentes áreas de conocimiento. Por lo que debe tenerse en claro que las tecnologías de la información como lo cita Micheli (2002). La aceptación de la aplicación de recursos didácticos digitales realmente ha sido un gran reto, aunque los estudiantes manejan

recursos como computadoras, telefonía móvil, plataformas y aplicaciones, no siempre las usan como un recurso de construcción de aprendizaje, la oportunidad de trabajar en la asignatura de Historia permitió rescatar de manera objetiva la construcción de aprendizajes, acercando el conocimiento y los medios básicos para explorar e interactuar con dichos recursos digitales, de esta manera se confirma lo que Vygotsky definió como:

Zona de desarrollo próximo como la diferencia entre la ejecución de una persona ante una tarea determinada valiéndose de sus propios medios y posibilidades cognitivas ya desarrolladas y la ejecución que puede conseguir gracias al apoyo de otras personas que saben más (Hernández G. 2006:168).

Al tener conocimiento de varios factores que influyen en la construcción de los aprendizajes esperados y el desarrollo de las competencias históricas, al aplicar el diseño instruccional, se consideraron factores como características del grupo de investigación, recursos didácticos digitales útiles para transmitir como classroom-met, prezi, videos; activos e interactivos, esquemas mentales, videos, banco de imágenes, foro. Surgieron aspectos que influyeron en el desarrollo de las sesiones y por consiguiente la comprensión de los contenidos temáticos, el desarrollo de las competencias históricas. Sin embargo se rescató en todo momento y se apoyó a las necesidades y dificultades que iban presentando en el transcurso de la sesión y después de la sesión.

A medida que se fue analizando los resultados de la lista de cotejo se consideran algunos elementos importantes En primer lugar, se considera que algunos indicadores no fueron posibles desarrollar o cambiar la postura como: identifica lo que se ha transformado y permanece a la historia, emplea conceptos históricos en su contexto, se debe a la propia postura social y cultural en la que se desenvuelven. En segundo lugar, de acuerdo a la ejecución del diseño instruccional y sus consideraciones pueden ser útiles para alcanzar los objetivos de la asignatura, ampliar las sesiones del diseño o aplicarlo en el aula de clases facilitaría el mejor desarrollo de las competencias.

4.2 Implicaciones educativas

Las implicaciones educativas de los recursos didácticos en Historia, que los estudiantes se apropien de los conceptos históricos, culturales y sociales para desarrollar una conciencia histórica. A través de estos recursos formen una nueva cultura de aprendizajes en la asignatura de historia, desarrollar nuevas expectativas de aprendizaje, busca la adaptación de los alumnos a nuevos procesos culturales. Este estudio pretende aplicar nuevas estrategias para el aprendizaje y enseñanza de la Historia, es importante mencionar que el estudio puede ampliar horizontes más detallados con relación a los estilos de aprendizaje de los alumnos, además de aumentar los recursos digitales que favorezcan el desarrollo de las competencias en la asignatura.

Se pretende que impacten la manera de como el estudiante construye sus aprendizajes por medio de sus necesidades y recursos, que el estudiante sea consciente de la construcción de su propia aprendizaje. De la misma manera que el docente guie y organice los aprendizaje mediante una amplio conocimiento pedagógico y científico, de recursos que la favorezcan.

4.3 Sugerencias

En el marco teórico se hace referencia a los fundamentos y lineamientos del sistema educativo, las características contextuales del sistema de educación secundaria y las características del grupo, lo cual permite sustentar el diseño “Rasgos de las civilizaciones mesoamericanas” como parte del desarrollo de una conciencia histórica. A medida que se aplicó el diseño y se evaluaban e interpretaban los resultados obtenidos de la lista de cotejo se identificaron tres elementos importantes. En primer lugar, algunos aspectos no se fueron posible modificar, se debe a las mismas herramientas que el alumno posee, es decir, no todos los estudiantes cuentan con las mismas herramientas tecnológicas. En segundo lugar, las consideraciones didácticas que se presentan en este trabajo pueden ser de mayor potencial para alcanzar los aprendizajes clave trabajándolo por un periodo más prolongado, siempre y cuando se apliquen diferentes recursos didácticos a las necesidades de los aprendizajes de los estudiantes y ejes temáticos, tomando en cuenta las posibles limitaciones y los recursos que

pueda proporcionar la escuela, es decir, los recursos pueden aplicarse durante el trimestre o todo el ciclo escolar.

Por último se considera la posibilidad de ampliar el estudio, a analizar los estilos de aprendizaje de los adolescentes, cual es la articulación de los estilos de aprendizaje con los recursos didácticos para crear conciencia histórica, introducir el aprendizaje basado en problema para adquirir competencias históricas, desarrollar itinerarios didácticos digitales para la comprensión de la Historia. Los recursos que se manejan pueden tener una transversalidad con otras asignaturas incluyendo la asignatura de tecnologías de la comunicación.

A manera de conclusión los factores antes mencionados podrían ser de gran utilidad para estructurar con mayor claridad los aprendizajes esperados y las competencias didácticas. Siendo optimistas los recursos didácticos digitales pueden aplicarse en los grados de primaria, y media superior.

Referencias

- Arista J., Reynoso S. (2017). *Elementos teórico-disciplinarios para desarrollar competencias históricas en educación secundaria en México*. Revista Iberoamericana para la Investigación y el desarrollo Educativo. Recuperado el 7 octubre 2020 <http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n15/2007-7467-ride-8-15-00233.pdf>.
- Arjona, M. y Blando, M. (2007). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. Unidad Politécnica para la Educación Virtual. México: IPN. Recuperado el 23 de septiembre 2020 en: <https://magno-congreso.cic.ipn.mx/CD2007/Magno%20Congreso%20CIC%202007/METODOLOGIA%202007/>
- Delors J. (1997). *La educación encierra un tesoro informe UNESCO*: Dower, 1997.
- Días J. (1996). *Los recursos y materiales didácticos en educación física*.
<https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/316542/406648>
- García A. R. (2019) Tesis: *Adquisición de competencias en las TIC en Docentes de Educación Media Superior*.
<https://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777/4311/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y> consultado el 15 de septiembre 2020.
- Gobierno de Canarias. S/F. *Classroom: red social educativa*. España.
http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/contenidosdigitales/FormacionTIC/cdtic2014/04cd/6_classroom_red_social_educativa.html consultado 15 de septiembre 2020.
- Gonzalez I. (2015) *El recurso didáctico. Usos y recursos para el aprendizaje dentro del aula*. Escritos en la Facultad de Diseño y Comunicación N° 109. ISSN 1669-2306
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/571_libro.pdf consultado el 16 de septiembre 2020.
- Hernández G. (2006) *Miradas constructivistas en psicología de la educación*, Barcenola: Paidós educador.

- Hernández S., Fernández C. (2010) *Metodología de Investigación 5ta Edición*, México: MC GRAW HILL.
- Herrera Z. (2013) Tesis: *El análisis psicosocial de obras literarias con apoyo de las tic en el aprendizaje de la historia*. Universidad de Córdoba, España.
<https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/11460/2013000000845.pdf?sequence=1&isAllowed=y> consultado el 8 de septiembre de 2020.
- Lima L., Bonilla F. y Arista V. (2010) “*La enseñanza de la Historia en la escuela mexicana*”, Proyecto Clío 36. <http://clio.rediris.es/n36/articulos/limaetalii.pdf> consultado el 4 de octubre 2020.
- México X (2020) Curso: *Aprendizaje estratégico en ambientes virtuales*. Universidad Abierta y a Distancia de México. <http://www.mexicox.gob.mx/courses/course-v1:UnADM+AEEA20097X> consultado 16 de septiembre 2020.
- Najar O. (2016) *Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación*. Revista de investigación y Pedagogía. Praxis & Saber - Vol. 7. Núm. 14.
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/5215/4567. Consultado el 16 de septiembre 2020.
- Programa de estudios (2011) *Guía para el maestro Educación secundaria asignatura de Historia*. Secretaría de Educación Pública.
http://siplandi.seducoahuila.gob.mx/SIPLANDI_NIVELES_2015/7ESPECIAL/PLANES_Y_PROGRAMAS/PROGRAMAS/PP_SECUNDARIA/Historia.pdf consultado el 8 de septiembre de 2020.
- Plan y programa de estudios (2017) *Aprendizajes clave de la Asignatura de Historia*. Secretaría de Educación Pública.
http://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/10933/1/images/Aprendizajes_clave_para_la_educacion_integral.pdf consultado el 10 de septiembre de 2020.
- Quiroz E. (2009) *Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea*. Revista Electrónica Educare Vol. XIII, N° 2,
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/1491/15836> consultado el 10 de septiembre de 2020.

Ríos A., Álvarez M., Torres F. (2018) *Competencias digitales: una mirada desde sus criterios valorativos en torno a los estilos de aprendizaje*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), vol. 14, núm. 2.

Softeng (2017) *Microsoft Teams: La herramienta de colaboración de Office 365 para grupos de trabajo*.

<https://www.softeng.es/es-es/blog/microsoft-teams-la-nueva-herramienta-de-colaboracion-de-office-365.html> consultado 15 de septiembre 2020.

Torres, N. (2011) *Las cuestiones sociocientíficas como estrategia didáctica para el desarrollo del trabajo en clase*. Colombia, núm. 14.

Trilla J. C. y Carretero M. (2002) *El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI*. Barcelona: Grao.

UNIVERSIDAD CARLOS III (2020) Informática y Comunicaciones. Madrid

<https://www.uc3m.es/sdic/servicios/google-meet#> consultado el 30 de septiembre 2020.

Viñals A., Cuenca J. (2016) *El rol del docente en la era digital*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. vol. 30, núm. 2.
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html/index.html> consultado 15 de septiembre 2020.

Anexos

Anexo 1 Instrumento de aplicación

ESTIMADO ALUMNO

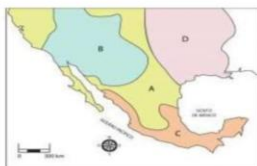
(A):

Antes de llevar a cabo la siguiente actividad, es necesario darte a conocer lo que estas por realizar: estoy trabajando un estudio que será de utilidad para buscar las estrategias y recursos didácticos adecuados, para mejorar tu aprendizaje. Agradezco que tomes unos minutos para realizar la actividad, al igual sugerir que des respuestas con la mayor sinceridad posible y por ti mismo, debo aclararte que no hay respuestas correctas ni incorrectas.

Instrucciones: Lee cuidadosamente cada indicador y en la hoja de respuesta, selecciona con una X o sombrea la respuesta que consideres sea la indicada.

NOMBRE DEL ALUMNO (a) _____
GRADO: _____ GRUPO: _____ ASIGNATURA: **HISTORIA DE MÉXICO**

- 1.- En el siguiente mapa, ¿con qué letra se identifica el área correspondiente a Mesoamérica?
a) A. b) B. c) C. d) D.



2.- Comprende de 200 a 900 d.C. Se caracterizó por guerras constantes. La cultura predominante fue la teotihuacana.

