



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ARAGÓN**

**“UN ACERCAMIENTO A LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA
DE MÉXICO A NIVEL PREPARATORIA A TRAVÉS DEL
VIDEOJUEGO”**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA
P R E S E N T A N:
MEJIA MIRANDA HITHADAVY
PALACIOS PINEDA MÓNICA**

**ASESOR:
DR. ESCAMILLA SALAZAR JESUS**



MÉXICO

2006



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A la Universidad Nacional Autónoma de México

Por ser mi alma máter y proporcionarme todos los medios para formarme como una profesionista.

A la Facultad de Estudios Superiores Aragón

Por ser la institución que me albergo durante él transcurso de mi carrera Lic. Pedagogía.

A mis Padres

Por su apoyo incondicional, paciencia y perpetua motivación para lograr mis metas.

Mil gracias

A mis Hermanos

Que de alguna u otra manera colaboraron para realizar este trabajo, gracias por su apoyo y motivación.

A mi Asesor

Que hizo que le perdiera el miedo al proceso de investigación al transmitirme su experiencia y conocimiento.

Hithadavy.

Agradecimientos

Dios

Tu que en silencio me has
acompañado a lo largo de
mi vida sin pedirme nada a
cambio hoy me regalas la
alegría de ver realizado
uno mas de mis sueños,
guarda mi corazón cerca de
ti y guíame día con día en
el camino que lleva hacia ti.

Mónica

A la Universidad Nacional Autónoma de México

Por ser mi alma máter y proporcionarme todos los medios para formarme como una profesionista.

A la Facultad de Estudios Superiores Aragón

Por ser la institución que me albergo durante el transcurso de mi carrera Lic. Pedagogía.

A mi Abuela María de Jesús González Alva (+)

Mil gracias, por dejarme un gran legado, parte de mis valores, sueños y esperanzas. Por brindarme cuidado, apoyo y amor. Siempre estarás en mi corazón.

A mi Asesor Dr. Jesús Escamilla

Por transmitirme su experiencia y conocimientos, pero sobre todo por su tiempo dedicado para alcanzar esta meta tan anhelada.

Mónica

*“Saber la historia de nuestra cultura
nos lleva a desarrollar un saber
acerca de sí mismos.”*

(Michel Foucault)

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	2
CAPÍTULO I: ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE MÉXICO Y LOS DISPOSITIVOS PEDAGÓGICOS	
1.1. ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE MÉXICO DESDE LA PERSPECTIVA POSITIVISTA.....	6
1.2. ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE MÉXICO DESDE LA PERSPECTIVA CRÍTICA.....	17
1.3. EL DISPOSITIVO PEDAGÓGICO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE MÉXICO.....	34
CAPÍTULO II: LA ESCUELA PREPARATORIA NÚMERO SIETE “EZEQUIEL A. CHÁVEZ”	
2.1. LA PREPARATORIA NÚMERO SIETE.....	48
2.2. LA MATERIA DE HISTORIA DE MÉXICO DENTRO DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA PREPARATORIA NÚMERO SIETE.....	55
2.3. LOS ALUMNOS DE QUINTO AÑO Y SU VISIÓN DE LA HISTORIA DE MÉXICO.....	67
2.4. EL ALUMNO ADOLESCENTE Y LOS VIDEOJUEGOS.....	81
CAPÍTULO III: LOS VIDEOJUEGOS COMO DISPOSITIVOS PEDAGÓGICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LOS ALUMNO DE NIVEL MEDIO SUPERIOR	
3.1. EL VIDEOJUEGO “AGE OF EMPIRE II (CONQUERORS).....	97
3.2. PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LAS SESIONES DE CLASES.....	112
3.3. ANÁLISIS DE LAS SESIONES DE CLASE.....	119
3.4. EVALUACIÓN.....	131
3.4.1. EVALUACIÓN ALUMNOS.....	131
3.4.2. EVALUACIÓN PROFESOR.....	144
CONCLUSIONES.....	147
BIBLIOGRAFÍA.....	154
ANEXOS.....	159

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se hablará de la enseñanza tradicionalista persistente en la impartición de la Historia de México en la Escuela Nacional Preparatoria plantel siete “Ezequiel A. Chávez” con alumnos de quinto año, en donde, cada vez es más complicado para el docente atraer la atención y el interés del alumno por ésta materia dificultándose el proceso-enseñanza-aprendizaje en el aula, al no emplear nuevos enfoques teóricos historiográficos.

En base a nuestras vivencias escolares observamos que el profesor generalmente durante sus clases se torna el poseedor del conocimiento, explicando los contenidos, valiéndose de algunos recursos didácticos como el pizarrón, gis, libros y mapas y en ocasiones documentales, diapositivas, acetatos o algunas visitas a museos y ruinas arqueológicas, que encausan un aprendizaje monótono, al recurrir constantemente a la memorización y repetición de información, por lo cual, el alumno es pasivo al sólo escuchar y no ser motivado en el desarrollo de su razonamiento crítico y reflexivo, al basarse en un enfoque positivista de la historia, marcándose este tipo de enseñanza.

El alumno frente a esto, muestra un gran desinterés y apatía en la adquisición de la Historia de México, a la cual considera fuera de su contexto histórico al considerarla como ajena e inservible para la comprensión y modificación de su presente. El alumno inmerso en una sociedad que esta perdiendo su origen, costumbres, tradiciones y su identidad nacional a causa de la universalización de la ideología en los sectores; políticos, económicos, social, tecnológico y sobre todo educacional, y es afectado en una nula conformación de su conciencia histórica que le ayude a significar su condición de vida y, por consecuencia, entenderse en su “ahora” y su “aquí” como un sujeto en la historia.

Los alumnos son adolescentes en un contexto dinámico y muy cambiante en lo social, y sus intereses van más allá de lo áulico, estos se hacen de la lógica de consumo y, por ende, de utilitarismo e inmediatismos. Aunque son capaces de emitir juicios de valor, es necesario instruirlos para atraer su interés y empatía por su historia nacional.

Por otro lado, hoy en día la tecnología toma un papel relevante al acaparar la atención de los empresarios que buscan llegar a los intereses de los consumidores con la innovación en la tecnología de la industria, comunicación, entretenimiento, etc.

El alumno, es el principal consumidor al encontrarse en la crisis de la búsqueda de identidad que lo induce a un estado vulnerable e influenciado al tratar de pertenecer a un grupo determinado con igualdad de intereses, adentrándose en el ámbito cibernético, musical, deportivo y de modas, llenando su tiempo de ocio.

Quienes gozan de atención en casa suelen ser la televisión y en algunos casos la computadora dependiendo del nivel económico familiar, por lo que el alumno también le entrega la mayor parte de su tiempo a programas y videojuegos que en este espacio

INTRODUCCIÓN

de educación no formal, no contribuyen a su formación por no estar abordados desde un marco educativo, sino más de entretenimiento y diversión.

Lo anterior, es un reto para el docente al tener que motivar a su alumno para adentrarlo al estudio de las diferentes asignaturas, en específico de la Historia de México; por lo cual tiene que recurrir a la búsqueda de diversos métodos de enseñanza e incluso a rebasar los límites didácticos institucionales, esto será proporcionalmente al sentido de compromiso con la educación y con su perspectiva a innovar recursos didácticos con la finalidad de alcanzar un aprendizaje significativo en los educandos. Y por consecuencia una motivación dentro del aula planeada y organizada conforme a los contenidos del programa.

Es necesario rescatar el tiempo libre del adolescente, sobre todo el que le invierte a la tecnología de distracción, el que por sentido común se sabe es demasiado, para guiar a éste a un marco pedagógico que contribuya a su formación, en específico de Historia de México.

En base al estudio de caso del grupo muestra se detectó desinterés por los contenidos históricos, dándonos a la tarea de conocer su contexto en búsqueda de algún elemento que los aproxime a la historia.

Existe una fuerte inclinación hacia el videojuego por parte de los adolescentes, ya que los entretienen al ser; auditivo, visual y de interacción, con diferentes situaciones y escenografías que implican el control y dominio del videojuego para ganar, reafirmando sus gustos e intereses por ellos. Los videojuegos más consumido por los adolescentes son los de pelea, estrategia y simuladores.

El videojuego, por sus características, tiene la posibilidad de ser retomado en el ámbito de la didáctica como parte de una estrategia de enseñanza de cualquier disciplina, en nuestro caso, la Historia de México. Es decir, como una estrategia formativa para fomentar la capacidad de razonamiento del estudiante preparatoriano, cuyo fin es que pueda hacer lecturas de su realidad presente, como un sujeto activo que construye realidades posibles, como proyectos de vida, en los cuales su futuro recupera su pasado con una memoria histórica. En otras palabras, la historia no es una disciplina que estudia el pasado como algo dado, sino como un espacio potenciador de nuevas realidades posibles en búsqueda del bien común, marco de una vida democrática y principalmente humana. La historia es una dado-dándose continuo y dialéctico.

Para lograr lo anterior, es necesario abordarla desde diversas estrategias, y marcos conceptuales, entre ellos, las posturas críticas de la pedagogía como el dispositivo pedagógico, desde el cual se recupera el videojuego Age of Empire II Conquerors (Era del Imperio II Conquistadores).

La Era del imperio es un CD-ROOM o videojuego para computadora muy demandado por los adolescentes, representa a este marco de lo didáctico, un dispositivo pedagógico para aquellos visionarios de la educación, al contener escenarios históricos de conquista que enmarca una historia oficial que ayuda a reflexionar dichos contenidos con ayuda del profesor, al poder mover la inteligencia lo proponemos como dispositivo para la enseñanza de la historia y será necesario que el profesor conduzca al grupo con un fin estrictamente pedagógico al analizar los distintos escenarios o donde él considere según el programa escolar como un refuerzo al aprendizaje planeado y, por ende, será necesario que conozca el juego e incluso pretenda llevar o implementar otros elementos informales para alcanzar un fin educativo al optimizar el tradicionalismo combinar la exposición de su cátedra con los nuevos enfoques historiográfico (Nueva Historia) y los avances tecnológicos, con ello llevara al adolescente a reflexionar y descubrir su identidad nacional.

El presente trabajo se conforma de la siguiente manera:

Capítulo uno: se abordará la enseñanza tradicional y las perspectivas de la historia para proponer el constructivismo y nuevos enfoques historiográficos como Nueva Historia y Microhistoria con la finalidad de optimizar la enseñanza de la Historia de México, y como la escuela crítica a partir de las categorías de poder y política permite superar las limitaciones en torno el proceso-enseñanza-aprendizaje, de la perspectiva tradicionalista-positivista, para lo cual se retomará el dispositivo pedagógico sustentándolo con Foucault y en tanto a conciencia histórica se retomó a Zemelman.

Capítulo dos: Abordará a la Escuela Nacional Preparatoria número siete “Ezequiel A. Chávez” a un grupo muestra y su respectiva docente, se analizará el programa de estudios de la materia Historia de México, su visión de los alumnos, las clases los recursos didácticos y el contexto de los adolescentes, mediante una recopilación de información con herramientas como: observación, entrevistas al azar y cuestionarios.

Capítulo tres: Proponemos al videojuego como dispositivos pedagógicos en éste caso Age of Empire II Conquerors (Era del imperio II Conquistadores) para optimizar la enseñanza de la Historia de México a nivel medio superior, mediante la iconopedagogía, como motivación visual y divertimento que cause empatía y relacione docente-alumno como dos seres humanos, para contrastar lo micro en lo macro de la historia, enfocándose en un aprendizaje constructivista que conduzca a la formación de valores y actitudes de una conciencia histórica.

Se analizarán las sesiones llevadas a cabo con el grupo muestra, evaluándose los riesgos y ventajas del empleo del videojuego como dispositivo pedagógico a través de la información recopilada.

CAPÍTULO I

ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE MÉXICO Y DISPOSITIVOS PEDAGÓGICOS

1.1 ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE MÉXICO DESDE LA PERSPECTIVA POSITIVISTA: TRADICIONAL.

Para empezar este capítulo debemos nombrar a la escuela tradicional como modelo educativo, ya que consideramos que es este modelo el que predomina en la enseñanza de la materia de Historia de México, en nuestro Sistema Educativo Nacional.

La enseñanza tradicional tiene su origen en el siglo XVII, esta se distingue por darse una posición unilateral del profesor, el cual expone su clase verbalizando los contenidos, mostrándose ante su grupo como poseedor de todo conocimiento prescindiendo de los alumnos y, por ende, de sus condiciones culturales, socioeconómicas y contextuales.