- a) Clásico b) Preclásico c) Posclásico d) Anteclásico

3.- Platillo típico mexicano de origen prehispánico

- a) Pozole b) Hamburguesa c) Pasta d) Tepanyaki

4.- Se reconoce como la deidad mesoamericana de la lluvia.

- a) Camaxtlí. B) Tlaloc c) Quetzalcóatl d) Mixcoatl.

5. Uno de los factores más importantes que determinó la estructura económica de los pueblos mesoamericanos.

- a) La geografía b) La cultura c) La política d) La religión

6.-.Cultura que se asentó en Golfo de México, Tabasco y Veracruz.

- a) Maya b) Zapoteca c) Olmeca d) Teotihuacana

7.-El cultivo de plantas principalmente el maíz se inició en:

- a) Chiapas, Guatemala y Oaxaca

- b) Sinaloa, Chihuahua y Nayarit
- c) El valle de Tehuacán Puebla y en la cuenca del río Balsas Michoacán y Guerrero.
- d) Yucatán, Nayarit, Veracruz

8.-Culturas desarrolladas en el Horizonte Preclásico.



- a) olmecas, mayas y zapotecas
- b) Zapotecas, mexicas, olmecas
- c) Toltecas, mixtecas, aztecas.
- a) Teotihuacana, mexica, maya

9. Esta actividad económica determinó el sedentarismo del hombre americano que alcanzaría la grandeza de su cultura en el tiempo.

- a) La guerra
- b) La minería
- c) La pesca
- d) La agricultura

10. El desarrollo económico no sólo floreció, sino además surgió el culto a las formas de la naturaleza dando origen a este tipo de religión en Mesoamérica.

- a) Tributario
- b) Teocrático
- c) Politeísta
- d) Monoteísta

11. Dentro de las actividades económicas destacó la agricultura, desarrollando cultivos que formaron la base de la alimentación entre los pueblos prehispánicos.

- a) Chile – arroz – aguacate
- b) Fríjol – maíz – calabaza
- c) Vainilla – chile – tomate
- d) Calabaza – fríjol – cacahuete

12. Cultura mesoamericana que se ubica en los estados de Yucatán, Chiapas y Quintana Roo de grandes aportaciones científicas y culturales.

- a) Toltecas.
- b) Olmecas
- c) Mayas
- d) Mexicas

13. Aparecen ritos religiosos en las que los ganadores ofrecían su vida a sus dioses, surgiendo actividades que se ejecutaban en lugares como Teotihuacán:

- a) La guerra
- b) El juego de pelota
- c) El tianguis
- d) Las alianzas

14.- ¿Qué pueblo mesoamericano produjo la llamada cultura madre?

- a) Teotihuacana
- b) Olmeca
- c) Zapoteca
- d) Mexica

15. Desde el comienzo de las civilizaciones mesoamericanas esta planta ha sido el alimento más importante y el origen del hombre –según sus mitos y leyendas- del amerindio.

- a) Maíz
- b) Tortilla
- c) Trigo
- d) Chile

16. Cultura o civilización que se desarrolló y sigue establecida en los valles centrales de Oaxaca, y su centro ceremonial, político y funerario fue Monte Albán:

- a) Maya
- b) Mixteca
- c) Olmeca
- d) Zapoteca

17.-Identifica la línea de tiempo los periodos y acontecimientos del establecimiento de la cultura olmeca.

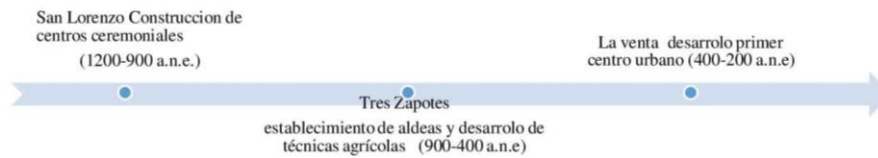
a)



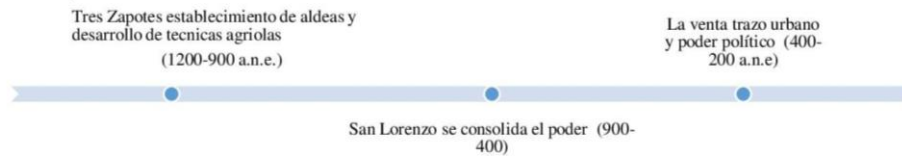
b)



c)



d)



18.- Obligación de los pueblos conquistados en productos para el sostenimiento de un reino o imperio conquistador.

- a) Deuda b) Renta c) Pago d) Tributo

19.- Durante este periodo inició el colapso de las grandes civilizaciones del clásico, lo que generó cambios importantes en las regiones y aumentó la competencia entre ellas, propició posteriormente el desarrollo de nuevas civilizaciones dominantes.

- a) formativo 200 a.n. e.-1500 n.e
 b) posclásico 900-1521 n.e
 c) clásico 200 a.n.e.-900 n.e.
 d) preclásico 2500 a.n.e.-200 n.e.

Anexo 2 Planeaciones del diseño instruccional

PLANEACIÓN DE CLASE

Título de la Unidad:	Civilizaciones Mesoamericanas
-----------------------------	--------------------------------------

Asignatura	Trimestre:	Ciclo Escolar:
Historia de México	Segundo	2020-2021

Número de clase: 1

Fecha: 17 de noviembre de 2020	Duración de la clase: 50 minutos
--------------------------------	----------------------------------

Tema: La civilización mesoamericana y otras culturas del México antiguo.	Aprendizajes esperados: - Reconoce el proceso de formación de una civilización agrícola que llamamos Mesoamérica.
---	--

Competencia	Comprensión del tiempo y el espacio histórico, manejo de la información histórica, formación de una conciencia histórica para la convivencia.	Redacción de competencia Reconoce las principales regiones geográficas y su cultivo de Mesoamérica y a través de una ficha de trabajo valora la importancia del cultivo y cultura Mesoamericana en nuestros días.
	Saberes:	<p>Conocimientos: Ubicar en espacios geográficos las regiones que pertenecieron a Mesoamérica.</p> <p>Habilidades: Identifica elementos del concepto y la cultura en Mesoamérica.</p> <p>Actitudes: Analizar las principales características que compartieron entre ellas para subsistir</p>

Estrategias de enseñanza	<p>a) Observación: examina las implicaciones del cultivo de plantas en Mesoamérica y la domesticación de animales.</p> <p>b) Interrogatorio: responde a las preguntas de saberes previos para reconocer los conceptos básicos que tiene sobre el tema de Mesoamérica.</p> <p>c) Obtención de productos: elabora un mapa identificando las regiones culturales de Mesoamérica.</p> <p>d) Solución de problemas: analiza, intercambia ideas, aclara dudas, y da alternativas de solución en situaciones de intervención actual.</p>
Experiencias de aprendizaje	<p>1. Comprensión del tema. Responder acerca de estudios previos sobre el concepto de Mesoamérica. ¿Qué regiones del México actual abarcó Mesoamérica? ¿Cuál fue la actividad principal de los hombres mesoamericanos? ¿Cuáles crees que fueron las ventajas que obtuvieron los pueblos mesoamericanos con el cultivo de plantas?</p> <p>2. Planificación. - Observa el video - Realiza lectura, extrae ideas principales sobre el concepto de Mesoamérica, regiones de Mesoamérica, domesticación y plantas.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - de manera individual localiza en un mapa de México localiza los asentamientos de Mesoamérica y el cultivo de plantas. <p>3. Ejecución.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Extrae ideas principales. - identifica en un mapa los asentamientos de Mesoamérica y cultivo de Plantas. - sube el mapa a su carpeta digital de evidencias. <p>4. Evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Describe en una ficha la importancia del maíz los elementos culturales y características de las regiones culturales.
Estrategia	Lectura dirigida

Apoyos y Recursos	Lectura digital, Classroom, videos YouTube, plataforma meet google
Distribución del Tiempo	<p>Diagnóstica: Responder acerca de estudios previos sobre Mesoamérica y sus regiones (10 minutos)</p> <p>Planeación: observa video del concepto de Mesoamérica, Realiza lectura, 20 minutos).</p> <p>Desarrollo: Extrae ideas principales Sobre Mesoamérica e identifica y colorea las regiones en territorio de México (10 minutos).</p> <p>Socialización y cierre: elabora una ficha. (10 minutos)</p>
Evaluación	<p>Formativa:</p> <p>Se evalúa la capacidad de análisis del alumno en la representación de la ficha de trabajo y la representación de Mesoamérica en el mapa.</p>

Secuencia didáctica por contenido temático

Tema: Concepto de Mesoamérica y regiones

Unidad: Trimestre 2 Civilizaciones	Ámbito disciplinar Historia de México	Secuencia didáctica: Ubique en regiones geográficas el asentamiento Mesoamericano así como la importancia del cultivo de plantas.
--	--	--

Temas de reflexión
<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de Mesoamérica - Clasificación de Mesoamérica, cultivo y domesticación de plantas y animales

Diseño y desarrollo de la secuencia didáctica		
Etapa	Tiempo	Actividades
Inicio	10 MINUTOS	<p>Presentación del tema</p> <p>Identificar saberes previos y escribirlos en su portafolio digital.</p> <p>¿Qué regiones del México actual abarcó Mesoamérica?</p> <p>¿Cuál fue la actividad principal de los hombres mesoamericanos?</p> <p>¿Cuáles crees que fueron las ventajas que obtuvieron los pueblos mesoamericanos con el cultivo de plantas?</p>
Planeación	5 minutos 10 minutos	<p>Observa el video https://www.youtube.com/watch?v=bFSJ-2XUKyE y anota las ideas principales.</p>

		- Realiza lectura de Mesoamérica págs., 128-131.
Desarrollo	5 minutos 10 minutos	Extrae ideas principales Sobre el concepto de Mesoamérica, regiones domesticación y plantas. De manera individual completa el cuadro con las características de acuerdo con las regiones de Mesoamérica. Y resuelve la siguiente sopa de letras
Socialización y cierre	10 minutos	En la siguiente actividad escribe el concepto de Mesoamérica, elementos culturales y la importancia del maíz en Mesoamérica.
Observaciones		

PLANEACIÓN DE CLASE

Título de la Unidad:

Civilizaciones Mesoamericanas

Asignatura

Historia de México

Trimestre:

Segundo

Ciclo Escolar:

2020-2021

Número de clase: 2

Fecha: 18 de noviembre del 2020.

Duración de la clase: 50 minutos

Tema: La civilización mesoamericana y otras culturas del México	Subtema: Formación de las primeras aldeas agrícolas en Mesoamérica: sedentarismo y civilización.	Aprendizajes esperados: - Reconoce el proceso de formación de una civilización agrícola que llamamos Mesoamérica.
---	--	---

Competencia	Comprensión del tiempo y el espacio histórico, manejo de la información histórica, formación de una conciencia histórica para la convivencia	Redacción de competencia
		Reconoce las principales áreas geográficas y su cultivo de Mesoamérica.