Este modelo de enseñanza halla su expresión en lo que se denomina “enseñanza intuitiva” esta teoría proviene de Rosseau, Pestalozzi y Herbart, que se caracteriza por ofrecer elementos sensibles a la percepción y a la observación de los alumnos.

Esto es debido a que se supone que el individuo que aprende tiene ciertos conocimientos acerca de lo que se va a enseñar, dado que se concibe partir de la enseñanza, de la noción de los alumnos como imágenes mentales, de intuiciones y de percepciones, esto se presta a polémica, por que, los conocimientos que se pueden tener, dependen en gran parte del medio ambiente en el cual se ha desarrollado el educando.

De alguna manera se puede confundir al alumno al variar lo que podría ser relacionado con la enseñanza, provocando que no comprenda y, por ende, recurra al aprendizaje memorístico que retendrá difícilmente, sin existir en él una asimilación adecuada.

En la escuela tradicional encontramos gran influencia de la psicología empirista que explica “el origen de la ideas a partir de la experiencia sensible y no atribuye al sujeto sino un papel insignificante en su adquisición”¹.

Como podemos darnos cuenta es en ésta teoría donde ponen énfasis en el objeto, el cual sólo puede conocerse a través de nuestros sentidos, el sujeto asume así un papel meramente contemplativo, es deficiente la interacción entre el sujeto y el objeto

¹ Pansza Gonzáles Margarita y otros; *Instrumentación didáctica Conceptos generales*, en: *Fundamentación Didáctica*; México; Gernika; 1998; p.12.

y, por lo tanto, tampoco se dará la elaboración de conocimiento por parte del individuo.

Para los empiristas el objetivo estará dado en el hecho concreto, observable y en donde, lo subjetivo es aquello que se presupone pero, no puede ser comprobado mediante el método y por lo tanto no es digno de tomarse en cuenta.

Esta concepción empirista “en tanto las ciencias sociales como en las naturales, existe sobre la vinculación sujeto – objeto; en las naturales se habla de un sujeto que conoce y de un objeto que es conocido, cuando el sujeto observa y lo experimenta; sin embargo en las sociales, se habla de un sujeto que conoce pero a la vez se reconoce como objeto de conocimiento, en tanto que por su actividad práctica se crea el objeto o sea el mundo de las relaciones sociales”.²

En las ciencias sociales, su objeto de estudio es el ser social, es decir el hombre dentro de sus relaciones sociales “aquí los hechos no se puede decir que hablen por sí solos, con la mera observación y experimentación, puesto que en ellos se relacionan diversos elementos que los determinan; el método aquí aplicado a un hecho no lo explica en su totalidad, debido a que lo parcializa y lo descontextualiza de sus determinantes”³.

El proceso de investigación social bajo el rubro de positivismo emerge como una actividad “terminal, neutra, y objetiva que obedeciendo a este...es capaz de encontrar las leyes que regulan lo social. Sin embargo cuando una actividad deja de autocriticarse para convertirse en un campo de aplicación esta muy cerca de construir un discurso doctrinario que difícilmente puede generar nuevos conocimientos”⁴.

Esta tradición empírica determina fuertemente la historia positivista, dándose también una separación entre objeto y sujeto en dicha concepción, ya que en el mismo siglo del auge de la escuela tradicional, llega a su culminación el positivismo.

Dilthey parece haber dado el primer paso en esta dirección, subrayando el carácter empirista de la concepción de la historia defendida por Ranke en la célebre frase en la que éste afirma que el objetivo de la historia es “mostrar lo que realmente fue”, defiende los derechos de una historia empírica, liberada de su dependencia de la filosofía.

Así mismo, la filosofía positivista fundamenta que el hombre no debe de hacer preguntas que no pueda contestar, esta se va a “empeñar en comprobar y fijar leyes

² Hoyos Medina Carlos Ángel; *Epistemología y objeto pedagógico: ¿es la pedagogía una ciencia?*; México; UNAM; CESU; Plaza y Valdes; 1997. p.112.

³ íbidem.

⁴ íbidem; p.113.

aún en los conocimientos del hombre... y funda una nueva ciencia la sociología... el positivismo convierte a la historia en un mero auxiliar de la nueva ciencia la sociología⁵.

En la historia no se obtienen grandes logros, debido al afán historiográfico de aspirar a la cientificidad, obliga al historiador a adoptar una postura neutral del conocimiento, registrando el "curso detallado de conocimientos individuales... no interviniendo... en la elaboración de esa ciencia ya que las huellas del pasado se expresan por sí mismas"⁶.

Es en ésta concepción de la historia donde observamos que los acontecimientos históricos son exteriores al historiador y la labor historiográfica se concreta en describir lo que es sensible al sujeto, que ordena y recoge información en una cadena lineal, donde cada eslabón es un acontecimiento.

El concepto que se da de historia positivista, es una "ciencia que se construirá mediante el estudio de los documentos, es decir, mediante el análisis de objetos, textos y materiales diversos... es a partir del análisis del documento como esta disciplina asumirá nuevos caracteres y desarrollará su método.... en donde... bastará reunir hechos bien documentados para que surja por sí misma la ciencia de la historia, la reflexión teórica, filosófica en particular, es inútil, perjudicial, puesto que introduce un elemento especulativo"⁷.

Así nace "una historia que se concibe como un encadenamiento lineal de hechos individuales que reproduce una representación de tiempo como sucesión cronológica"⁸. La historia concebida así es la que se manifiesta de manera evidente en el diseño de currículos para la formación de alumnos en los distintos niveles educativos como primaria, secundaria, nivel medio superior e incluso superior.

Con esto nos damos cuenta que la historia positivista y la enseñanza tradicional van de la mano al darse en ambas una postura pasiva por parte del espectador, en caso de la enseñanza de la materia de historia, esta postura la adopta el alumno, sobre todo por la comodidad que le genera el no reflexionar, actitud adquirida y fomentada en la educación básica, pues como se menciona el docente es el poseedor del conocimiento y el alumno lo ignora todo, dando por verdades ciertas todo lo que este dice sin corroborarlo en los libros.

⁵ Vázquez Zoraida Josefina; *Historia de la historiografía*; ed, Ateneo; México;1993; p.137

⁶ Salazar Sotelo Julia; *Problemas de enseñanza y aprendizaje de la Historia... ¿y los maestros que enseñamos por historia?*; UPN; México; 1999; p.44.

⁷ íbidem.

⁸ íbidem.

Porqué este paradigma positivista en la enseñanza de la historia se caracteriza por sus principios de poner relevancia a los datos, causas, personajes e hitos históricos aislados de la realidad social y “enseñados a través de una metodología fragmentaria y pragmática que disocia los procesos cognitivos valorativos presentes en todo conocimiento”⁹.

Caracterizándose esta enseñanza por “el memorismo, la enseñanza libresca, el carácter bancario y consecuentemente su inconexión con el entorno social de estudiantes, presentándose los saberes carentes de sentido y de significación en términos de la formación integral de los sujetos”¹⁰.

En la actualidad la enseñanza de Historia de México en la preparatoria número siete observamos que predomina el método expositivo basándonos únicamente a un caso y por lo tanto a una docente que toma, un papel protagonista al ser ella, la parte activa de la clase, porque es quien habla el mayor tiempo al explicar los contenidos. Por lo cual su enseñanza y la concepción de historia que tenga generará cierto tipo de aprendizaje en el alumno.

Se observó que la mayoría de los docentes encargados de esta asignatura sigue la línea positivista de la historia, en donde no se reflexiona en su objeto de conocimiento ni en su enseñanza, por lo cual, es reducida a una acumulación del “pasado” que han sido comprobados científicamente y así mismo el docente se conforma solo con repetir lo que dice determinado libro, logrando la pasividad del alumno y omitiendo la retroalimentación.

Es por ello, que en el presente trabajo creemos necesario que la profesora supere esta concepción lineal y positivista de la historia, expresada en verdades absolutas, que da forma a una Historia de México biográfica, dándole prioridad a la investigación de grandes hombres y los acontecimientos políticos y militares que han protagonizado.

En la mayoría de los casos, no se ubica a los alumnos en un contexto, en un paisaje, en una sociedad, en una cultura que sufre una serie de cambios y que está en constante movimiento. Considerando a la historia como una verdad única e inamovible, como información del pasado que no afecta y no se relaciona con el presente y con la construcción del futuro, por lo tanto, el alumno es incapaz de concebirse dentro de la misma.

⁹ Aguirre Rincón, Carmen. *Crisis paradigmática en la enseñanza de la historia...*; Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales; 2002; p.139.

¹⁰ Benítez García Ramón; *La investigación microsocia con estrategia didáctica para la enseñanza de la Ciencias Sociales*; Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa; UNAM; México; 1997; p.115.

Las formas de abordar la Historia de México por parte del docente variará según el conocimiento que se tenga de ella, esto se notará según la manera de exponer del docente, al dar sólo contenidos mínimos basados en hechos, nombres de personajes y lugares, que no proponen un espíritu crítico que no muestra una historia en toda su globalidad, omitiendo la explicación que requerimos los hombres en este presente, anulando así todas sus dimensiones sociales. Por que “el objeto de la historia, es el hombre y las múltiples determinaciones que establecen entre ellos al vivir en sociedad”¹¹.

Creemos que la historia debe interesarse por el hombre en su totalidad, por su cuerpo, su sensibilidad, su mentalidad, no sólo por sus ideas y sus actos, que son las manifestaciones más evidentes como la participación en batallas, acciones de gobierno; etc., como la desarrolla la historia positivista y tradicional.

Pero es en la enseñanza de la historia tradicional donde prevalece un concepto receptivista del aprendizaje, que se traduce en la capacidad para retener y repetir información, es decir un “...proceso de conocimientos cuya génesis en relación mecánica del objeto sobre el sujeto”¹².

Es en esta enseñanza donde los educandos no son llamados a conocer sino a memorizar, ya sean datos como fechas, nombres, países, ciudades, etc. La experiencia intelectual que el alumno tiene en la escuela se reduce, con mucha frecuencia, “al aprendizaje de formular vacías... fechas alejadas de sus preocupaciones y problemas; a este fin, a la función a la que se le da más importancia es a la memoria”¹³.

Si el aprendizaje es memorizar y repetir, entonces la acción del maestro es promover al máximo estas capacidades mediante actividades que fijen la retención y la verificación (escribe en el pizarrón, dicta, explica, reparte fotocopias, etc.)

El método de enseñanza de la historia tradicional como ya antes habíamos señalado se limita en términos generales en el uso de la explicación, donde el alumno asume fundamentalmente el papel de espectador, logrando que consideren a la historia como una materia aburrida y por lo mismo no les importe aprenderla.

Bajo estas circunstancias se genera en el docente “un malestar físico e intelectual que lo orilla a memorizar su trabajo y a buscar estrategias de enseñanza que le permitan sobrevivir en el aula, de esta manera la estrategia de enseñanza más recurrente en la enseñanza de la historia son los dictados, el resumen y la ya mencionada

¹¹ íbidem, p.17.

¹² Pansa González, Margarita y otros; op. cit; p.13.

¹³ Palacios González, Jesús; *Cuestión Escolar*; México; Fontamara; 1995; p.133.

exposición... dada por el maestro”¹⁴ que logra concebir a la historia, ajena a la realidad social.

Creemos que la técnica expositiva al ser utilizada como único recurso en la enseñanza de la Historia de México puede causar fracturas en el conocimiento del educando y por lo mismo se recurra al tipo de aprendizaje ya antes mencionado, esta técnica se debe de tomar como un medio entre muchos para lograr otro aprendizaje que sea significativo y relevante en la formación del sujeto.

El profesor al preparar sus técnicas buscará la manera sencilla para transmitir sus conocimientos y así llegar a la comprensión de los mismos, en ocasiones esta labor no toma en cuenta, las necesidades y capacidades del alumno, por lo cual les resultan aburridos a estos últimos ya que están alejados de sus intereses.

Así mismo el profesor en su afán de querer hacer participar al alumno, lo estimula adjudicándole un punto que se sumará a su calificación, si se contesta correctamente a sus preguntas, con ello se cree que este recurso de la interrogación logrará un intercambio de ideas entre profesor y alumno, sin embargo, no existe un verdadero diálogo entre profesor y alumnos, pues dialogar no significa plantear preguntas al azar y responderlas. Sino más bien este se producirá cuando el alumno desee conocer y valore aprender Historia de México y que al participar logre ser parte activa del proceso-enseñanza-aprendizaje, dando su visión sobre el tema, conduciéndolo al razonamiento para que observe como afecta a su presente.