Saberes:	Conocimientos: Enlistar las plantas y sus beneficios que se cultivaron en Mesoamérica.
	Habilidades: Ilustra en un mapa los principales estados con desarrollo del cultivo de las plantas.
	Actitudes: Clasifica los cultivos de Mesoamérica y sus principales usos.

Estrategias de enseñanza	<p>a) Observación: examina las implicaciones del cultivo de plantas en Mesoamérica y la domesticación de animales.</p> <p>b) Interrogatorio: responde a las preguntas de saberes previos para reconocer los principios de la agricultura y sedentarismo en Mesoamérica.</p> <p>c) Obtención de productos: elabora un mapa identificando las primeras aldeas de Mesoamérica.</p> <p>d) Solución de problemas: analiza, intercambia ideas, aclara dudas, y da alternativas de solución en situaciones de intervención actual.</p>
---------------------------------	---

Experiencias de aprendizaje	<p>1. Comprensión del tema. Responder acerca de estudios previos sobre la formación de las primeras aldeas y agricultura de Mesoamérica. ¿Se cultiva cerca de tu comunidad calabaza, maíz, chile, frijol, amaranto o maguey? ¿Qué productos se elaboran con estos frutos? ¿Cuáles de esos productos forman parte de tu dieta diaria? ¿Por qué el descubrimiento de la agricultura fue tan importante para el desarrollo de las civilizaciones?</p> <p>2. Planificación. - intervención docente. - Observa el video - Realiza lectura, extrae ideas principales sobre la importancia de la agricultura para las primeras aldeas establecidas en Mesoamérica. - De manera individual localiza en un mapa de México los asentamientos de las aldeas y la agricultura de maíz, frijol, calabaza, amaranto. - Investigar como surgieron en el mundo las primeras aldeas agrícolas.</p> <p>3. Ejecución. - Extrae ideas principales. - Identifica en un mapa los estados donde se desarrolló la agricultura. - Sube el mapa a su carpeta digital de evidencias. - de acuerdo a tu investigación ¿Por qué la agricultura permitió a los seres humanos vivir en grupos más grandes y desarrollados que los grupos que se dedicaban a la caza y a la recolección?</p> <p>4. Evaluación. - Elabora reflexión y argumenta contestando la pregunta anterior.</p>
Estrategia	Lectura dirigida digital

Apoyos y Recursos	Lectura digital, Classroom, videos YouTube, plataforma meet google, exposición prezi video.
Distribución del Tiempo	Diagnóstica: Responder acerca de estudios previos sobre Mesoamérica y sus regiones (5 minutos). Planeación: observa video de la importancia del maíz y atiende a la explicación docente, Realiza lectura, 20 minutos) Desarrollo: Extrae ideas principales Sobre Mesoamérica e identifica y colorea las regiones en territorio de México (15 minutos). Socialización y cierre: elabora una ficha. (10 minutos).
Evaluación	Formativa: Se evalúa la capacidad de análisis del alumno en la representación de su reflexión de acuerdo a la pregunta ¿Por qué la agricultura permitió a los seres humanos vivir en grupos más grandes y desarrollados que los grupos que se dedicaban a la caza y a la recolección?

Secuencia didáctica por contenido temático

Tema: Formación de las primeras aldeas agrícolas en Mesoamérica: sedentarismo y civilización.

Unidad: Trimestre 2 Civilizaciones	Ámbito disciplinar Historia de México	Secuencia didáctica: Aprecie la importancia de la agricultura desde los asentamientos de las primeras aldeas en Mesoamérica hasta nuestros días.
--	--	---

Temas de reflexión
- Agricultura en Mesoamérica y primeras aldeas.

Diseño y desarrollo de la secuencia didáctica		
Etapa	Tiempo	Actividades
Inicio	5 minutos	Presentación del tema Identificar saberes previos y escribirlos en su portafolio digital. ¿Se cultiva cerca de tu comunidad calabaza, maíz, chile, frijol, amaranto o maguey? ¿Qué productos se elaboran con estos frutos? ¿Cuáles de esos productos forman parte de tu dieta diaria? ¿Por qué el descubrimiento de la agricultura fue tan importante para el desarrollo de las civilizaciones?
Planeación	5 minutos 4 minutos 7 minutos 4 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Intervención docente por prezi meet - Observa el video https://www.youtube.com/watch?v=OD0GdvbMPAo - Realiza lectura, sobre la importancia de la agricultura para las primeras aldeas establecidas en Mesoamérica. Págs 100-104 Historia de México 2 editorial Santillana. - De manera individual localiza en un mapa de México los asentamientos de las aldeas y la agricultura de maíz, frijol, calabaza, amaranto.
Desarrollo	10 minutos 5 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Extrae ideas principales. - Identifica en un mapa los estados donde se desarrolló la agricultura los asentamientos de las aldeas y la agricultura de maíz, frijol, calabaza, amaranto, y colorea. Sube el mapa a su carpeta digital de evidencias.
Socialización y cierre	15 minutos	Elabora reflexión y argumenta y comparte en voz alta tu reflexión de como surgieron en el mundo las primeras aldeas agrícolas y responde a la siguiente pregunta ¿Por qué la agricultura permitió a los seres humanos vivir en grupos más grandes y desarrollados que los grupos que se dedicaban a la caza y a la recolección?
Observaciones		

PLANEACIÓN DE CLASE

Título de la Unidad:	Civilizaciones Mesoamericanas
-----------------------------	--------------------------------------

Asignatura	Trimestre:	Ciclo Escolar:
Historia de México	Segundo	2020-2021

Número de clase: 3

Fecha: 19-noviembre-2020.	Duración de la clase: 50 minutos
---------------------------	----------------------------------

Tema: La civilización mesoamericana y otras culturas del México	Subtema: Civilización Olmeca	Aprendizajes esperados: - Identifica los principales rasgos de la historia de Mesoamérica.
--	---------------------------------	---

Competencia	Comprensión del tiempo y el espacio histórico, manejo de la información histórica, formación de una conciencia histórica para la convivencia	Redacción de competencia Identifica los principales centros urbanos y características de la civilización olmeca, y en un mapa localicen sus asentamientos, para que reflexionen sobre la existencia de algunos vestigios.
--------------------	--	--

Saberes :	Conocimientos: Identifica características de la civilización olmeca y sus centros urbanos
	Habilidades: Localice los principales lugares donde se desarrollaron
	Actitudes: Valore los vestigios existentes actualmente como parte de nuestra historia y patrimonio.

Estrategias de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> a) Observación: observa imágenes de la civilización Olmeca y un video. b) Interrogatorio: responde a las preguntas de saberes previos y durante el desarrollo del tema. c) Obtención de productos: elabora un collage digital con las características de la civilización Olmeca d) Solución de problemas: analiza, intercambia ideas, propone y expone dudas ante sus compañeros.
---------------------------------	--

Experiencias de aprendizaje	<p style="text-align: center;">Estudio dirigido (el plan de Batavia o de los periodos desdoblados)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprensión del tema. - Observa imágenes y responde preguntas. 2. Planificación. - Exposición docente y observa videos. 3. Ejecución. - localiza en el mapa los centros urbanos y elabora un collage 4. Evaluación. - elaborar collage
------------------------------------	--

Estrategia	Collage
-------------------	---------

Apoyos y Recursos	Lectura digital, Classroom, videos YouTube, plataforma meet google, expocision prezi video, Powtoon(elaboración de collage)
--------------------------	---

Distribución del Tiempo	Diagnóstica: analiza imágenes sobre el tema (5 minutos). Planeación: observa video, exposición del docente (15 minutos)
--------------------------------	--

	Desarrollo: localiza en el mapa y elaboración de collage (20 minutos). Socialización y cierre: elabora una ficha. (10 minutos)
Evaluación	Formativa: Se evalúa la capacidad de análisis localización y aplicación de las características de la civilización olmeca en el mapa y collage.

Secuencia didáctica por contenido temático

Tema: Civilización Olmeca

Unidad:	Ámbito disciplinar	Secuencia didáctica:
Trimestre 2 Civilizaciones	Historia de México	Aprecie las principales centros urbanos y características geográficas de la cultura olmeca

Temas de reflexión

- Desarrollo de la cultura Olmeca

Diseño y desarrollo de la secuencia didáctica

Etapa	Tiempo	Actividades
Inicio	5 minutos	Presentación del tema Observa la imagen de la escultura el señor de las limas Lean y respondan según tu experiencia. 1 ¿de qué material está hecha la figura? 2¿por que piensas que tienen grabados con motivos religiosos? 3 Imagina a los escultores ¿Qué crees que pensaban sobre el mundo, la vida y la muerte al esculpir la figura?
Planeación	10 minutos 5 minutos	- Intervención docente explicando la influencia de las áreas geográficas para el desarrollo de la civilización Olmeca por prezi meet - Observa el video https://www.youtube.com/watch?v=Xdr_t-ER8Q4
Desarrollo	5 minutos 15 minutos	1. Localiza y traza en un mapa lo que se pide en las preguntas - Identifica los principales centros urbanos olmecas y enlista en el mapa. - Idéntica ¿qué características geográficas comparten? ¿cómo influyo en la cultura olmeca? - tracen la ruta que consideren que siguieron los olmecas para trasladar las enormes rocas de basalto, desde la zona de San Andrés Tuxtla hasta la ciudad de la venta. - Elabora un collage con las principales características de la civilización olmeca
Socialización y cierre	10 minutos	Comparte y expresa de manera virtual el collage con sus compañeros.
Observaciones		

PLANEACIÓN DE CLASE

Título de la Unidad:

Civilizaciones Mesoamericanas

Asignatura

Historia de México

Trimestre:

Segundo

Ciclo Escolar:

2020-2021

Número de clase: 4

Fecha: 20-noviembre-2020

Duración de la clase: 50 minutos

Tema:

La civilización mesoamericana y otras culturas del México

Subtema:

Rasgos de la historia en Mesoamérica

Aprendizajes esperados:

- Identifica los principales rasgos de la historia de Mesoamérica.

Competencia	Comprensión del tiempo y el espacio histórico, manejo de la información histórica, formación de una conciencia histórica para la convivencia	Redacción de competencia
		Asume una actitud constructiva, articulando las principales características sobre los tres periodos de Mesoamérica, para que individual elabore un mapa conceptual con las características más importantes de estos periodos.

Saberes:	Conocimientos: Asume una actitud constructiva a cerca de las características de los periodos preclásico, clásico y posclásico.
	Habilidades: Identifica avances que tuvo cada periodo.
	Actitudes: Elabora un mapa conceptual con las principales características de cada periodo.

Estrategias de enseñanza	<p>a) Observación: distingue en imágenes y fotografías las características del periodo preclásico, clásico y posclásico.</p> <p>b) Interrogatorio: observa imágenes y responde a las preguntas de saberes previos para reconocer los rasgos y desarrollos culturales de Mesoamérica.</p> <p>c) Obtención de productos: elabora un mapa conceptual con las principales características del desarrollo de Mesoamérica en los tres periodos.</p> <p>d) Solución de problemas: categoriza las características del periodo preclásico, clásico, posclásico en un mapa conceptual.</p>
---------------------------------	--

Experiencias de aprendizaje	<p>Intuición emotiva.</p> <p>1. Comprensión del tema.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparte experiencias sobre el código florentino. Para dar respuestas a preguntas previas. <p>2. Planificación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intervención docente. - Observa imágenes de los periodos preclásico, clásico y posclásico. <p>3. Ejecución.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza lectura en el libro de texto. - Analiza de manera grupal de las características de los periodos.
------------------------------------	--

	4. Evaluación. Elabora un mapa conceptual con las características de los tres periodos
Estrategia	Mapa conceptual

Apoyos y Recursos	Lectura digital, Classroom, videos YouTube, plataforma meet google, Cmap
Distribución del Tiempo	Diagnóstica: identifica los rasgos culturales u de desarrollo en códices (5 minutos). Planeación: observa códices de los tres periodos en Mesoamérica, intervención docente, (15 minutos) Desarrollo: Realiza lectura, análisis de las características, elaboración de un mapa conceptual (20 minutos). Socialización y cierre: elabora una ficha. (10 minutos)
Evaluación	Formativa: Se evalúa en toda la sesión, las participaciones, aportaciones y argumentos del tema.

Secuencia didáctica por contenido temático

Tema: Rasgos de la historia en Mesoamérica
--

Unidad: Trimestre 2 Civilizaciones	Ámbito disciplinar Historia de México	Secuencia didáctica: Aprecie el desarrollo de los rasgos culturales durante el periodo preclásico, clásico y posclásico en Mesoamérica.
--	--	--

Temas de reflexión
- Desarrollo cultural de Mesoamérica

Diseño y desarrollo de la secuencia didáctica		
Etapa	Tiempo	Actividades
Inicio	5 minutos	Presentación del tema 1. Comprensión del tema. Observa el código florentino, comparte experiencias y responde ¿Qué están haciendo las personas de la imagen? ¿Qué alimentos puedes identificar? ¿Cuál era la base de alimentación de los pueblos mesoamericanos? ¿Cuál es la base de la alimentación de los mexicanos actuales?
Planeación	15 minutos	- Intervención docente. - Observa imágenes de los periodos preclásico, clásico y posclásico.
Desarrollo	20 minutos	- Realiza lectura en el libro de texto. Págs. 134-135 (104-109) - Analiza de manera grupal de las características de los periodos. - Elabora un mapa conceptual respondiendo a las siguientes preguntas 1. ¿Cuál fue el desarrollo de las actividades económicas de los pueblos mesoamericanos en los tres periodos? 2. ¿Qué grupos sociales se identifican en los tres periodos? 3. ¿Cómo aumento el grado de complejidad de las civilizaciones mesoamericanas de un horizonte a otro?
Socialización y cierre	10 minutos	Elabora un mapa conceptual con las características de los tres periodos
Observaciones		

PLANEACIÓN DE CLASE

Título de la Unidad:	Civilizaciones Mesoamericanas
-----------------------------	--------------------------------------

Asignatura	Trimestre:	Ciclo Escolar:
Historia de México	Segundo	2020-2021

Número de clase: 5

Fecha: 24-noviembre-2020.	Duración de la clase: 50 minutos
---------------------------	----------------------------------

Tema: La civilización mesoamericana y otras culturas del México	Subtema: Civilizaciones zapoteca y mixteca.	Aprendizajes esperados: - Identifica los principales rasgos de la historia de Mesoamérica.
---	---	--

Competencia	Comprensión del tiempo y el espacio histórico, manejo de la información histórica, formación de una conciencia histórica para la convivencia	Redacción de competencia Enlistar las características de la cultura zapoteca, para que en equipo elaboren un video acerca su desarrollo en su economía, agricultura, política y social.
--------------------	--	--

Saberes :	Conocimientos: Enlistar las características de cada cultura.
	Habilidades: Elabora una representación fijando las características de las civilizaciones.
	Actitudes: Explicar los cultivos de Mesoamérica y sus principales usos

Estrategias de enseñanza	<p>a) Observación: examina las características de las culturas y su influencia en otras culturas y en la actualidad.</p> <p>b) Interrogatorio: responde a las preguntas de saberes previos acerca de la cultura zapoteca y mixteca.</p> <p>c) Obtención de productos: elabora un video en tiktok.</p> <p>d) Solución de problemas: analiza, intercambia ideas, aclara dudas, y da alternativas de solución en situaciones de intervención actual.</p>
Experiencias de aprendizaje	<p>Lectura dirigida digital (digital)</p> <p>1. Comprensión del tema. Responder acerca de estudios previos sobre la formación de la civilización zapoteca y mixteca.</p> <p>2. Planificación. - organización de equipo para el desarrollo del trabajo</p> <p>2. Ejecución. - Lectura - Extrae ideas principales. - Elabora material digital para su video.</p> <p>4. Evaluación.</p>

	- selecciona material para su video.
Estrategia	Cuadro de doble entrada
Apoyos y Recursos	Lectura digital, Classroom, videos YouTube, plataforma meet google, tiktok, icecream, powtoon.
Distribución del Tiempo	Diagnóstica: observa las imágenes de las diferentes esculturas y ponen el nombre de la civilización a cada escultura según corresponda (5 minutos). Planeación: docente organiza el trabajo y se construyen los grupos de trabajo virtual.(10 minutos) Desarrollo: realiza lectura, extrae características de cada cultura realiza las actividades (20 minutos). Socialización y cierre: relacionan las características de las culturas con una situación actual (10 minutos).
Evaluación	Formativa: Se considera el trabajo en equipo.

Secuencia didáctica por contenido temático

Tema: civilizaciones en el México antiguo.

Unidad: Trimestre 2 Civilizaciones	Ámbito disciplinar Historia de México	Secuencia didáctica: Descubre los diferentes características culturales de las civilizaciones mesoamericanas
--	--	---

Temas de reflexión
- Civilización zapoteca y mixteca.

Diseño y desarrollo de la secuencia didáctica		
Etapa	Tiempo	Actividades
Inicio	5 minutos	Presentación del tema Observan imágenes de diferentes esculturas y responden a la pregunta ¿Qué construcciones se te hacen más asombrosas? y ¿Por qué?
Planeación	5 minutos 5 minutos	- Intervención docente por meet - Organización de los equipos
Desarrollo	10 minutos 10 minutos	- En equipo realizar la siguiente lectura del origen de la civilización mixteca y zapoteca. - identificar las características principales de la economía, agricultura, cultura y civilización de la cultura zapoteca y mixteca. Realiza la actividad de las civilizaciones mixteca y zapoteca.
Socialización y cierre	10 minutos	En meet se exponen los puntos más importantes de la cultura mixteca y zapoteca y la relacionan con una situación actual.
Observaciones		

PLANEACIÓN DE CLASE

Título de la Unidad:	Civilizaciones Mesoamericanas
-----------------------------	--------------------------------------

Asignatura	Trimestre:	Ciclo Escolar:
Historia de México	Segundo	2020-2021

Número de clase: 6

Fecha: 25-noviembre-2020	Duración de la clase: 50 minutos
--------------------------	----------------------------------

Tema: La civilización mesoamericana y otras culturas del México	Subtema: Civilizaciones maya, teotihuacanos y mexicas.	Aprendizajes esperados: - Identifica los principales rasgos de la historia de Mesoamérica.
---	--	--

Competencia	Comprensión del tiempo y el espacio histórico, manejo de la información histórica, formación de una conciencia histórica para la convivencia	Redacción de competencia
		Enlistar las características de la cultura maya, teotihuacana y mexicana, para que en equipo elaboren un video acerca su desarrollo en su economía, agricultura, política y estructura social.

Saberes :	Conocimientos: Enlistar las características de cada cultura.
	Habilidades: Elabora una representación fijando las características de las civilizaciones.
	Actitudes: Explicar la diversidad cultural y de vida la civilización maya y teotihuacana

Estrategias de enseñanza	<p>a) Observación: examina las características de las culturas y su influencia en otras culturas y en la actualidad.</p> <p>b) Interrogatorio: responde a las preguntas de saberes previos acerca de la cultura teotihuacana, maya y mexicana.</p> <p>c) Obtención de productos: elabora un video en tiktok.</p> <p>d) Solución de problemas: analiza, intercambia ideas, aclara dudas, y da alternativas de solución en situaciones de intervención actual.</p>
Experiencias de aprendizaje	<p>Lectura dirigida digital (digital)</p> <p>1. Comprensión del tema. Responder acerca de estudios previos sobre la formación de la civilización maya, teotihuacana y mexicana.</p> <p>2. Planificación. - organización de equipo para el desarrollo del trabajo</p> <p>3. Ejecución. - Lectura - Extrae ideas principales. - Elabora material digital para su video.</p> <p>4. Evaluación.</p>

	- exposición esquema
Estrategia	Esquema
Apoyos y Recursos	Lectura digital, Classroom, videos YouTube, plataforma meet google, tiktok, icecream, powtoon.
Distribución del Tiempo	Diagnóstica: observa la imagen y responde a preguntas (5 minutos). Planeación: docente organiza el trabajo y se construyen los grupos de trabajo virtual.(10 minutos) Desarrollo: realiza lectura, extrae características de cada cultura y elaboran su video (20 minutos). Socialización y cierre: presentación de esquema (10 minutos)
Evaluación	Formativa: Se considera el trabajo en equipo.

Secuencia didáctica por contenido temático

Tema: civilizaciones en el México antiguo.

Unidad: Trimestre 2 Civilizaciones	Ámbito disciplinar Historia de México	Secuencia didáctica: Descubre los diferentes características culturales de las civilizaciones mesoamericanas
--	--	---

Temas de reflexión

- Civilización maya, teotihuacana y mexicana.

Diseño y desarrollo de la secuencia didáctica

Etapa	Tiempo	Actividades
Inicio	5 minutos	Presentación del tema ¿Cómo estaba organizada la civilización teotihuacana? ¿Qué paso con la ciudad a finales del periodo clásico? Observa la imagen y escribe lo relacionado con la expresión de sus creencias.
Planeación	5 minutos 5 minutos	- Intervención docente por meet - Organización de los equipos
Desarrollo	5 minutos 5 minutos 15 minutos	- En equipo realizar la siguiente lectura del origen de la civilización teotihuacana, maya y mexicana. - identificar las características principales de la economía, agricultura, cultura y civilización de la cultura maya, teotihuacana y mexicana. Elabora un esquema de la civilización teotihuacana, maya y mexicana. Ordena el guion de la cultura mexicana. - Elaborar material para su video
Socialización y cierre	10 minutos	A manera de conclusión expondrán sus esquemas y práctica la danza mexicana del ceniztle.
Observaciones		

PLANEACIÓN DE CLASE

Título de la Unidad:

Civilizaciones Mesoamericanas

Asignatura

Historia de México

Trimestre:

Segundo

Ciclo Escolar:

2020-2021

Número de clase: 7

Fecha: 26-Noviembre-2020.