En algunos casos los profesores, para lograr un aprendizaje en los alumnos les dejan la responsabilidad de dar una clase adjudicándoles cierto tema, tema que al ser memorizado (basándose en cierto libro o documento dado por el profesor) vierten los contenidos al grupo, la mayoría de las veces el alumno no comprende lo que esta exponiendo, creando confusiones y huecos de conocimiento en sus compañeros, que a veces no son aclarados ni por el profesor.

Otro punto que cabe marcar de la enseñanza de Historia de México, que es considerada principalmente en la modalidad teórica, y por ello no se le encuentra utilidad o finalidad que pueda ayudar a la realidad del sujeto.

Pero en la escuela tradicional Herbart con su modelo educativo pone relevancia a lo “práctico” al procurar que el alumno adquiera conocimientos útiles, y que puedan aplicar a su vida diaria tales como leer , escribir, contar, etc. Y así mismo propone en esta enseñanza que se generen conocimientos muy generales de las diferentes ciencias como Historia, Geografía, Biología, etc.

¹⁴ Monter Vega, Elvia; *La enseñanza de la Historia en la escuela secundaria problemática y retos de la reforma*; UPN; México; 1997; p.112.

Lo “práctico” dicho por Herbart, resulta para el alumno continuar con la pasividad en el conocimiento limitándose a consumir “paquetes fabricados” (del libro que el profesor usa todo el año), por el profesor es decir se siguen dando nociones, se leen libros y a veces se discuten ideas, pero el alumno no ha aprendido a criticar su realidad por sí mismo, es “la escuela (tradicional)... donde se... hace el divorcio entre la escuela y la vida”¹⁵.

En la enseñanza de la Historia de México se le debe al alumno guiar a la crítica ir más allá de aprender la historia-fecha, sino con ayuda de la Historia criticar su realidad a través de las causas que provocaron su presente.

Los recursos didácticos más frecuentes en la enseñanza de la historia, son notas, textos, láminas, gis, pizarrón, cuadros sinópticos, que la mayoría de las veces su selección no corresponde adecuadamente a la situación del aprendizaje. Los recursos didácticos deben ser adecuados a las capacidades del alumno a sus intereses, al mundo real, al momento y al entorno en el que esta viviendo que al ser rescatado puede optimizar el aprendizaje. Pero esta selección debe ser en función de los requerimientos del tema.

Los libros, son utilizados para llegar a un aprendizaje de la Historia de México, pero nos encontramos que al hacer una selección de ellos, (para ser utilizados por los educandos) recurren a los que narran una historia cronológica y lineal que causa que los contenidos se tornen tediosos, incomprensibles o simplemente provoquen pereza y por lo mismo no se realicen las lecturas deseadas por parte del alumno, así mismo disminuye su actividad, atención y razonamiento en clase.

Los libros “como auxiliar en la enseñanza no es un instrumento malo; lo malo es usarlo como instrumento único o emplearlo mal... bien empleado el libro es capaz de rendir satisfactoriamente resultados”¹⁶ esto ultimo se notará cuando logre inducir en el educando la reflexión, para que se le forme una conciencia histórica.

Con la intención de presentar de manera gráfica la historia de México se agrega a sus clases el empleo de documentales y visitas a museos, pero inclusive aún presentando esto no se logra captar la atención de los educandos mostrándose frente a ellos como aburridos.

Los museos frecuentemente poseen fichas en las cuales no depositan la información necesaria para la explicación del objeto que se esta exponiendo, o la información dada es, en algunas ocasiones incomprensible para los observadores, causando en éstos últimos confusión sobre lo visto. Al educando si le llama la atención lo expuesto en el

¹⁵ Palacios Gonzáles, Jesús; op. cit; p.597.

¹⁶ Alarcón Jiménez, Concepción; *Los libros de texto de historia de educación secundaria*; México; UPN; 1993; p.52.

museo pero sino existe una basta explicación, ya sea por parte del profesor y/o del museo, la visita será banal y no causará relevancia en su aprendizaje.

No deben asistir los educandos a museos sólo para que copien textos, sino que deberían observar los objetos expuestos para que se den cuenta que éstos, no son ajenos a ellos si no que han sido utilizados por sociedades anteriores y que en la evolución de la misma han cambiado.

Las visitas a museos deben despertar un interés y un conocimiento acerca de las sociedades pasadas, no se debe guiar al educando a un lugar en donde no se sabe ni siquiera a que le va a poner atención o que es lo que el docente quería que observara, por lo tanto no le encuentra relación con los contenidos programáticos.

Es en la selección de recursos didácticos donde se debe tomar en cuenta que; éste sea claro, no cause confusión en el aprendizaje, su acceso, adecuado al tipo de trabajo que se va a realizar, variado, etc., ya que en la insistencia del uso de un sólo material, puede desarrollar una habilidad pero cuartar el desarrollo de otras, también se corre el riesgo de que por excesiva repetición se caiga en el aburrimiento.

Los materiales didácticos “no solo deben ser ilustrativos o para entretenerse sino que además de ser vistos y escuchados, deben de comentarse, de analizarse y de integrarse al contexto del tema.”¹⁷

Lo que predomina en la enseñanza de Historia de México es dar información el alumno frente a esto espera a que el maestro de el tema, y él anoten, y posteriormente contesten un examen refiriéndose lo que menciona Díaz Barriga, que la “práctica educativa que esta vinculada con dar información al alumno... el alumno se convierte en un receptor de información cuyo objeto de estudio solo puede ser retenido y memorizado por él y devuelto al profesor cuando este lo solicite”¹⁸.

La memoria señala Piaget “suele difuminarse o perderse una vez que pasa la situación de examen que obligo a retenerlo”¹⁹.

Indiscutiblemente la evaluación sólo sirve para reforzar información en los cuales el alumno ubica temporalmente el periodo que estudia memorizando datos y fechas ya sea a corto, mediano o largo plazo.

Aclaremos que en el estudio de la Historia de México se requiere de memorizar porque de lo contrario se genera una gran confusión en la secuencia cronológica,

¹⁷ Ossanna O, Edgardo y otros; *El material didáctico en la enseñanza de la Historia*; Argentina; Buenos Aires; 1990; p.53.

¹⁸ Oropeza Ana María; *La técnica expositiva y sus implicaciones educativas*; UNAM; México; p.30.

¹⁹ Palacios Gonzáles, Jesús; op. cit; p.597.

pero ésta a su vez se debe complementar con la reflexión para integrar un bagaje del conocimiento histórico.

Los instrumentos más comunes para evaluar el aprendizaje son exámenes o pruebas que sólo son un “conjunto a los cuales se debe dar respuesta... de una manera... estructurada por que consta de una serie de reactivos... a los cuales se ha considerado la forma más adecuada... (selección, opción, identificación, de realización localización, etc.)”²⁰ mostrando simplemente el esqueleto donde se acomoda toda la explicación y no conduce a un razonamiento de aconteceres.

Al ser evaluado el aprendizaje con pruebas o exámenes y al adjudicar calificaciones, no da claridad sobre lo que sabe el alumno, y lo que no sabe, de ahí que una calificación no asegura un aprendizaje significativo y en el campo educativo sirva tan poco para orientar al mejoramiento de la enseñanza de la historia.

El profesor en éste modelo de enseñanza muestra un gran rezago y desconocimiento del por qué se enseña la historia, olvidando incluso hasta donde pretende conducir al alumno. Es necesario que él mismo reflexione sobre su propia práctica en la enseñanza, para que pueda detectar el enemigo a vencer una historia tradicional, que ha sido impartida desde niveles anteriores de escolaridad (primaria y secundaria).

Mencionamos los niveles anteriores porque se da una secuencia en el conocimiento y según estos se verán reflejados en el nivel medio superior, desgraciadamente el alumno no le encuentra mayor relevancia a lo aprendido que el de llenar una examen para obtener una calificación. Que da pauta a que la escuela se aleje de la vida social, dándose en ella “una realidad en sí, cerrada sobre sí misma sin lazos que la unan con la realidad, la realidad escolar es una realidad puramente académica”²¹.

Es el docente el que debe cambiar este tipo de aprendizaje con su enseñanza, debe tomar en cuenta dentro de su práctica “las exigencias sociales, culturales y económicas donde hay nuevas necesidades sociales, nuevas necesidades del alumnado, de la familia y el desarrollo de la sociedad civil”²².

El docente debe conocer y comprender los contextos de procedencia y de referencia del alumnado convirtiéndolos en un arma pedagógica imprescindible, para optimizar la labor docente, tomando en cuenta que los avances tecnológicos se están imponiendo de manera acelerada, por que estamos en el siglo XXI y muchos profesores siguen sólo empleando mapas, láminas, impresos, etc., lo que lleva a ejercer una educación

²⁰ Carreño Huerta, Fernando; *Enfoques y principios: teóricos de la evaluación*; México; trillas; 1999; p.69.

²¹ *ibidem*; p.604.

²² Vila Merino, Eduardo; *Globalización educación democrática y participación comunitaria*; Revista Iberoamericana de Educación; México; 1999; p.3.

verbalista que no se puede ni se debe descalificar de manera total, pero si se debe cuestionar hasta qué punto sigue siendo válida, para el aprendizaje de los alumnos.

El docente en la enseñanza no consulta (o raras veces lo hace) al estudiante sobre sus necesidades y cuando trata de hacerlo “se estrella, por lo general, contra la pasividad o la extrañeza del estudiante, que animado por su propensión indiferenciada de absorber saberes, espera precisamente del profesor que le indique lo más importante y que decida el mismo la manera de satisfacer las necesidades que ha suscitado”²³.

El alumno por este tipo de enseñanza se muestra pasivo dando pie a la “cultura del silencio” según Freire “es una cultura en la que el papel social del individuo se ha reducido a la nada, en la que la persona carece de significación social. La educación cumple con un importante papel en la mutilación... Lobrot dice que, es a través de la educación como se prepara para el presente y el futuro un *rebaño embrutecido* que, condicionado en la escuela, se destina a la propaganda, de los *guías y salvadores de la humanidad que no buscan, en realidad, si no perpetuar su poder*, según Lobrot contribuye... a volver dóciles y sumisos a millones de hombres, a fabricar mayorías silenciosas”²⁴.

Es necesario combatir esto para que el alumno reflexione y se sienta parte de su nación, no basta con informarle sobre la historia sino concientizarlo, de saber que la historia no es el pasado, sino algo que se va construyendo día a día y que nosotros somos parte activa de esa construcción, la importancia de la historia es saber hacer una lectura del mundo, de apropiarse de nuestro pasado para la construcción de un futuro.

Es necesario que se transforme a la historia de verdades absolutas y cuestionar, “para decidir realmente lo que es verdadero y lo que es falso...no estar bajo el control de los maestros... sino.... escuchar la voz del maestro y la voz de la razón de uno mismo”²⁵.

El conocimiento histórico no se debe quedar en nosotros como mera instrucción, como aditamento de la vida, como algo que está más allá de nuestras necesidades, sino se trata, como lo señala Nietzsche de que sea “como algo necesario que tiene como meta la realización de propósitos vitales”²⁶ que nos ayuden a actuar en nuestra sociedad.

La historia es el vehículo para mostrar a la sociedad en desarrollo y reivindicarla constantemente al despertar del espíritu crítico, ésta ayuda a apropiarse del pasado en

²³ Palacios Gonzáles, Jesús; op. cit; p.608.

²⁴ Mencionado por, Palacios, Jesús; íbidem; p.p.602-603.

²⁵ Foucault Michel; *Tecnologías del yo*; Fondo de Cultura Económica; México; 1990; p.69.

²⁶ Mencionado por, Quintana Laura; *Del valor del conocimiento y del arte desde el punto de vista de la cultura*: ensayo; Revista Iberoamericana de la educación; No. 31; 1994; México; p.10.

función del presente y proyectarse al futuro, a razón que “cada individuo, cada pueblo, cada cultura de fuerza para cicatrizar heridas, reponer lo perdido y regenerar formas destruidas”²⁷ como menciona Laura Quintana.

Se trata de que el maestro piense y reflexione sobre su labor docente y que tenga una actualización permanente tanto en conocimiento como en recursos didácticos que despierten el interés de los educandos.

El llamado a cumplir con el compromiso que concierne a su labor, tanto como su preparación debe ser sus mejores elementos para buscar optimizar el proceso-enseñanza-aprendizaje a fin de propiciar nuevas técnicas de enseñanza que induzcan el proceso de formación, en esta materia.

²⁷ *ibidem*; p.10.

1.2 ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE MÉXICO DESDE LA PERSPECTIVA CRÍTICA.

La Nueva Historia se interesa por casi cualquier actividad humana (todo tiene una historia), todo tiene un pasado que en principio, puede reconstruirse y relacionarse con el resto del pasado, de ahí la consigna de historia total de los historiadores de los Annales.

El fundamento filosófico de la Nueva Historia es la idea de que la realidad esta social o culturalmente constituida.

La Nueva Historia resulta más conocida en Francia. La “nouvelle histoire” es el título de una colección de ensayos dirigidos por el ilustre medievalista Jacques Le Goff, ésta se trata de una historia “Made in France”, más exactamente, se trataba de una historia relacionada con la denominada “école des Annales”.

Ésta expresión de Nueva Historia se utiliza en la década de 1970 y 1980, periodo en que la relación contra el paradigma tradicional se extendió a todo el mundo. La Nueva Historia está asociada a Lucien Febvre y Marc Bloch, que fundaron en 1929 la revista Annales para promocionar su enfoque, y a Fernand Braudel en la generación siguiente, de hecho ellos tuvieron una rebelión contra los denominados rankeanos²⁸.

Mientras que los historiadores tradicionales piensan fundamentalmente la historia como una narración de acontecimientos, la Nueva Historia se dedica más al análisis de estructuras. Fernand Braudel, “se desinteresaba por la historia de los acontecimientos considerándola simplemente la espuma sobre las olas del mar de la Historia; según él,...lo que verdaderamente importa son los cambios económicos y sociales a largo plazo”²⁹.

La Nueva Historia presenta una perspectiva desde el resto de la humanidad, desde las personas que se les asignaban un papel menor en el drama de la historia, a comparación de la Historia tradicional que presenta una vista desde arriba, de los grandes hombres, de las grandes hazañas, etcétera.

La Nueva Historia explica los acontecimientos no sólo de la causalidad, sino también de las estructuras. Así mismo la Nueva Historia biográfica reubica a los individuos, y en particular a los grandes personajes, en el devenir de las estructuras, si bien respetando el peso de las personalidades.

²⁸ Los rankeanos opinaban que “el objetivo de la historia es mostrar lo que realmente fue”, en tanto, a la corriente historiográfica positivista.

²⁹ Burke, Peter y otros; *Formas de hacer Historia*; Alianza; España; 1994; p.12.

La escuela de los Annales, da nuevos enfoques metodológicos y maneras de concebir a la historia; en donde se aleja de una “historia fáctica y descriptiva, la cual privilegiaba los acontecimientos políticos y militares, por encima de la explicación”³⁰. Porque debemos “convertir a la historia en parte de nuestra experiencia del presente, que es en donde se encuentran las posibilidades de desenvolvimiento hacia un futuro no devenido sino por construir”³¹.

La escuela de los Annales nace en el periodo de entreguerras, con ella la perspectiva a una idea histórica renovada, integral y más científica en sus técnicas y métodos y, sobre todo, abierta a los contactos con otras ciencias sociales; es decir, una historia que pudiera captar en su totalidad la compleja realidad.

Continuando con la corriente de los Annales, en sus inicios iba hacia una historia económica, como hito que marcaba la producción historiográfica, hasta el redescubrimiento de la historia de las mentalidades, la vida cotidiana, las civilizaciones, etcétera. Posteriormente bajo la dirección de Febvre, sigue pugnando por una Historia que nos permita comprender el pasado desde el presente.

Porque Febre y Bloch, “sostenían que en sociedad todo se mezcla y se determina mutuamente, las creencias, lo económico, todo, absolutamente todo... la historia se interesa por hombres dotados de múltiples funciones, de diversas actividades, preocupaciones y actitudes variadas que se mezclan, chocan, se contrarían y acaban por concluir entre ellos, paz de compromiso, un modus vivendi al que denominamos vida”³².

Ésta escuela estaba en la búsqueda de una historia más global, centrada en la actividad humana, en la vida, en la cotidianidad de los grupos y sociedades, en sus interacciones económicas y sociales, en su dinámica demográfica, cultural, etcétera.

Concebimos a la Historia como menciona Braudel que pertenece a la escuela de los Annales al hablarnos, “de la multiplicidad de los tiempos históricos,... de estructuras y no sólo de acontecimientos,...que da cuenta del movimiento y cambio de las civilizaciones en fin, una historia que buscaba la explicación de las transformaciones...”³³ y la construcción de la memoria histórica de los sujetos.

En oposición al paradigma positivista que no posibilita sujetos “pensantes” ni una historia general que parta del sujeto hacia el sujeto, es decir, que lo integre como actor social capaz de transformar su realidad.

³⁰ Salazar Sotelo, Julia; op. cit; p.48.

³¹ Zemelman Merino, Hugo; *De la Historia a la política: La experiencia de América Latina*; ed. Siglo XXI; México; 1989; p.18.

³² Salazar Sotelo, Julia; op. cit; p.45.

³³ íbidem; p.48.

El historiador G. Duby representante del grupo de los Annales menciona “que no es necesario masas de hechos pero sí partir de un pequeño número de fenómenos y mostrar también como se forma el conocimiento”³⁴. Compartimos la opinión de que el alumno no necesita montones de información, sino ocasiones para desarrollar su propio pensamiento crítico para que comprenda una temática y criticarla.

Partir de la cotidianeidad del educando para familiarizarlo con la historia, en éste caso, la Historia de México, que lo conduzca a notar las transformaciones de la sociedad y su evolución, que le ayude a comprender la Historia relacionándola con el presente y así mismo pueda entenderla, causándole interés por sus contenidos programáticos.

La microhistoria ocupa pues, una posición muy específica en la denominada Nueva Historia, “trata de buscar una descripción más realista del comportamiento humano, recurriendo a un modelo de conducta humana en el mundo basado en la acción y el conflicto”³⁵.

La microhistoria se basa en esencia en la reducción de la escala de observación, es un análisis microscópico y en el análisis intensivo del material documental, “no se trata simplemente de atender a las causas y efectos de que en todo sistema social coexistan aspectos diferentes, en otras palabras,... de describir estructuras sociales de gran complejidad sin perder de vista escala del espacio social de cada individuo y, por tanto, de las personas y su situación en la vida”³⁶.

Su período de aparición se da en la década de 1970. Es a principios de los años noventas donde Peter Burke editaba un volumen titulado “New Perspectives on Historical Writing. Se trataba de un texto en el que diversos autores trazaban el mapa de la historiografía entonces vigente, un bosquejo hecho por académicos de gran relieve. Cada uno de los autores presentaba el significado de las prácticas históricas que habían tenido mayor desarrollo. Se tradujo al castellano en 1993, con el título “formas de hacer historia”.

Peter Burke incluye una segunda edición donde añadió “algunos párrafos sobre la investigación reciente en... microhistoria... así mismo redacta un apartado específico, un apéndice informativo titulado; El debate de la microhistoria”³⁷. En ésta breve edición reconoce que dicha perspectiva historiográfica no ha dejado de florecer en el sentido de que cada vez se publican más estudios sobre el género.

³⁴ Aguirre Rincón, Carmen; op. cit; p.139.

³⁵ Burke, Peter y otros; op. cit; p.15.

³⁶ íbidem; p.122.

³⁷ Pons Anacleto y Justo Serna; *Nota sobre la microhistoria ¿no habrá llegado el momento de parar?;* Universidad de Valencia; No.3; 2004; p.255.

Al parecer éstas obras podrían clasificarse en tres tipos de microhistorias, por un lado, “toman como objeto de análisis comunidades y pueblos, que siguen siendo los más numerosos, por otro lado, abundan también estudios sobre individuos olvidados; añade Burke –quedaría una tercera variante– investigaciones centradas principalmente en familias³⁸.

La microhistoria no ha renunciado a tener en cuenta la diferenciación social “considera esencial para llegar a hacer una lectura lo más formal posible de acciones, conductas, estructuras sociales, roles y relaciones”³⁹.

Aquello que tal vez ha sido más olvidado y más dejado de lado es el mundo de las relaciones interpersonales, “las que puedan definir el conjunto de las estructuras y la realidad en la cual los acontecimientos externos e internos irrumpen... cada caso... será comprensible sólo si hemos defendido de una manera no mecánica a ese contexto”⁴⁰.

La “realidad social en este caso no se piensa en lo dado, sino en lo dado dándose, es decir en movimiento y articulación no de hechos, ni de objetos, sino de relaciones, las cuales no son predeterminables ni objetiva, se ubica en el plano de las subjetividades... las cuales construyen realidades específicas no eternas”⁴¹.

La consideración de la pequeña escala se propone, entonces, “como un modo de captar el funcionamiento real de mecanismos que, en un nivel macro, dejan demasiadas cosas sin explicar...”⁴²

Justo Serna argumenta que “el público prefiere obras de ésta naturaleza lo hace buscando la rareza, lo inaudito, pero también lo cotidiano en el pasado”⁴³ el reducir la escala de observación para estudiar la conducta social permite apreciar acciones y significados que, de otro modo, son invisibles. Una vez agrandando el objeto, se intenta captar el sentido de los actos humanos y eso no es irrelevante, no es asunto menor, puesto que el comportamiento de cada individuo o las vivencias de cada pequeña comunidad son importantes en sí y traducen en el caso particular la brava lucha que cada sujeto se plantea para vivir en una circunstancia determinada.

Ésta corriente historiográfica beneficia al proceso-enseñanza-aprendizaje al mostrar otras perspectivas para abordar la historia y lo acerca más a los contenidos; pero no

³⁸ *Ibidem*.

³⁹ Burke Peter y otros; *op. cit*; p.135.

⁴⁰ Levi Giovanni y otros; *Un problema de escala*; Revista Contrahistorias; Jiménez Editores; México; 2004; p.64.

⁴¹ Hoyos Medina, Carlos Ángel; *op. cit*; p.128.

⁴² *Ibidem*; p.65.

⁴³ Mencionado por, Pons Analet; *op. cit*; p.255.

por ello se debe renunciar a la cronología o a datos relevantes porque de lo contrario se confundiría al educando en su aprendizaje.

De tal manera que para estudiar, conocer, interpretar los hechos sociales se debe entender que estos no son “cosas estáticas y naturales sino que éstas son creadas por el hombre en las relaciones sociales en donde lo más difícil de comprobar, en sí, es la objetividad del hecho, dado que cada postura sobre la realidad concibe como objetivo y subjetivo diferentes elementos”⁴⁴.

Según Nietzsche “necesitamos la historia monumental, la anticuaria y la crítica, necesitamos la celebración de lo grande que nos precedió; necesitamos de lo que se dio antes o de las cosas antiguas; y necesitamos también evaluar y contrastar a partir del presente... un exceso de historia (la monumental) ahoga, niega nuestra felicidad y nos hipoteca con el fardo de lo heredado,...pero la consecuencia de una historia anticuaria tomada en exceso: es historia propia de aquellos que veneran lo antiguo y lo habitual para restar novedad e importancia a lo de hoy, etcétera”⁴⁵.

La modificación en la enseñanza de la historia es necesaria por lo expuesto en el anterior apartado, en donde, se pretende se logre una adquisición de la reflexión en ésta materia, mediante la construcción del conocimiento histórico, a partir de la contribución de la microhistoria Italiana a la ya citada historia monumental del positivismo.

La importancia de la historia está en que el ser humano es histórico porque las acciones que emprende cada una de las generaciones comprometen a las siguientes. Son “acciones que implican una transformación de lo otro, y la construcción de un mundo para la vida; que dan lugar a creaciones que perduran, que tienen que ser re-asumidas, continuadas o transformadas por ellas”⁴⁶.

La microhistoria italiana es la más importante corriente de la historiografía italiana de todo el siglo XX, y ha propuesto cambiar la escala de análisis de los problemas abordados por los historiadores, para hacerlos capaces de reconstruir de un nuevo modo, la esencial “dialéctica de va y viene entre las dimensiones macrohistóricas y las dimensiones microhistóricas de los procesos sociales”⁴⁷.

También propone una original vía de solución a la habitual antítesis, rígida y excluyente, de dicha macrohistoria, frente a la microhistoria, al postular, por el

⁴⁴ Hoyos Medina Carlos Ángel; op. cit; p.126.

⁴⁵ Mencionado por, Souto Martha; *Utilidad de la historia para el adolescente*; Cuadernos de Pedagogía; Valencia; No. 298; 2001; p.84.

⁴⁶ Ginzburg Carlo y otros; *La otra mirada de Clío: microhistoria italiana*; Revista Contrahistoria; Jiménez Editores e impresos; México; 2004; p.29.