Duración de la clase: 50 minutos

Tema:

Rasgos y cosmovisión de la historia mesoamericana.

Subtema:

Cosmovisión, religión, estructura política, social y vida cotidiana.

Aprendizajes esperados:

- Identifica los principales rasgos de la historia de Mesoamérica.

Competencia	Comprensión del tiempo y el espacio histórico, manejo de la información histórica, formación de una conciencia histórica para la convivencia	Redacción de competencia
		Ubica los rasgos y cosmovisión de la historia mesoamericana, a través de un cuadro comparativo establece las características que comparten entre si las civilizaciones mesoamericanas. Para que exponga en el grupo los rasgos que en nuestros días aún se comparten en su contexto.

Saberes :	Conocimientos: Reconoce los rasgos de la cosmovisión mesoamericana.
	Habilidades: Elabora un cuadro comparativo con los rasgos en común de la cosmovisión mesoamericana
	Actitudes: Reflexiona sobre los rasgos y cosmovisión que aún se comparten en su contexto.

Estrategias de enseñanza	<p>a) Observación: examina la importancia de la cosmovisión mesoamericana.</p> <p>b) Interrogatorio: responde a las preguntas de saberes previos acerca de los rasgos de la cosmovisión que han trascendido hasta nuestros días.</p> <p>c) Obtención de productos: elabora cuadro comparativo de los rasgos en común de las civilizaciones mesoamericanas.</p> <p>d) Solución de problemas: analiza la importancia de la organización y estructura política social, económica, religión y vida cotidiana en Mesoamérica.</p>
Experiencias de aprendizaje	<p>1. Comprensión del tema. Responder acerca de estudios previos sobre la cosmovisión mesoamericana.</p> <p>2. Planificación. - Lectura</p> <p>4 Ejecución. - Extrae ideas principales. - Elabora un cuadro comparativo.</p>

	4. Evaluación. - cuadro comparativo
Estrategia	Cuadro doble entrada
Apoyos y Recursos	Lectura digital, Classroom, videos YouTube, plataforma meet google, imágenes digitales, powtoon.
Distribución del Tiempo	Diagnóstica: observa la imagen y responde a preguntas (5 minutos). Planeación: docente organiza el trabajo y realiza lectura.(10 minutos) Desarrollo: extrae los rasgos de la cosmovisión mesoamericana, elabora un cuadro comparativo (20 minutos). Socialización y cierre: cuadro doble entrada y reflexión grupal (10 minutos).
Evaluación	Formativa: Se considera el trabajo en equipo.

Secuencia didáctica por contenido temático

Tema: civilizaciones en el México antiguo.

Unidad: Trimestre 2 Civilizaciones	Ámbito disciplinar Historia de México	Secuencia didáctica: Reconoce los rasgos en común de la cosmovisión de las civilizaciones mesoamericanas.
--	--	--

Temas de reflexión

- Cosmovisión mesoamericana.
- Estructura política, social, económica, religiosa, militar y vida cotidiana.

Diseño y desarrollo de la secuencia didáctica

Etapa	Tiempo	Actividades
Inicio	5 minutos	Presentación del tema A través de lluvia de ideas responde las siguientes preguntas. De acuerdo a la observación del video de Tenochtitlán ... ¿Qué son las chinampas? ¿Cómo estaba estructurada la civilización mexicana? ¿Qué es un tlatoani? ¿Cuál es la capital del imperio mexicano?
Planeación	5 minutos 5 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Intervención docente por meet - Observa la línea de tiempo y recapitula la información sobre la temporalidad de las culturas mesoamericanas. - Lectura libro de texto págs., 136-143
Desarrollo	5 minutos 5 minutos 15 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Observa el video de la cultura mesoamericana. - Extrae las ideas principales de la cosmovisión mesoamericana, política, económica, social, religiosa, militar. - Elabora un cuadro de doble entrada con las características.
Socialización y cierre	10 minutos	Comparte tu cuadro de doble entrada en el grupo y concluyan con una reflexión.
Observaciones		

Anexo 3 actividades de algunas sesiones del diseño instruccional

Etapa de inicio exploración de los saberes previos

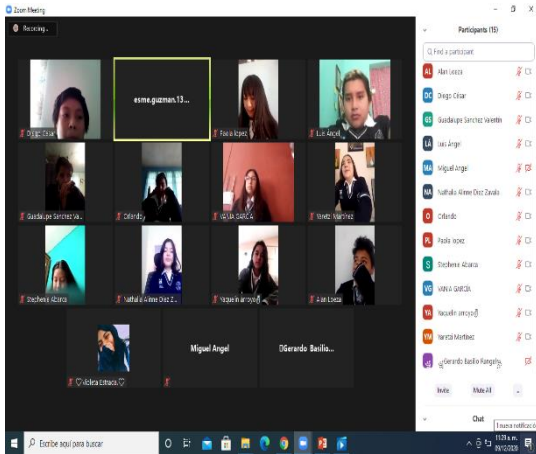


Ilustración 8

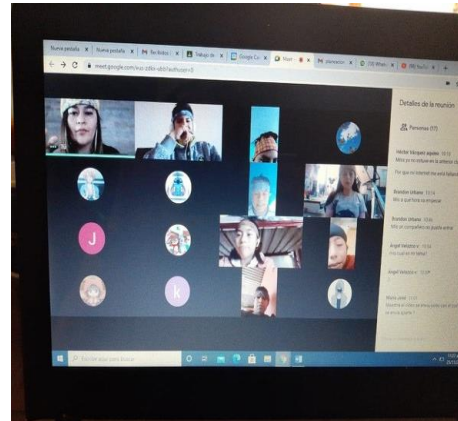
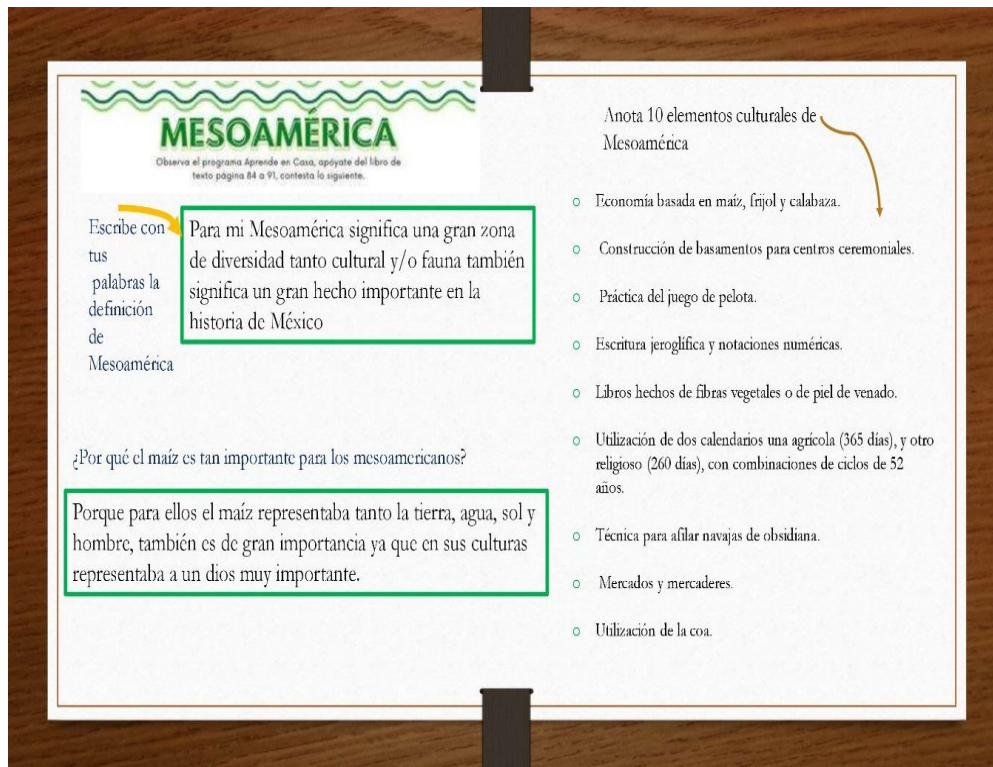


Ilustración 9



MESOAMÉRICA
Observa el programa Aprende en Casa, apóyate del libro de texto página 84 a 91, contesta lo siguiente.

Escribe con tus palabras la definición de Mesoamérica

Para mi Mesoamérica significa una gran zona de diversidad tanto cultural y/o fauna también significa un gran hecho importante en la historia de México

¿Por qué el maíz es tan importante para los mesoamericanos?

Porque para ellos el maíz representaba tanto la tierra, agua, sol y hombre, también es de gran importancia ya que en sus culturas representaba a un dios muy importante.

Anota 10 elementos culturales de Mesoamérica

- Economía basada en maíz, frijol y calabaza.
- Construcción de basamentos para centros ceremoniales.
- Práctica del juego de pelota.
- Escritura jeroglífica y notaciones numéricas.
- Libros hechos de fibras vegetales o de piel de venado.
- Utilización de dos calendarios una agrícola (365 días), y otro religioso (260 días), con combinaciones de ciclos de 52 años.
- Técnica para afilar navajas de obsidiana.
- Mercados y mercaderes.
- Utilización de la coa.

Ilustración 10

PRECLASICO	TLALOC	PIRAMIDE	QUETZALCOATL	AZTLAN
ESCULTURAS	CLASICO	CALMECAC	TELPOCHCALLI	ALIANZA
POSCLASICO	MAYAS	OLMECAS	TEHOTIHUACANOS	CACAO
TENOCHITLAN	ZAPOTECOS	SERPIENTE	TOLTECAS	MEXICAS

Ilustración 11

ACTIVIDAD 1

Observa la imagen de la escultura el señor de las limas lean y respondan según tu experiencia.

¿de qué material está hecha la figura? R= De jade (piedra verde)

¿porque piensas que tienen grabados con motivos religiosos? R= Por que debió de haber representado algún suceso importante de su historia religiosa

Imagina a los escultores

R= Yo me los imagino que están tallándola y que estas personas eran muy religiosas

¿Qué crees que pensaban sobre el mundo, la vida y la muerte al esculpir la figura?

R= Creo que pensaban que eran hechos que así lo querían los dioses

arqueología

Ilustración 12

Etapa de desarrollo

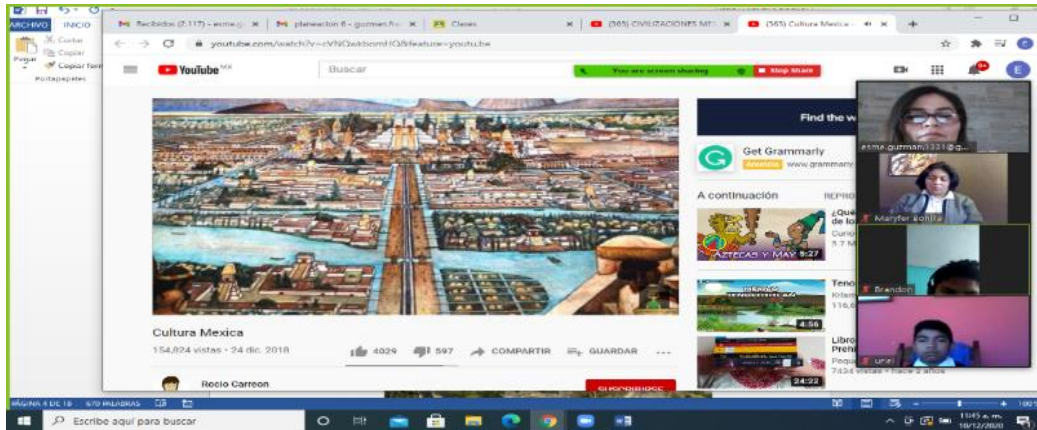


Ilustración 13

Lectura

Secuencia didáctica

12



Figura 2.8
Detalle del Códice
Florentino sobre
actividades
prehispánicas.



Eje: Civilizaciones

Tema: La civilización mesoamericana y otras culturas del México antiguo

Aprendizaje esperado: Identificarás los principales rasgos de la historia de Mesoamérica.

Rasgos de la historia de Mesoamérica

Observa la imagen y responde según tu experiencia.



- ¿Qué están haciendo las personas de la imagen?
- ¿Qué alimento puedes identificar?
- ¿Cuál era la base de la alimentación de los pueblos mesoamericanos?
- ¿Cuál es la base de la alimentación de los mexicanos en la actualidad?

Registra tus respuestas en tu cuaderno para retomarlas al final de la secuencia.

Desarrollo cultural de Mesoamérica

Para acercarnos al conocimiento del pasado mesoamericano y formarnos una idea más objetiva de él, se deben tomar en cuenta las características económicas, políticas, sociales y culturales que prevalecían en esa región.

Conocemos esas características por medio de la percepción que aquellos pueblos tenían de sí mismos, así como la que los europeos tuvieron de ellos al entrar en contacto en el siglo XVI. Ambos puntos de vista estaban determinados por sus respectivas culturas.

Todas las sociedades mesoamericanas fueron agrícolas y la base de su alimentación era el maíz, el frijol, la calabaza y el chile; la agricultura para producir estos productos les permitió desarrollar un alto grado de urbanismo, con el cual hicieron construcciones para albergar grupos con una clara diferenciación social.

Estas civilizaciones complejas practicaban el juego de pelota y practicaban religiones politeístas; elaboraron un calendario solar y uno ritual; crearon formas diversas de escritura y numeración.

Elaboraban vasijas y otros objetos de barro, también esculpían piedra y madera; utilizaban las plumas de quetzal para adornar su vestimenta hecha de algodón y otras fibras naturales que obtenían del maguey. Curtían y trabajaban las pieles de animales.

Debido a que fue un proceso prolongado, el inicio del desarrollo de las civilizaciones mesoamericanas no está determinado con exactitud; se calcula que comenzó en el año 2500 a. n. e. aproximadamente y fue interrumpido de manera abrupta con la llegada de los conquistadores españoles en 1519 y la rendición de México-Tenochtitlán, la capital del Imperio Mexica, en 1521.

Para facilitar el estudio de la historia de Mesoamérica —cerca de cuatro mil años— el periodo se ha dividido en tres partes que los historiadores y los arqueólogos llaman horizontes culturales: Preclásico, Clásico y Posclásico, cuyas características generales, temporales y culturales podemos empezar a conocer con ayuda de la siguiente tabla.

Características generales de las culturas mesoamericanas (2500 a. n. e. a 1521 d. n. e.)		
Preclásico (2500 a. n. e. a 200 d. n. e.)	Clásico (200 a 900)	Posclásico (900 a 1521)
Prácticas agrícolas rudimentarias con sistemas de cultivo, como roza y canales de riego. El maíz constituye el principal cultivo, asociado al de calabaza, frijol y chile. Se practica la pesca, la caza y la recolección.	Agricultura intensiva en la que se utilizan terrazas escalonadas y muros de contención para aprovechar el agua. El maíz continúa siendo la base de la alimentación y se desarrollan otros cultivos con fines comerciales, como el cacao y el algodón.	Desarrollo de sistemas avanzados de riego agrícola para captar y almacenar agua, y construcción de chinampas . El maíz sigue siendo el producto más importante. Entre los pueblos sometidos, los excedentes agrícolas se destinan al pago de tributos.
Vida sedentaria. Se construyen los primeros centros urbanos y ceremoniales. La cerámica es el avance tecnológico más importante.	Construcción de grandes centros urbanos con trazo planificado y arquitectura monumental.	Construcción de grandes centros urbanos y ceremoniales con arquitectura monumental, barrios y servicios como mercado y escuela.
Religión politeísta. Culto a la fertilidad principalmente.	Culto a diversos dioses, algunos con características de animales como la serpiente o el jaguar, y también humanas, a los que se atribuyen actividades específicas, como los dioses de la creación.	Culto a múltiples deidades masculinas y femeninas que reflejan la diversidad de las sociedades mesoamericanas de este periodo: la jerarquía de los dioses se repite en el ámbito de la vida cotidiana.
Sociedad teocrática . Comienzo de la organización social con jerarquías.	Sociedad teocrática fuertemente estratificada . Aumento significativo de la población.	Sociedad teocrática, en la que el militarismo adquiere enorme importancia política y económica.
Se inicia el intercambio de productos e ideas.	Comercio intensivo e importante intercambio de ideas y conocimientos entre los diferentes pueblos.	Comercio intensivo. Pago de tributos. Dominio de la sociedad mexicana sobre gran parte del área mesoamericana.

Glosario

chinampa.

Estructura sobre el agua que contiene tierra para cultivar. Se sostiene con las raíces de árboles como los ahuejotes.

excedente.

Cantidad de productos agrícolas que sobra después de alimentar a la población.

teocrático. Forma de gobierno donde se considera que el poder de los dirigentes proviene directamente de la divinidad.

deidad. Ser sobrenatural al que se le rinde culto; dios.

estrato. Capa o serie de capas. Puede ser de un terreno, de un tejido orgánico o de una sociedad. Esta última es la acepción a que se refiere el término: a las clases sociales de una comunidad.

El cajón del historiador

El producto más apreciado por los pueblos mesoamericanos fue sin duda el maíz, considerado el alimento de los dioses. Los arqueólogos han encontrado en excavaciones vestigios de la existencia de comales que datan del año 2000 a. n. e.

¿Qué le indica al historiador un comal de más de cuatro mil años de antigüedad?
¿Cuál es la importancia de los productos derivados del maíz en el México actual?

Actividad

En parejas, comparen la información del cuadro para responder en su cuaderno.

- ¿Cuál fue el desarrollo de las actividades económicas de los pueblos mesoamericanos en los tres periodos?
- ¿Qué grupos sociales puedes identificar en el cuadro? ¿Cómo evolucionaron las sociedades?
- ¿Cómo aumentó el grado de complejidad de las civilizaciones mesoamericanas de un horizonte a otro?

Verifiquen sus respuestas con la guía de su profesor.

Horizonte Preclásico

En este periodo comenzaron a desarrollarse las primeras civilizaciones mesoamericanas, y abarca aproximadamente del año 2500 a. n. e. al 200 d. n. e. Es justamente en esta época cuando se conformaron los rasgos fundamentales para el crecimiento de las civilizaciones prehispánicas.

Al Preclásico se le conoce también como periodo formativo, porque se avanzó de la recolección combinada con agricultura rudimentaria, a una economía más compleja en la que comenzó a haber sobrantes de maíz y otros productos agrícolas propios de cada región, lo cual favoreció el comercio y la comunicación con otros pueblos.

En el Preclásico se aprecia ya una clara jerarquización social y la especialización en las diferentes actividades económicas. Se inició la construcción de viviendas alrededor de centros ceremoniales y se propagó el pensamiento religioso complejo y profundo en el que se rendía culto a diversas deidades.

Las civilizaciones de este periodo compartieron características, por lo que desde ese momento ya es posible hablar de Mesoamérica como un área cultural bien definida.

La influencia de la cultura olmeca —que estudiarás con todo detalle en la siguiente secuencia— determinó muchas de las características culturales de otras civilizaciones mesoamericanas, de ahí que los especialistas la consideren como una de las civilizaciones originarias, de donde parte el desarrollo cultural de Mesoamérica.

Otras culturas que iniciaron su desarrollo en este horizonte son Cuicuilco, en el Altiplano Central; la cultura zapoteca en Oaxaca, sobre todo en la ciudad de Monte Albán; y la cultura maya en América Central y la península de Yucatán, con ciudades como Nakbé y El Mirador, y el inicio de Tikal, Uaxactún y Calakmul.

Horizonte Clásico

Abarca del año 200 al 900. En este horizonte las civilizaciones mesoamericanas alcanzaron madurez y mayor esplendor.

Destacaron las culturas teotihuacana en el Altiplano Central; zapoteca, en Oaxaca, cuya ciudad principal fue Monte Albán y las ciudades mayas de Tikal, Palenque, Bonampak, Yaxchilán, Copán, Quiriguá, Cobá, Edzná y Uxmal.

Un aspecto sobresaliente del Horizonte Clásico es el urbanismo, pues se construyeron grandes ciudades con arquitectura monumental para satisfacer las necesidades político-religiosas de sociedades fundamentalmente teocráticas.

Utilizaron elementos arquitectónicos como el talud-tablero que les permitía construir estructuras altas y resistentes (figura 2.9).

La actividad comercial entre las diferentes ciudades mesoamericanas, y ocasionalmente con los grupos de Aridoamérica y Oasisamérica, fue vigorosa y en consecuencia hubo una profunda influencia cultural entre ellas.

En el Horizonte Clásico se consolidaron importantes conocimientos de matemáticas, astronomía y medicina, y un avanzado desarrollo tecnológico que permitió construir complejos sistemas de riego.

La mayoría de las ciudades mesoamericanas que vivieron su esplendor durante este horizonte habían sido destruidas o abandonadas hacia el siglo IX, sin que las causas estén determinadas con certeza. Algunos especialistas lo atribuyen a luchas sociales. Lo cierto es que se inició entonces un período de migraciones, guerras y reacomodos sociales que dio lugar a una nueva época en la que se conservaron características del Clásico y otras se modificaron (figura 2.10).

Horizonte Posclásico

Se desarrolló entre el año 900 y 1521. De este horizonte se tiene más información porque se conservan gran cantidad de códices, pinturas y restos arqueológicos además de que, como verás más adelante, los frailes evangelizadores y los cronistas españoles del siglo XVI dejaron registro de lo que encontraron.

En su primera fase, el Posclásico se caracterizó por migraciones de grupos seminómadas provenientes de Aridoamérica y Oasisamérica hacia Mesoamérica, que buscaban posiblemente ejercer su dominio sobre otras sociedades, ya que eran grandes guerreros.