⁴⁷ *ibidem*; p.38.

contrario, partir siempre de una hipótesis dada perteneciente al nivel macrohistórico para luego hacerla descender de nivel, cambiando su escala de observación o de análisis hacia un nivel microhistórico, como lugar de experimentación de dicha hipótesis macrohistórica.

El procedimiento microhistórico consiste en ese movimiento o dialectización del círculo de ir y venir entre los niveles macrohistóricos y microhistóricos, este análisis exhaustivo e intensivo del espacio microhistórico nos remite a un examen global de todas las dimensiones, elementos, actores y factores de ese mismo universo micro, hace posible agotar la totalidad de sus elementos constitutivos, aproximándose al sentido del cumplimiento del paradigma de la historia global.

Con la finalidad de replantear con fuerza los múltiples y diversos vínculos entre la historia y el presente, renovando el debate sobre la función social de la historia y reivindicando una historia más viva, y más conectada con las preocupaciones, las vivencias y las experiencias de "la gente común y corriente", puede incluir lo mismo a una localidad o a una comunidad, que a un sólo individuo, a su obra científica o artística, o a su biografía entera, junto a una región, un sector de la clase obrera o una ciudad.

La microhistoria reconstruye, de manera dialéctica, crítica y creativa, la clara pluralidad de campos que constituyen a los distintos contextos sociales de los fenómenos históricos individuales analizados.

Para Grendi la vía maestra para elaborar una nueva perspectiva general para la historia social es la de adentrarse en el estudio directo de los "comportamientos y las relaciones interpersonales"⁴⁸ de los distintos grupos y sujetos sociales, estudio que, sólo es posible desde el recurso de la microhistoria, al reducir la escala del universo considerado y examinado que se lleva desde los grandes arreglos nacionales hasta el examen de la comunidad, por citar un ejemplo.

Carlo Ginzburg es uno de los principales cultivadores de la corriente historiográfica llamada la microhistoria italiana, que corresponde a "la historia de las pequeñas cosas que esconden la verdad histórica, opacada por la narración de los grandes hechos"⁴⁹ y una de sus obras representativas es "El queso y los gusanos".

Ginzburg encontró la manera de sacar a la luz aquello que no era legible, a través del "paradigma indiciario", como lo llama, así la insuficiencia de un dato no lo hace un indicio, sino una función sustitutiva o de reemplazo que debe cumplir. El indicio es un dato que está allí en lugar de la prueba que falta o más allá de la prueba existente.

⁴⁸ *ibidem*; p.60.

⁴⁹ *ibidem*; p.31.

El “indicio invita a la interpretación y, antes que nada a la interpretación de la circunstancia que hace que él deba estar ahí, en lugar o más allá del dato pertinente, supliendo la ausencia o incluso la presencia del mismo”⁵⁰. Incita a buscar algo que por alguna razón no ha dejado restos suyos, sino sólo huellas indirectas, algo que estuvo impedido de manifestarse, algo que tuvo prohibido mostrarse.

La condición de validez del paradigma indiciario es que: lo real histórico es constitutivamente enigmático, oculta algo su verdad aparente es sospechosa. Es decir que los datos no sólo son siempre insuficientes, sino que están ahí para engañar. Lo humano en general tiene algo siempre que ocultar, y si existen los indicios es porque esa realidad humana aparenta ser algo que no es; aparenta una armonía interna, consigo misma, y una armonía externa con lo otro.

El indicio está ahí para ofrecer la posibilidad de interpretar el sentido de un acontecimiento, y sólo a través de él, conocer la realidad del mismo.

El grupo central de ésta corriente historiográfica son Eduardo Grendi, Carlo Poni, Carlo Ginzburg y Giovanni Levi, que fundamentan la propuesta teórica, metodológica, intelectual e historiográfica de ésta corriente italiana, que equivale también a la experiencia del trabajo de campo, mientras permite que los historiadores dejen de concebir a la historia como una suma de procesos abstractos y automáticos.

Con la microhistoria es posible complementar a la socorrida historia positivista o tradicional⁵¹ en la enseñanza de la historia de todos los niveles educativos, pero sobretodo, el que nos involucra es el nivel medio superior, al permitir acercar al alumno a un nivel más humano con el cual puede familiarizarse, a la vez que promueve su interés y su capacidad crítica, al comparar inevitablemente el nuevo conocimiento con los anteriores.

No se trata de oponer, se trata de enriquecer a unas y a otras haciendo que se comuniquen. “Es preciso, pues, abrir una brecha en las cláusulas territoriales, renunciar a los exorcismos y a las excomuniones, multiplicar intercambios y comunicaciones, para que todas estas andaduras hacia la complejidad confluyan y para que, por fin, podamos concebir no sólo a la complejidad de toda realidad (física, biológica, humana, sociológica, política), sino la realidad de la complejidad”⁵².

⁵⁰ *Ibidem*; p.32.

⁵¹ Al complementarse ambas permiten llenar las lagunas existentes, al relacionarse lo macro y lo micro de las sociedades, con sus respectivas complejidades; relaciones y transformaciones.

⁵² Porlán, Rafael; *Constructivismo y escuela: Hacia un modelo de enseñanza-aprendizaje basado en la investigación*; Ed. Díada; España; 1998; p.84.

Y es en el ámbito escolar donde la cuidadosa dirección del proceso enseñanza-aprendizaje, permitirá un cambio y transformación del sujeto-alumno, en la concepción de la historia y de su influencia en la realidad.

Es en el posmodernismo donde se entiende a la historia como una disciplina no aislada, aquí se considera que la historia “no puede separarse de una serie de supuestos culturales y sociales”⁵³, se está a favor de un retorno a la historia que no es una “recuperación o una nostalgia”, ellos empezaron a narrar o a contar historias (la Nueva Historia).

Así mismo, los posmodernistas mencionan con Michel Foucault la idea con respecto al relato, esa idea que menciona “el poder del lenguaje, es el poder de las palabras y de las ideas expresadas en el texto escrito”⁵⁴, el poder que puede ser influencia directa entre los sujetos espectadores, y provoque cierto pensamiento y/o comportamiento en el sujeto.

Con los posmodernistas se particulariza la historia, desprendiéndose así trabajos como el de las feministas, los marxistas, etc., así mismo se llega a una conciencia cada vez más generalizada de que la historia no puede ser escrita “sin incluir un análisis ideológico e institucional, incluso un análisis del acto mismo de escribir”⁵⁵.

Así la perspectiva crítica se sustenta en éste trabajo por dos vertientes la *política* con Hugo Zemelman y el *poder* con Michel Foucault, con la finalidad de develar el currículo oculto que la perspectiva positivista oculta bajo la premisa de neutralidad.

La perspectiva crítica se preocupa por “la determinación de los mecanismos conceptuales, antes que encerrarse en una determinada estructura teórica”⁵⁶, así como también por la “capacidad del hombre de transformar su relación de conocimiento con la realidad”⁵⁷. Al ser una racionalidad ampliada, racionalidad capaz de dar cuenta de la realidad histórica con perspectiva.

Así mismo la dialéctica “es la apropiación racional de una realidad, su reconstrucción y posterior explicación”⁵⁸, elemento que debe dominar el docente para entender su función dentro del proceso-enseñanza-aprendizaje, sin anular, minimizar o fragmentar los contenidos históricos que imparte al alumno como parte de una sociedad.

⁵³ Corcuera de Mancera Sonia; *Voces y silencios en la historia siglo XIX y XX*; Fondo de Cultura Económica; México; 1997; p.382.

⁵⁴ *ibidem*; p.388.

⁵⁵ *ibidem*; p.384.

⁵⁶ Zemelman Merino, Hugo; *Historia y política en el conocimiento*; UNAM; México; 1983; p.10.

⁵⁷ *ibidem*; p.13.

⁵⁸ *ibidem*; p.15.

Y es así que Foucault expresa que el poder “no es una cosa, ni una sustancia, sino un sistema de relaciones⁵⁹”, de “naturaleza histórica”⁶⁰, porque la historia está escrita a partir de los dominantes, de quienes ostentan el poder. Ésta es la historia que se conoce, la conquista de México, y no se popularizan los escritos con respecto a los vencidos (la Nueva Historia).

Foucault favorece “el discurso como historia”⁶¹ al ser éste “el destructor de los privilegios,...decretaba inexistente a la realidad: un privilegio absoluto,...”⁶², al ser el poder una “relación de fuerza de carácter múltiple, móvil y cambiante, que comprende un polo de dominación e innumerables puntos de resistencia”. Como alternativa a la historia dominante y manipulada.

En tanto “el poder ya no actúa desde la exterioridad del discurso, sino que se hace inmanente al discurso mismo, constituyendo sus objetos y sujetos, imponiendo sus modos de enunciación y determinando lo que debe o puede ser dicho en una situación y en un momento determinado”⁶³.

El poder no sólo tiene una función negativa, que se limita a prohibir, reprimir, o impedir es también de carácter productivo y positivo, por lo que se debe de canalizar a mejorar la enseñanza áulica con respecto a la historia, porque el docente tiene poder sobre el alumno, el cual es directo en su proceso de formación.

Para Zemelman, es importante “pensar la historia partiendo desde un ángulo político, nos obliga a pensar de nuevo y a cuestionar los parámetros de tiempo, espacio, de conocimiento científico y el papel de la ideología, que tradicionalmente han estado presentes en el análisis histórico”⁶⁴, ya que la enseñanza de la historia tradicional, ha provocado fragmentos en el aprendizaje de los educandos, conduciéndolos a la memorización de los datos adjudicados por el profesor, ésta educación se define como un “simplismo discursivo, en la parcelación conceptual del sujeto, en la objetividad científica, destacando la acumulación informativa de los datos aislados en una estructura que apunta a lo insustancial del conocer, a lo reproductivo de aprender y a lo transmitido de enseñar”⁶⁵.

⁵⁹ Acaña, Lucila y otros; *La herencia de Foucault: Pensar en la diferencia*; Ed. El caballito; UNAM; México; 1987; p.37.

⁶⁰ *ibidem*.

⁶¹ *ibidem*; p.83.

⁶² *ibidem*; p.84.

⁶³ *ibidem*; p.39.

⁶⁴ Zemelman Merino, Hugo; *De la historia a la política: La experiencia de América Latina*; op. cit; p.18.

⁶⁵ Aguirre Rincón, Carmen; op. cit; p.137.

Asimismo Zemelman, entiende a “la política como conciencia de la historicidad, proceso de construcción de proyectos en el contexto de las contradicciones sociales”⁶⁶. Lo político es definido entonces como “la articulación dinámica entre sujetos, prácticas sociales y proyectos, cuyo contenido específico es la lucha por dar una dirección a la realidad en el marco de opciones viables”⁶⁷.

Porque lo educativo es una práctica social que debe ser encaminada a una realidad que en verdad posibilite al sujeto a apropiarse de sí mismo “como agente creador y como controlador potencial de su propia vida al forjar su propia historia”⁶⁸ como una capacidad social para determinar un proceso de cambio, como un esfuerzo que se traduzca en realidades concretas. Porque las “sociedades, no progresan linealmente hacia posiciones mejores, sino que avanzan retomando el pasado...”⁶⁹ y éste potencializará a nuevas realidades.

Mediante la conciencia histórica, que es la “expresión de la capacidad del hombre para colocarse ante el momento histórico”⁷⁰, entendiéndolo como la expresión de un proceso no cerrado, sino más bien del “propio movimiento de la historia que resulta de las relaciones entre múltiples sujetos y sus prácticas respectivas”⁷¹. En donde, los sujetos puedan reconocer sus espacios para desarrollarse y transformarse.

Con una idea diferente de conocimiento y por consiguiente de enseñanza porque, la metodología más utilizada por el profesor se caracteriza por la “relevancia concedida a los datos, causas, personajes e hitos históricos, aislados de la realidad social... que... fragmenta y disocia los procesos cognitivos valorativos presentes en todo conocimiento”⁷². Llevándose a cabo un divorcio entre la escuela y la sociedad.

Los contenidos abordados por el profesor, a veces, no tienen relevancia en la vida cotidiana del educando, la realidad educativa es una realidad en sí misma que no va más allá de las paredes institucionales considerando al conocimiento irrelevante para la vida diaria.

La rigurosidad con que se ha manejado el corte positivista; el orden cronológico, la búsqueda de objetividad y el carácter único de los acontecimientos, ha alejado al educando del objeto de conocimiento, conduciéndolo a una pasividad dentro del salón de clases y una apatía por aprender sobre la Historia de México.

⁶⁶ Zemelman, Hugo; *De la historia a la política: La experiencia de América Latina*; op. cit; p.13.