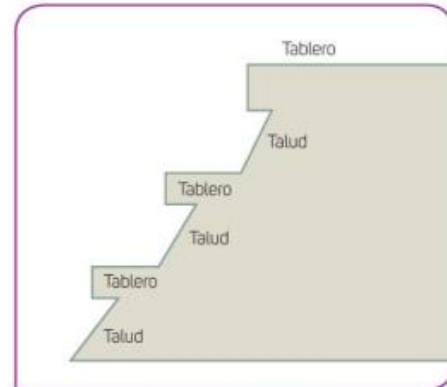


Figura 2.9
Estructura del talud (un muro inclinado) y el tablero (un espacio vertical delimitado por cornisas) usada en Mesoamérica.



Figura 2.10
Restos arqueológicos de la ciudad de Palenque.

La llegada de estos nuevos grupos provocó una fusión cultural y lingüística y causó reacomodos que favorecieron el surgimiento de nuevos señoríos, los cuales con el tiempo se convirtieron en poderosos Estados teocrático-militares, como fue el caso de los toltecas cuya capital fue Tula, en el actual estado de Hidalgo.

También en el Altiplano Central se desarrolló posteriormente la civilización mexica o azteca que se consideraba a sí misma descendiente de los toltecas y llegó a dominar a múltiples pueblos de una amplia zona de Mesoamérica.

En otras regiones se desarrollaron también civilizaciones teocrático-militares: en Oaxaca, los mixtecos con capital en Mitla; en occidente, los purépechas en Michoacán; y en la zona maya, ciudades como Chichén Itzá y Mayapán alcanzaron su esplendor.

Entre los rasgos más sobresalientes del Posclásico, podemos destacar el acelerado proceso de urbanización que llevó a la conformación de ciudades bien trazadas y organizadas en barrios claramente delimitados que daban cabida a poblaciones muy numerosas.

Glosario

orfebrería. Arte y técnica de hacer objetos artísticos con oro, plata y otros metales preciosos.

Los cambios dieron origen a una nueva organización social en la que los guerreros ocupaban el sitio más preponderante en la jerarquía social, al lado de los sacerdotes, y en la que los comerciantes fungían como enlace político y económico entre los diversos pueblos y en ocasiones asumían funciones de espionaje.

Los artesanos y los agricultores también ocupaban un lugar importante. Perfeccionaron los grandes avances tecnológicos y científicos heredados del Horizonte Clásico, lo que permitió un enorme desarrollo de la agricultura, los sistemas de riego, la arquitectura, la medicina, las matemáticas, la astronomía y las artes.

Se perfeccionó el trabajo de los metales para elaborar instrumentos para la agricultura y la guerra. También, mediante la **orfebrería**, se elaboraban objetos de lujo como brazaletes, collares y orejeras realizados con metales preciosos, principalmente en oro y plata.

Este periodo terminó de manera abrupta con la conquista española en el siglo XVI.

Investiguemos

Con las indicaciones de tu profesor, organicen su trabajo para ampliar sus conocimientos buscando la siguiente información.

Aunque cada civilización mesoamericana tenía su propia lengua y rasgos característicos particulares, que estudiarás en las siguientes secuencias, todas compartieron durante los tres horizontes muchos elementos culturales.

Uno de ellos, el más fundamental, fue la importancia del maíz como base de su alimentación.

Por ello te proponemos que hagas una investigación acerca del carácter sagrado que los pueblos prehispánicos dieron al maíz (figura 2.11).



Figura 2.11 Lámina del Códice Florentino sobre el almacenamiento de maíz.

Los mayas narraron en su libro sagrado *Popol Vuh* la historia de cómo los dioses Tepeu y Gucumatz crearon al hombre. Con la guía de su profesor, formen equipos para leer el capítulo relativo a la creación del ser humano en la obra antes referida.

Lean la siguiente adaptación de un fragmento del *Popol Vuh*.

Y después dijeron los Progenitores, los Creadores y Formadores, que se llamaban Tepeu y Gucumatz: "Ha llegado el tiempo del amanecer, de que se termine la obra y que aparezcan los que nos han de sustentar y nutrir, los hijos esclarecidos, los vasallos civilizados. Que aparezca el hombre, la humanidad sobre la superficie de la tierra". [...]

A continuación entraron en pláticas acerca de la creación y la formación de nuestra primera madre y padre. De maíz amarillo y de maíz blanco se hizo su carne; de masa de maíz se hicieron los brazos y las piernas del hombre... Únicamente masa de maíz entró en la carne de nuestros padres, los cuatro hombres que fueron creados.

Fuente: "La creación de los hombres de maíz", en <http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/Colecciones/index.php?clave=costal&pag=13> (consulta: 7 de mayo de 2018).

Etapa de desarrollo

The screenshot shows a Zoom meeting window with a PowerPoint presentation. The slide content is as follows:

Actividad: completa el siguiente cuadro, realiza uno para cada cultura (Maya y Totonaca)

Aspecto	Descripción
Ubicación	
Gobierno	
Sociedad	
Economía	
Religión	

The Zoom window shows three participants: esme.guzman.1331@g..., Brandon, and Melany. The PowerPoint interface includes a ribbon with tabs like ARCHIVO, INICIO, INSERTAR, etc., and a taskbar at the bottom showing the system clock as 09:11 a. m. on 09/12/2020.