⁶⁷ *ibidem*.

⁶⁸ *ibidem*; p.30.

⁶⁹ *ibidem*; p.15.

⁷⁰ Zemelman, Hugo; *Voluntad de conocer: El sujeto y su pensamiento en el paradigma crítico*; ed. Anthropos; España; 2005; p.10.

⁷¹ *ibidem*.

⁷² Aguirre Rincón, Carmen; op. cit; p.138.

Se debe entender al conocimiento histórico como “estar en una reconstrucción constante con referencia a la realidad es decir...que permita dar cuenta de lo que se construye y cómo se construye sobre la realidad, impidiendo que las construcciones se consoliden como... únicas”⁷³.

La enseñanza de la Historia de México “demandar la apropiación de conceptos y categorías de análisis para comprender la urdidumbre del desarrollo social en sus continuidades y rupturas, conflictos y consensos, intereses y poder”⁷⁴. Porque no es suficiente con explicar los fenómenos, sino que tenemos que transformarlos en espacios de realidades para reconocer opciones de otras prácticas educativas y así enriquecer esta enseñanza.

Es mediante el conocimiento, como el hombre “establece los elementos y las relaciones dadas de la realidad, con la intención no sólo de reconocer su existencia, sino más aún con la intención de transformar esa realidad. El hombre que no se preocupa por conocer, no vive la realidad aunque este en ella; en éste caso se le ubica sólo como un objeto (cosa) más de la realidad y no como aquel que la crea, la destruye y la re-construye”⁷⁵.

Y es en el ámbito escolar donde la cuidadosa dirección del proceso-enseñanza-aprendizaje, permitirá un cambio y transformación del sujeto-alumno, en la concepción de la historia y de su influencia en la realidad.

Es en la respuesta de la pregunta ¿para qué sirve el conocimiento histórico?, en lugar de ¿para qué sirve la historia?, lo que acercara al alumno a entender que la historia en tanto realidad, simplemente existe y que dichas preguntas comunes surgen del “exagerado pragmatismo existente en nuestra época..., aquel conocimiento que no se traduce en una técnica productora de mercancías es inútil y, por tanto, merecería dejar de existir”⁷⁶, esto proviene principalmente del poco conocimiento general reflexivo-formativo que hay actualmente, porque éste sea vuelto especializado y fragmentario, por lo cual circula mucha información que conduce al progreso de la ignorancia.

Es de vital importancia que el alumno comprenda que la historia permite crear una conciencia adecuada del devenir histórico, y que entre otros efectos, permite comprender la situación crítica, revolucionaria de nuestro tiempo para actuar en ella concientemente, capacita para prever a grandes rasgos, en lo fundamental, el futuro de la humanidad y como ciencia totalizadora de lo humano, resulta la base explicativa

⁷³ Hoyos Medina Carlos Ángel; op. cit; p.125.

⁷⁴ Aguirre Rincón Carmen; op. cit; p.139.

⁷⁵ Hoyos Medina, Carlos Ángel; op. cit; p.119.

⁷⁶ Schettino Maimone, Ernesto; *Teoría de la historia*; UNAM; ENP; Manuales Preparatorianos No. 4; México; 1990; p.61.

de todo producto histórico, incluyendo, por tanto las demás formas del saber y de la acción del hombre.

La responsabilidad del docente, es comprometerse con ésta enseñanza entendiendo a ésta última como una “orientación y encauzamiento de la actividad escolar para aprender”, es decir, que su función “consiste en la guía, dirección y enfoque del empeño del alumno, a fin de que gradual, pero metódicamente vaya asimilándose... la cultura”⁷⁷, lejos de la simple concepción tradicional de transmitir conocimientos.

En palabras de Carrizales, “quizá del siglo XVII para acá, se aspira un perfil de profesor con cualidades intelectuales que tenga pensamiento propio y contribuya a formarlo en sus alumnos; se anhela también que posea virtudes éticas para que eduque mediante el ejemplo y forme así en sus alumnos los valores morales, políticos y culturales legitimados y requeridos por la sociedad o el grupo social en turno. Así mismo, hoy como ayer, se desean profesores sensibles y capacitados en el arte del buen enseñar”⁷⁸.

Con el empleo adecuado de la didáctica es posible “recuperar la unidad entre teoría y práctica como espacio para la reflexión y el perfeccionamiento pedagógico...”⁷⁹, al liberarla del concepto de “disciplina instrumental que ofrece respuestas técnicas para la conducción del aprendizaje en el aula”⁸⁰ de aquí que se le haya considerado como una disciplina neutra, universal y acabada.

Sin embargo, una planeación didáctica, en donde se busque la organización de los factores que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje permitirán al docente realizar un “constante replanteamiento, susceptible de continuas modificaciones, producto de revisiones en todo el proceso...”⁸¹, con la finalidad de mejorar la enseñanza y su desempeño profesional, situándolo en un marco de la realidad educativa.

Lo anterior dará pauta a una selección y aplicación de criterios teóricos y técnicos, respetando el plan institucional y el programa de Historia de México para llegar a superar los límites áulicos al implantar el uso del dispositivo pedagógico en la materia, lo cual se revisará más adelante.

Continuando con la didáctica como un espacio comprensivo del sentido de las acciones humanas, y de la subjetividad como elemento a trabajar, ayudara a los

⁷⁷ Bonfil, María Guadalupe y otros; *Pedagogía: la práctica docente*; Antología; UPN; SEP; México; 1993; p.31.

⁷⁸ Carrizales Retamoza, Cesar; *Paisajes pedagógicos*; ed. Lucerna Diogenis; No.16; México; 2003; p.14.

⁷⁹ Freire, Paulo; *Cartas a quien pretende enseñar*; ed. Siglo XXI, México; 1994; p.16.

⁸⁰ Pérez Buján, Rafaela y Escamila; op. cit; p.197.

⁸¹ *ibidem*; p.207.

estudiantes al despliegue de su subjetividad, entendiendo a está como “un proceso mediador entre el desarrollo del sujeto de la educación y las condiciones espacio-temporales de la realidad socio-histórica”⁸².

La didáctica es “la teoría de la enseñanza encargada de la formación cabal de sus estudiantes, a través de una relación humana y humanizante, lo que supera una capacitación para el trabajo, apela al desarrollo de la creatividad, la conciencia, el saber pensar entorno a la vida y al mundo, mediante un proceso de problematización de búsqueda de respuestas, de ser un sujeto no pasivo sino protagonista, ético y con capacidad de discernir”⁸³.

Por ello, la didáctica es un espacio pedagógico, que comprende las múltiples relaciones intersubjetivas entre los sujetos de la educación, mediados por los juegos lingüísticos y construcciones simbólicas desde los cuales los estudiantes van construyendo el sentido de sus procesos de formación, mediados por las condiciones socio-históricas y políticas-económicas en las que se desarrolla los procesos de enseñanza.

La didáctica es entendida como un espacio hermenéutico que abre la posibilidad a una construcción de conocimientos interpretativos de los sentidos y significados de ser de los participantes del proceso de enseñanza.

La didáctica desde esta “perspectiva interpretativa, ayuda a los estudiantes a comprender su propio desarrollo académico por los diversos niveles educativos, como un sujeto que co-existe y co-actúa con y para otros seres, con los cuales establece interacciones intersubjetivas que le permiten comprender su estar en el mundo, su vivir en el día”⁸⁴.

Pero, es en la construcción del conocimiento del educando donde debemos indagar para poder utilizar estas nuevas propuestas historiográficas e implementarlas en la enseñanza de la Historia de México. Se debe de contemplar que tipo de conocimiento se va a formar en el educando y como mostrar distintas visiones conforman una reflexión más realista del presente.

Se debe de tomar en cuenta el nivel cognitivo del alumno, “el desfase entre el desarrollo intelectual y el carácter abstracto de los conocimientos históricos explica, en parte, la causa de uno de los problemas que la generalidad de los profesores están enfrentando, el desinterés de los alumnos por el estudio de la Historia”⁸⁵.

⁸² Escamilla Salazar, Jesús; *La didáctica como disciplina*; Ensayo; México; p.7.

⁸³ Velásquez Fentes, Alicia; *En búsqueda de la enseñanza perdida: un modelo didáctico para la educación superior*; ed. Paidós; México; 1999; p.87.

⁸⁴ *ibidem*; p.10.

⁸⁵ *ibidem*.

En la tradición cognitiva constructivista se dice “que los individuos no construyen estructuras generales, sino conocimientos diversificados por dominios, centrados en focos atencionales muy particulares, lo cual podría variar significativamente por la demanda de un contexto social”⁸⁶.

Para el constructivismo “el abordaje de las ciencias-sociales en la escuela debería contribuir al perfeccionamiento de las capacidades de aprendizaje significativo, razonamiento y juicio crítico en el alumno, tendientes a la formación de una visión comprensiva del mundo”⁸⁷ para la formación de sujetos libres, autónomos y críticos, con una participación social comprometida. Para ello, es indispensable consolidar redes conceptuales con información significativa e interrelacionada.

Para Cesar Coll “se requiere atender explícitamente no sólo a los contenidos declarativos y procedimentales, sino a la formación de valores y actitudes”⁸⁸.

Desde esta perspectiva en la enseñanza de la historia se destacaran en el aula aprendizajes como los siguientes:

- La construcción de conceptos o categorías histórico-sociales básicos.
- El desarrollo de la noción de tiempo histórico.
- La solución de problemas referidos a contenidos sociales (juicios históricos).
- La comprensión de la causalidad multideterminada de la historia.
- El análisis de los mecanismos de empatía y razonamiento de los sujetos históricos.
- El análisis de las falacias en la explicación histórica.
- El análisis contrastante de las formas de vida, costumbres, valores, etcétera, de las sociedades pasadas y presentes.

En el terreno educativo el educando debe dejar de asumir el conocimiento histórico como la verdad absoluta que le transmite la autoridad del profesor o el libro.

En diversos estudios se ha probado que “los alumnos de educación secundaria y bachillerato consideran que las fuentes históricas informan de manera directa,

⁸⁶ Díaz Barriga, Frida; *Una aportación a la didáctica de la historia en el bachillerato*; Perfiles Educativos; No. 82; UNAM; 1998; México; p.43.

⁸⁷ *ibidem*; p.44.

⁸⁸ *ibidem*; p.46.

absoluta y acabada; les cuesta trabajo la cualidad interpretativa e inferencia del conocimiento histórico”⁸⁹. Los alumnos no parecen captar la proyección del conocimiento histórico sobre su presente incluso sobre su futuro.

La empatía histórica para algunos autores es una habilidad a la par cognitiva y afectiva, esta relacionada con la posibilidad de entender las acciones de los hombres en el pasado.

Carrillo en 1886 “se pronuncia airadamente en contra de lo que llamó “historia fecha” y la memorización de los nombres propios y batallas. Proponía acercar... al educando... a la realidad de manera amena y agradable, relevar el conocimiento de la vida cotidiana sobre la historia militar y política y priorizar el estudio de la Historia como cambios y transformaciones”⁹⁰.

En el carácter formativo de la asignatura se considera necesario incluir actividades dirigidas a la construcción del conocimiento por parte de los alumnos “que tiendan al desarrollo de habilidades y capacidades intelectuales, basadas en la observación, la imaginación, la reflexión, el análisis, y la interpretación, la formación de opiniones personales, la expresión oral, la redacción, la comparación, la identificación, la selección, el juego, trabajo individual y en equipo, en el salón de clases y fuera de él”⁹¹.

Así se alcanzará una formación como proceso personal, más no aislado, que otorgue una percepción de vida y mundo, como una plataforma para construir el proyecto de vida, en este caso principalmente de los alumnos, condición que dará un carácter activo al alumno, en tanto le permite tomar una postura.

La “formación desde una perspectiva dialéctica, asume que tanto el sujeto y el mundo objetivo del cual forma parte, se interrelacionan y se determinan mutuamente”⁹², por lo que es campo de la Historia de México y esto debiera ser consecuencia del estudio de la misma, en todos los niveles educativos del país. Además la “formación implica el proceso por medio del cual un sujeto adquiere cultura y la hace formar parte del patrimonio personal”⁹³.

La formación es completamente humana, e implica tomar en cuenta todas las facultades y potencialidades del sujeto, tanto objetivas como subjetivas, así como los procesos de adquisición y transformación de la realidad.

⁸⁹ íbidem.

⁹⁰ Mencionado por, Jiménez Alarcón, Concepción; op. cit; p.54.

⁹¹ íbidem; p.51.

⁹² Honoré, Bernard; *Para una teoría de la formación*; ed. Narce; España; 1980; p.14.