Ilustración 14



Ilustración 15

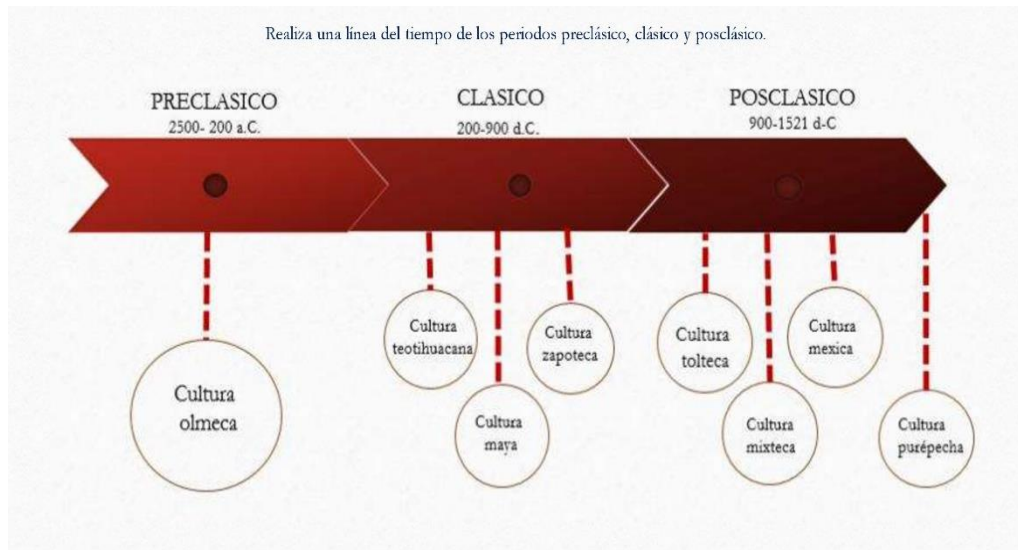


Ilustración 16

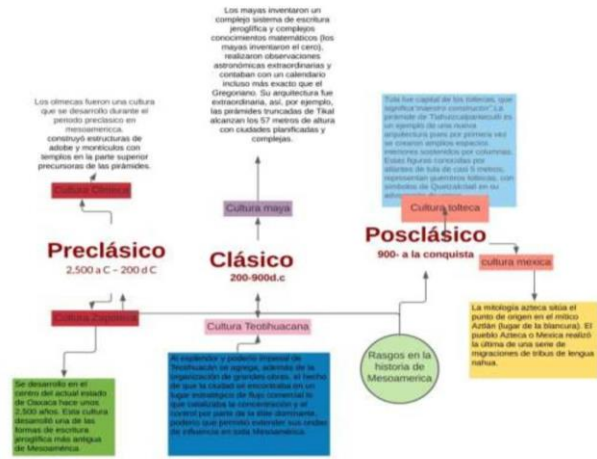


Ilustración 17

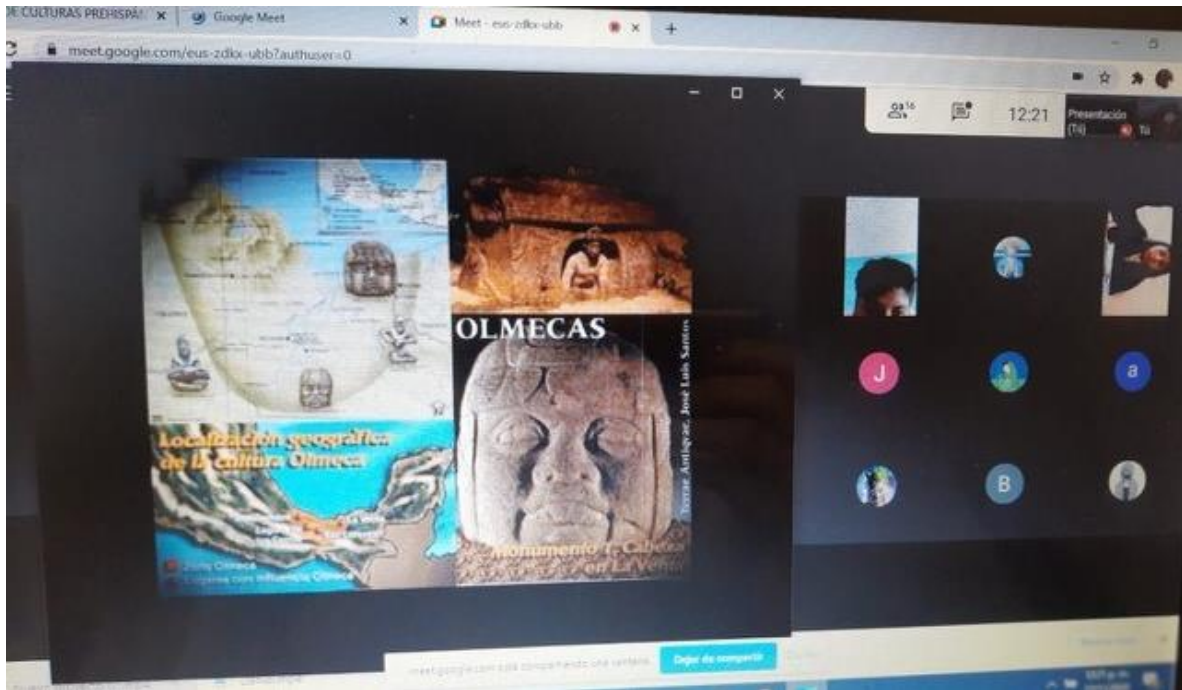


Ilustración 18

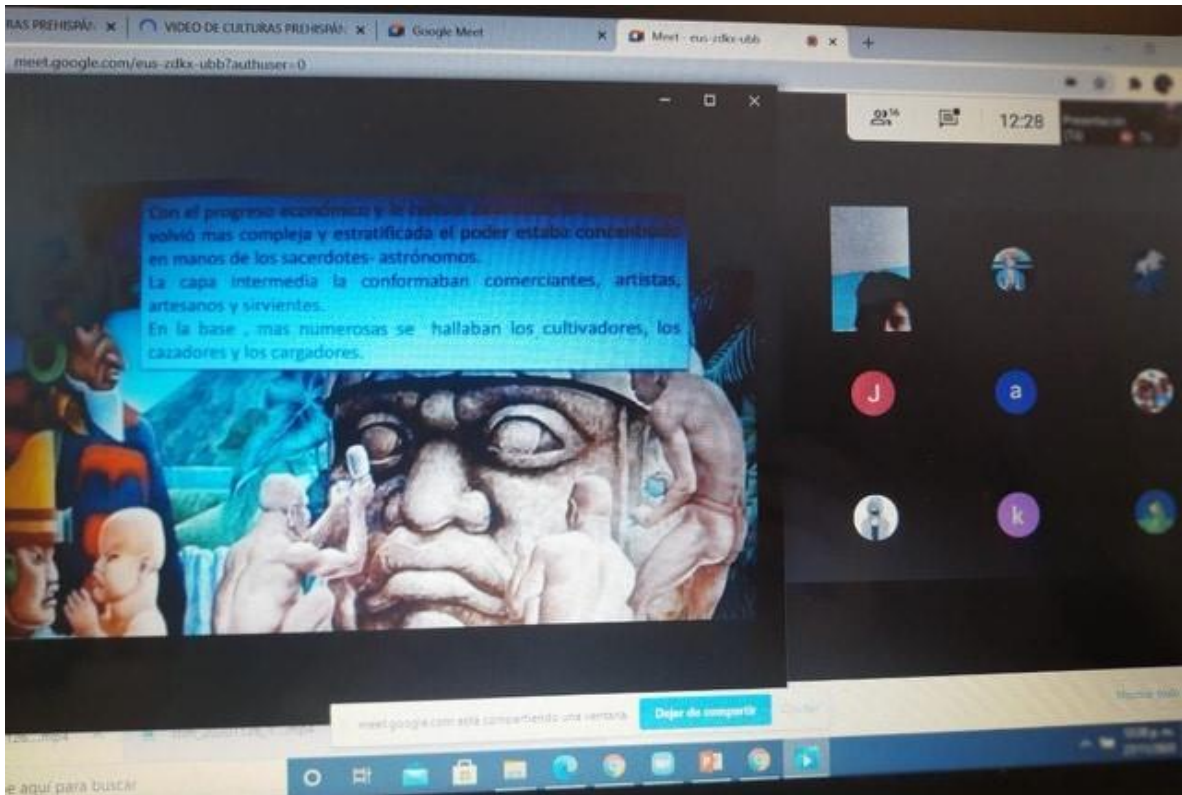


Ilustración 19

Etapa de cierre

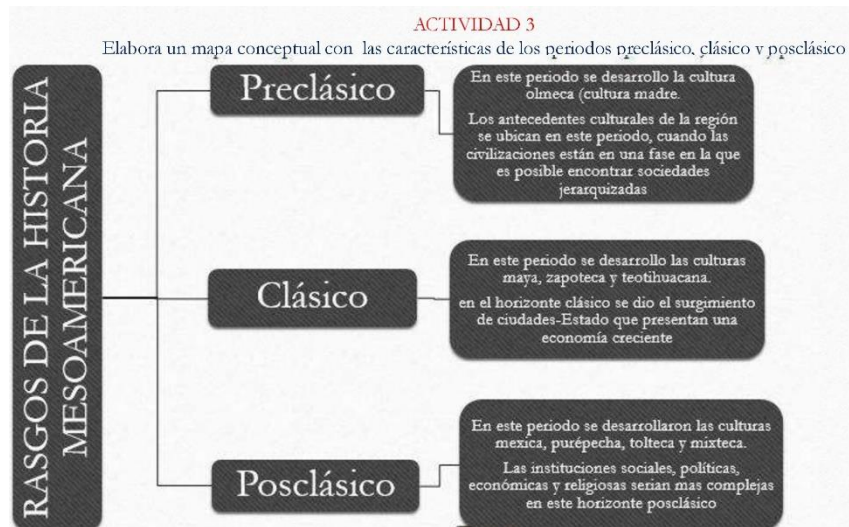
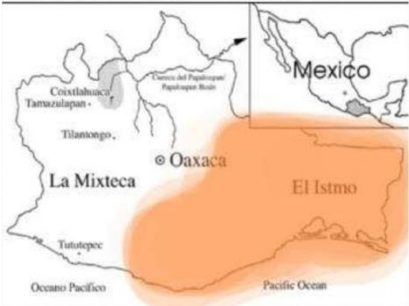


Ilustración 20

CULTURA ZAPOTECA

1.- Colorea en el mapa de inicio el área en el que se estableció la cultura zapoteca. (naranja).



2.- Completa el cuadro con la información que se te pide.

Ubicación	Periodo y años
Se desarrollo en los valles centrales de Oaxaca, cerca de la actual capital de ese estado	Clásico y se desarrollo en los años 500 al 200 a.n.e.

3.- Observa las imágenes y contesta la pregunta
¿Qué realizaban los zapotecos para el cultivo de maíz?
R= Para tener buenas cosechas rendían culto al sol, la lluvia, la tierra.




Ilustración 21

10:07 p. m. 2 F HISTORIA CICLO ESCOLAR 2020-2021

Tablón Trabajo de clase Personas

FORO DEBATE

FORO DEBATE

Es... Fecha de entrega: 26 nov 16:00

Publicado el 22 nov (Última modificación: 22 nov)

1. Argumenta tu respuesta en un mínimo de 200 palabras y un máximo de 500 palabras aproximadamente

2. Debes elegir una respuesta de tus compañeros y dar opinión sobre su postura, siempre en el marco de el respeto

11 Han presentado la tarea

21 Asignadas

Añadir un comentario de clase

Ilustración 22

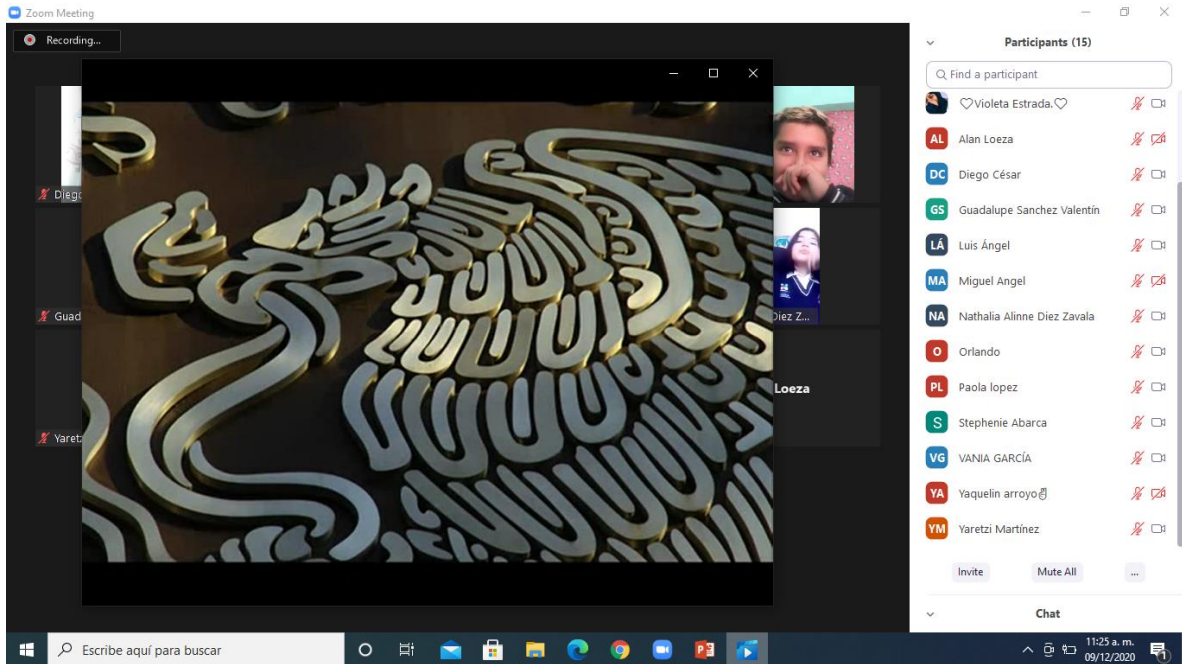


Ilustración 23

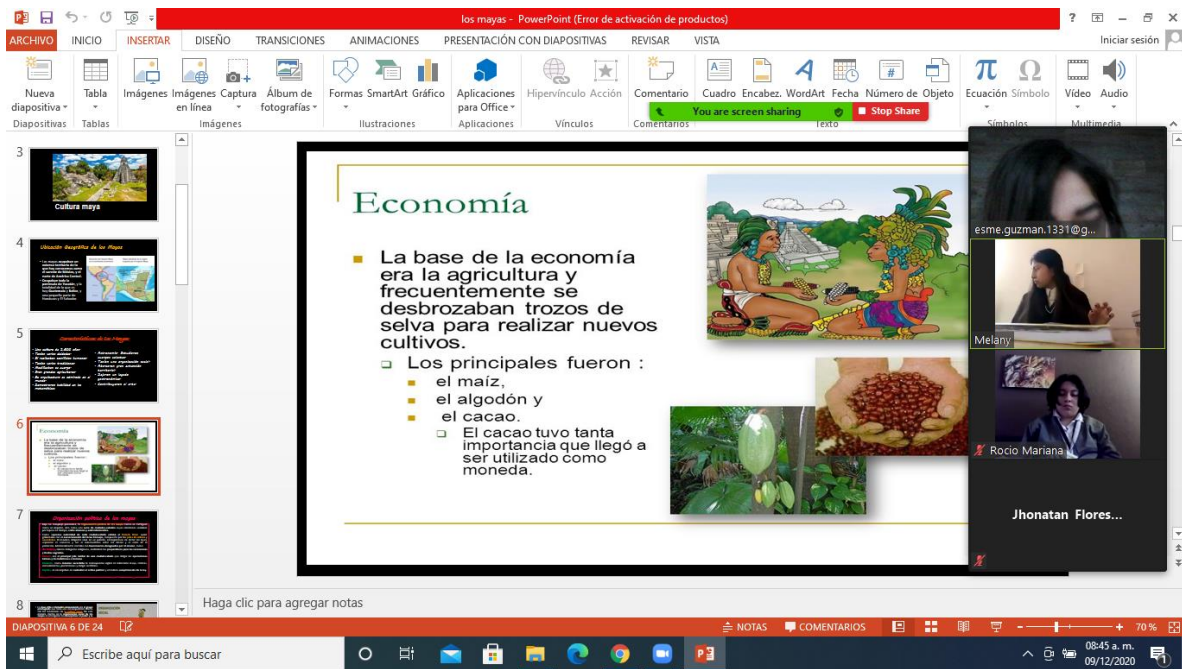


Ilustración 24