⁹³ íbidem; p.20.

La enseñanza es un proceso muy complejo, más allá de una transmisión de saberes, como se ha conducido la enseñanza de la Historia de México, es el espacio estructurante de la realidad, por ende, la enseñanza articula diversas problemáticas y ámbitos que se gestan en su origen fuera de las instituciones educativas, ahí en las políticas educativas de organismos internacionales y nacionales que afectan la intervención pedagógica y a la didáctica. La enseñanza debe ayudar a la toma de conciencia y a la construcción de sentidos por parte de los sujetos de la educación y de los docentes.

La enseñanza como “ámbito de transmisión/transformación, puede habilitar en el ejercicio cotidiano de los que implica aprender a pensar histórica y críticamente; aprender cuando se aprehende, no sólo esta en juego contenidos relacionados con el conocimiento construido, sino con la posibilidad de crear algo nuevo y con ello construirse como sujeto de y en la acción; aprender que el conocimiento es un instrumento para pensar y una exigencia para crear”⁹⁴.

Es necesario que al alumno se le forme como un hombre en su historia, es decir, un sujeto con “posibilidad de nuevas realidades que se construyen”⁹⁵, en lugar de un hombre histórico que tiene un contenido determinado, e incapaz de alterar su realidad.

La historia debe ser entendida en tanto es experiencia y conciencia, lo que implica colocarse en el umbral de aquellos puntos de lucha y de conquista, del pasado y del futuro, “la objetivación de sí mismo se desprende de esos límites, única forma de alcanzar la conciencia histórica: conjugación de lo histórico en lo individual y de lo individual en lo histórico”⁹⁶.

Para que “el sujeto con conciencia sea un ser, aunque el ser, para llegar a ser conciencia, requiere del sujeto una objetivación de sí mismo frente al otro mismo”⁹⁷. De ahí que pensemos en la relación entre sujeto y objeto como una forma para comprender la realidad.

Por que la esencia de la conciencia histórica “es la crítica en tanto apertura hacia lo objetivo real en constante movimiento”⁹⁸.

⁹⁴ Gómez Sollano, Marcela; *Formación de sujetos y configuraciones epistémico-pedagógicas*; Valencia Guadalupe. Et. al.; *Epistemología y sujetos: algunas contribuciones al debate*; ed. Plaza y Valdez; UNAM; México; 1990; p.21.

⁹⁵ Zemelman, Hugo; *Los horizontes de la razón II: historia y necesidad de utopía*; ed. Anthropos; España; 1992; p.179.

⁹⁶ *Ibidem*; p.180.

⁹⁷ *Ibidem*; p.181.

⁹⁸ Zemelman, Hugo; *Los horizontes de la razón I: dialéctica y apropiación del presente*; ed. Anthropos; España; 1992; p.36.

CAPÍTULO I

Cuando se logra tomar conciencia del mundo y los problemas también se visualizarán las alternativas para solucionarlos, ese es el reto educativo de hoy. Porque el “pasado, tiene un derecho sobre el presente, está en condiciones de exigirle que lo rescate, que salga en su defensa, que peleé por él;...”⁹⁹.

⁹⁹ Ginzburg, Carlo y otros; op. cit; p.29.

1.3 EL DISPOSITIVO PEDAGÓGICO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE MÉXICO.

El término dispositivo, forma parte del léxico desde hace 20 años aproximadamente y se generó en la formación para adultos, como oposición a términos clásicos del campo de la enseñanza, contribuyendo a crear un nuevo paisaje intelectual para la formación, como plantea J. Beillerot¹⁰⁰.

Etimológicamente *dispositivo* proviene del latín *dispositus*, es decir, dispuesto, que dada la uniformidad que en las escuelas las prácticas adoptan y han adaptado desde un modelo único, el tradicionalismo, la palabra dispositivo no tenía sentido en la enseñanza. En cambio si lo tuvo en la formación de adultos al buscar nuevas formas y estrategias distintas de los de la enseñanza para responder a las necesidades de los adultos centradas en saber-hacer.

Al imaginar nuevas maneras de trabajar se comenzó a utilizar en la formación la noción de implementación de dispositivos pedagógicos. Desde diversos campos del saber, como el psicoanalítico, la psicología social, la dinámica de los grupos, el análisis y la intervención institucional; la búsqueda de dispositivos ha planteado la necesidad de analizar la relación teoría-técnica y técnica-teoría.

Aunque este análisis no es tan claro en pedagogía, a causa de que el docente enseña, pero no define cuales teorías esta usando y por lo general suelen hacer combinaciones predominando el tradicionalismo y como lo “pedagógico es históricamente un campo de prácticas antes que de teorías, es comprensible que los dispositivos no sean consecuencia de desarrollos teóricos”¹⁰¹, aunque los saberes culturales hayan tenido en él influencia.

En este caso en la enseñanza de historia de México, es necesario optimizar el imperante método tradicional para responder a la necesidad social de fortalecer la identidad nacional y la conciencia histórica en los alumnos de nivel medio superior.

El dispositivo da empuje a “la invención pedagógica, a la creación, a la generación de nuevas ideas en el campo de la acción en la enseñanza y en la formación”¹⁰². Con ello se insiste en el compromiso del docente para superar con ingenio los obstáculos en la enseñanza de la historia de nuestro país, dejando a un lado la vieja tradición verbalista para avanzar con la época y las tecnologías a favor del proceso enseñanza-aprendizaje.

¹⁰⁰ Mencionado por Morin, E.; *Introducción al pensamiento complejo*; editorial Gedisa; Barcelona; 1996; p.116.

¹⁰¹ Souto, Marta y otros; *Grupos y dispositivos de formación*; Ediciones Novedades Educativas; Argentina; 1999; p.70.

¹⁰² íbidem; p.89.

Con un énfasis en lo humanista, porque es objeto de la historia “el hombre y las múltiples determinaciones que se establecen entre ellos al vivir en sociedad”¹⁰³, para que sea comprendida y analizada por los alumnos.

Dada la diversidad de teorías y de prácticas en pedagogía hablar de dispositivos, en plural parece más acertado.

La creación del dispositivo pedagógico obedece más a razones sociales y políticas que a teorías específicamente pedagógicas, el cual puede ser “pensado y analizado en tanto construcción social, para ello requiere de lecturas sociológicas, filosóficas, históricas, organizacionales e institucionales preferentemente. Pero también en tanto construcción técnica que refiere especialmente a lecturas pedagógicas y didácticas”¹⁰⁴.

La didáctica sufre por ser encasillada por la escuela tradicional como “una disciplina instrumental, que ofrece respuestas técnicas para la conducción del aprendizaje en el aula”¹⁰⁵, en donde su presencia en las clases de Historia de México e incluso Universal en mapas, ilustraciones, diapositivas, fotos y mayormente en documentales y algunos museos, que a veces no son suficientes para atraer la atención, ni el interés por la materia, generando apatía y aburrimiento en los alumnos, por ende un aprendizaje irrelevante para ellos.

Por lo anterior, la didáctica no logra mediar la distancia entre pasado y presente y facilitar la enseñanza al considerarse como neutra y terminada.

El dispositivo responde a necesidades y a condiciones sociales, a las formas de organización social, a las relaciones de poder, a la producción de medios y procedimientos de transmisión cultural, a intereses económicos, a saberes socialmente construidos y disciplinados.

La concepción pedagógica del dispositivo se arraiga en la necesidad de extender a todos la educación básica y establece necesario organizar “espacios, tiempos, sujetos por edad, contenidos disciplinares, etc.”¹⁰⁶, un obstáculo es la dificultad de planearlo y de instalarlo con sentido de cierta permanencia.

Es prudente plantearnos acerca de la relación entre dispositivo técnico y dispositivo pedagógico con sentido social, en donde, el dispositivo pedagógico como construcción social es analizado de manera distinta desde una perspectiva estructuralista como la de Basil Bernstein o desde la microfísica del poder en Michel Foucault, (desarrollaremos brevemente la primera y segunda perspectiva).

¹⁰³ Salazar Sotelo, Julia; op. cit; p. 17.

¹⁰⁴ Souto, Marta y otros; op. cit; p. 67.

¹⁰⁵ Pérez Buján, Rafaela y Escamilla; op. cit; p.197.

¹⁰⁶ Souto, Marta y otros. op. cit.; p. 68.

Como una forma de estudiar el paso del nivel macrosocial, a las prácticas pedagógicas propiamente tales en el contexto de la transmisión cultural, Bernstein ha propuesto el concepto dispositivo pedagógico como aporte metodológico para analizar el rol del discurso pedagógico en la reproducción/transformación cultural, en la sociedad. Hace una distinción sustancial entre el dispositivo pedagógico y sus formas de realización: el discurso pedagógico y la práctica pedagógica.

Los estudios de Basil Bernstein son de especial interés para este análisis. Trabaja desde la sociología y con una concepción estructuralista, su concepción de dispositivo pedagógico es aquel que actúa como un transmisor de las diferencias de clase, es decir, de los modelos de relaciones entre lo dominado y lo dominante, “una especie de transmisor de la opresión”¹⁰⁷.

Desde este punto de vista el dispositivo socialmente construido podría plantear que hay un discurso pedagógico dominante que genera unas prácticas también dominantes. Si a este dispositivo se le atribuye un valor estructurante determinará las prácticas específicas y los dispositivos técnicos que se implementen, como se observa en el modelo tradicional de enseñanza.

Bernstein fija su atención en la inercia del sistema educativo, marca sus semejanzas en distintos países y la considera “una construcción inmensamente homogénea”¹⁰⁸. De allí su interés por estudiar desde una perspectiva puramente sociológica el dispositivo pedagógico. Realiza en sus estudios una separación del análisis de la lógica interna del dispositivo, del análisis del contenido que mediante él se transmite y del cual se ocupan los pedagogos.

El concepto de dispositivo pedagógico que él refiere es en tanto a la gramática, inherente al discurso pedagógico que consiste en un conjunto de reglas para la realización de formas específicas de conciencia: las reglas de distribución, de contextualización y de evaluación. Estas reglas están ordenadas jerárquicamente, de modo que la regla de distribución regula la regla de contextualización, la que a su vez, regula la regla de evaluación.

La regla distributiva o de distribución, así mismo regula las relaciones entre el poder y los grupos sociales, especializando las formas del conocimiento y distribuyéndolas desigualmente en la sociedad. Actualmente el conocimiento es fragmentado en áreas de especialización, lo cual disocia el conocimiento teórico y técnico provocando una visión incompleta de la realidad la regla de contextualización regula y constituye el discurso pedagógico fijando sus límites, creando y seleccionando los temas pedagógicos.

¹⁰⁷ Bernstein, Basil; *Poder, educación y conciencia: sociología de la transmisión cultural*; Editorial El Roure; Barcelona; 1990; p.101.

¹⁰⁸ íbidem; p.102.

El discurso pedagógico está integrado por dos discursos diferentes: uno instruccional, técnico que se refiere a destrezas de distinto tipo y otro discurso social, de carácter regulador que es moral y crea orden, relaciones e identidad.

Este último discurso es para Bernstein el dominante que crea las reglas del orden social, regulando a su vez al primer discurso, es decir, al instruccional. Porque es el discurso pedagógico quien recontextualiza a otros discursos, influyendo tanto en lo instruccional como en lo social. Y es en sí mismo un principio recontextualizador.

El discurso permite recontextualizar el proceso-enseñanza-aprendizaje con la finalidad de optimizarla.

Diferencia entre un campo recontextualizador oficial, creado por el Estado y otro campo recontextualizador pedagógico creado por especialistas, pedagogos, docentes, etc. Éste último puede tener o no cierta autonomía respecto al primero.

La tercera regla es la de evaluación, que constituye a las prácticas pedagógicas y establece criterios necesarios para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje y analizar el resultado final.

Una vez que el docente ha elegido el texto que será transmitido desde el discurso pedagógico, estas reglas lo insertarán en el tiempo y el espacio. Al transformarse el tiempo en edad, el texto en contenidos y el espacio en contexto y luego los vuelve a transformar en adquisición, transmisión y evaluación de modo que está última condensa en sí al resto del sistema.

Las reglas antes mencionadas del dispositivo pedagógico son relativamente estables, según lo expresa Bernstein, pero no están libres de ideología y “participan en la distribución de las diversas formas de conciencia y en las limitaciones que se les imponen”¹⁰⁹, es decir, el dispositivo pedagógico es social, transmisor de la cultura y distribuidor de la desigualdad y, a la vez, es un productor de relaciones de desigualdad.

Así, el dispositivo pedagógico puede ser considerado, por una parte, como un regulador simbólico de la conciencia para la selección, creación, posición y oposición de sujetos pedagógicos y, por otra, como la condición para la producción, reproducción y transformación de la cultura. El dispositivo pedagógico siempre se encuentra entre el poder, el conocimiento y las formas de conciencia.

¹⁰⁹ íbidem; p.58.

Vemos en Bernstein como el dispositivo pedagógico es generador y está a su vez generado, por el poder y el control social. El dispositivo pedagógico en su gramática y lógica interna, es una “regla simbólica de la conciencia”. Al darse por medio de él, la distribución del poder estructural en la sociedad y la conciencia en los sujetos. Valdría preguntarse, como dice Bernstein: “¿regla de quién, para que conciencia?”¹¹⁰.

Por ello, es a nivel de la autonomía posible del discurso instruccional, en su relación como regulador y en especial a nivel de la conciencia de los sujetos, que quedará algún resto de contradicción y un potencial para el cambio a favor del proceso enseñanza-aprendizaje. Cabe retomar desde lo técnico para contribuir a la alteración de ese orden elitista instaurado por lo social.

Lo anterior se debe adaptar para la enseñanza de la historia de México porque es el dispositivo pedagógico con sentido social quien da cuenta de la necesidad de enseñar a todos, fijando un interés especial por la sociedad, la cual es elemento primordial de la historia como un dado-dándose, que abarca todas las esferas sociales. Resaltando la necesidad de no fragmentar el conocimiento, así como tampoco reducirlo a mera información bancaria, en donde, es casi nula la retroalimentación.

El estudio y análisis de un dispositivo y la producción de teoría a que pueda dar lugar incluyen las relaciones mutuas técnica-teoría, teoría-técnica o sea la ubicación y contextualización de esa producción en tal relación de interacción, de recursividad y de retroacción entre ambos términos.

Lo cual se reflejará en el proceso enseñanza-aprendizaje en donde, la materia de historia de México es impartida ampliamente de manera teórica, es decir, verbalmente resultando sumamente tediosa para los alumnos, por lo que es necesario implementar tecnología que favorezca dicho proceso, innovando y optimizando a los tradicionales métodos para atraer la atención pero sobretodo el interés de tantos jóvenes sea posible, porque lo técnico debe responder a las necesidades de lo teórico de manera humana a través de la interacción permitiendo las correcciones pertinentes.

Porque la técnica no es mera aplicación de teorías, es también creación, creación en el campo de la acción, en el nivel de una situación dada que requiere de respuestas operativas muchas veces inmediatas. Las creaciones a nivel técnico surgen siempre en un contexto real en el que participan los conocimientos y los saberes existentes y los adquiridos por los actores involucrados.

Al mismo tiempo unas conceptualizaciones, una teoría, enmarcan una técnica y una realización práctica dada y generan tipos de dispositivos coherentes con ellas. Pero el

¹¹⁰ íbidem; p.111.

dispositivo siempre va más allá, crea otra cosa y supera, transforma, cambia, incrementando el marco de teoría del que proviene.

Las relaciones teoría-técnica no son lineales, son desde nuestra perspectiva retroactivas, en tanto una revierte sobre la otra en una circularidad creciente y aun más, cada una es a la vez efecto, provocador necesario de nuevos efectos (siempre cambiantes) en aquello donde proviene.

El dispositivo no es consecuencia de la teoría aunque haya sido pensado desde una lógica de aplicación. Genera nueva producción a nivel de las prácticas sociales en juego (enseñanza, trabajo, etc.), avanza en la realización y da lugar a nuevas teorizaciones y a nuevas investigaciones, por lo cual consideramos pertinente y necesaria la difusión e implementación del dispositivo en la enseñanza de la historia de México.

El dispositivo en Michel Foucault, permite dar cuenta del entramado de relaciones de poder y saber móviles, que se van construyendo y reconstruyendo en el tiempo, y que atraviesan las diferentes etapas de la situación de formación y permite comprender cómo estas relaciones no son externas sino constitutivas de los sujetos que las conforman, por lo cual constituyen un aspecto clave de todo dispositivo de enseñanza y formación, tanto en su diseño como en su implementación.

Foucault centra la definición de dispositivo en su capacidad productora de sujeciones y sentidos que se construyen y reconstruyen de manera permanente, inacabada, en un juego de orden-desorden. El concepto de dispositivo es introducido en su obra *Historia de la Sexualidad*, buscando nuevas puertas de entrada al análisis de la realidad social, coherentes con la concepción de poder y de saber que atraviesa el desarrollo de su obra.

Foucault brinda un abordaje distinto del dispositivo, para él actúa “como una red que vincula un conjunto de elementos heterogéneos, en un juego de las relaciones de poder y de saber con un carácter estratégico”¹¹¹.

Por otro lado, los intentos de poner en práctica los dispositivos estratégicos distintos del modelo dominante han quedado siempre en lugar marginal. En las redes del poder y frente a la fuerza de los componentes que constituyen al anterior modelo se hace muy difícil la implementación y sobre todo la perduración de alternativas distintas de aquél.

¹¹¹ Souto, Marta y otros; op. cit; p.70.

El tradicionalismo en la enseñanza de la Historia de México ha dominado por ser la que se acomoda al docente en las diversas necesidades existentes en el contexto laboral, adquiriendo así un poder para continuar en las aulas.

El dispositivo social parece predominar y establecer reglas de juego sobre los dispositivos técnicos al obstaculizar la implementación de nuevas estrategias. Sin embargo, algunas posturas teórico pedagógicas plantean modalidades técnicas que podríamos llamar dispositivos, “por ejemplo, en la pedagogía de la escuela nueva, en las pedagogías libertarias y más recientemente en la pedagogía institucional”¹¹².

Retomando a Foucault y su concepto de dispositivo nos remite a tres premisas; que la realidad es una construcción histórica, lo cual es importante para el presente trabajo, así como la comprensión del mundo no es posible sin un cuestionamiento permanente de todo lo que nos rodea, de lo que nos hace ser como somos, de lo que nos constituye como sujetos.

Para Foucault esta trama social puede ser entendida como una red de fuerzas que se influyen mutuamente, se entrelazan, se dispersan, se ocultan, se muestran, se esconden. Esa red es la que sujeta al hombre en dos sentidos. Por un lado, “lo constituye en sujeto, y por otro, lo hace prisionero de una trama de significados (relaciones de saber) y de relaciones de influencia mutua (relaciones de poder)”¹¹³. Poder y saber constituyen dos caras de una moneda.

Para él, en ambas nociones el énfasis está en su aspecto productor, en su posibilidad de constituir objetos y sujetos, como la escuela, por citar un ejemplo, lo que implica una ruptura en la manera de entender el poder. El sujeto se construye en la trama de poder y una sociedad sin relaciones de poder es para Foucault impensable, porque “...la verdad no es libre por naturaleza, ni siervo el error, sino que su producción está toda entera atravesada por relaciones de poder”¹¹⁴, es decir, siguiendo con el ejemplo una clase normal de cualquier materia está condicionada por programas que tiene un contenido determinado que persigue fomentar o crear determinada actitud o conocimiento, como verdadero que promoverá de grado conforme el nivel de adquisición, en donde, toda actitud o conocimiento no deseado será un error ineludiblemente al no responder a los intereses económicos, políticos, institucionales, etc., que representan el poder.

El término clave de Foucault es el de *poder*, término de herencia nietzscheana (la voluntad de poder), que tematizado de forma más específica y leído en términos estructuralistas resulta deducible de la lógica de las estructuras impersonales que se entrecrocán en el espacio de lo social.

¹¹² íbidem.

¹¹³ íbidem; p.74.

¹¹⁴ Foucault, Michel; *El discurso del poder*; Folio Ediciones; México; 1983; p.76.

Dice en una frase Foucault “se trata de pensar al sexo sin la ley y al poder sin el rey”¹¹⁵... “hay que ser nominalista, sin duda: el poder no es una institución, y no es una estructura, no es cierta potencia de la que algunos estarían dotados: es el nombre que se presta a una situación estratégica compleja en una sociedad dada”¹¹⁶.

Es necesario romper con los estándares tradicionalistas del poder, que sofocan y coartan el reconocimiento y validez de sus variantes, que provienen de los sujetos y sus múltiples series de relaciones sociales que pueden ser de manera ascendente y descendente así como también de sus bilateralidades crea el poder que cada sujeto tiene frente a las cosas, dándose la realidad, en la cual no hay relación sin poder. Porque el poder no está en todas partes, no es que lo englobe todo, sino que viene de todas partes.

En tanto, “el poder consiste en realidad en unas relaciones, un haz más o menos organizado, más o menos piramidalizado, más o menos coordinado, de relaciones”¹¹⁷, dichas relaciones están establecidas dentro de la sociedad con la pareja, los amigos, la familia, en lo laboral, las instituciones de toda índole que ejercen un control y un rol que esta más o menos organizado, piramidalizado, coordinado, etc., que da forma y sentido a nuestro actual mundo, y en cuanto al saber lo define como una manera histórica de ordenar el mundo, de poner en relación, las palabras y las cosas. Por lo tanto, no hay formas de saber independientes de las relaciones de poder.

Por su parte Foucault, causó un duro golpe a la creencia del monoteísmo del poder: rechazó su unicidad, su localización como poder de Estado, su vehiculización a través de los aparatos ideológicos; privilegió la dispersión y la difícil identificación de los poderes (ahora sí, en plural) que actúan allí donde haya fuerzas y resistencias recíprocas.

Habla de un subpoder, o poder microscópico (microfísico), que no es el poder político, ni las elites, ni las instituciones, sino que entiende que el poder está situado en diferentes capas sociales. Por todo el cuerpo social se dan diferentes relaciones de poder, donde hay un gobernante y un gobernado.

En sus pensamientos existía multiplicidad de poderes, que se ejercen en la esfera social, lo cuales se pueden definir como poder social.

El modo de acción de esos poderes no responde necesariamente a la violencia o a la represión; supone por el contrario una serie de estrategias de ida y vuelta concebibles más en términos de vectores, fuerzas, acción - reacción, dinámica y energías propios de una nueva física.

¹¹⁵ íbidem; p.111.

¹¹⁶ íbidem; p.113.

¹¹⁷ íbidem; p.188.

Remite esto al rol que Foucault se asignó así mismo y a sus compañeros en las luchas cotidianas. "El papel del intelectual ya no consiste en colocarse <un poco adelante o al lado> para decir la verdad muda de todos; más bien consiste en luchar contra las formas de poder allí donde es a la vez su objeto e instrumento: en el orden del saber, de la verdad, de la conciencia, del discurso"¹¹⁸.

El poder no se limita a decir *no*, "el poder es productor, produce cosas y sujetos, saberes, discursos. Es que el poder mismo se ha vuelto microfísico. El poder en las sociedades modernas es una red productiva su tecnología productora es la vigilancia y la disciplina y su producto la sociedad disciplinaria en que vivimos."¹¹⁹

Éste poder podrá dar cuenta de un sujeto individual conformado de acuerdo a mecanismos de poder y de saber: en virtud de ello se construye dócil, domesticado, castrado; en suma un sujeto normalizado. Estas técnicas conforman entonces verdaderas tecnologías de subjetivación.

Se podría decir, que el problema a la vez político, ético, social y filosófico que hoy se nos plantea no es intentar liberar al individuo del Estado y de sus instituciones, sino liberarnos nosotros del Estado y del tipo de individualización que este conlleva. Debemos promover nuevas formas de subjetividad rechazando el tipo de individualidad que se nos ha impuesto durante siglos.

El poder se ejerce a través de la mirada de policías, maestros, capataces y demás con respecto a los sujetos vigilados (presos, alumnos, obreros, enfermos, etc.) que se registran cuidadosamente en archivos y documentos. Este saber de poca gloria que recoge la pequeña historia de vida de los individuos encerrados no es inocente sino que realimenta y hace más sutil el ejercicio del poder disciplinario.

Foucault lo relaciona con lo que denominó *Dispositivo* y lo define de la siguiente manera: "Un conjunto decididamente heterogéneo, que comprende discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones morales, filosóficas, filantrópicas; en resumen: los elementos del dispositivo pertenecen tanto a lo dicho como a lo no dicho. El dispositivo es la red que puede establecerse entre estos elementos"¹²⁰, como un recurso artificial a través del cual se llega a la subjetividad, al mover la inteligencia del otro.

Luego, precisando más esta definición, introduce en el concepto dos dimensiones más: primero, la naturaleza del vínculo que pueda existir entre todos estos elementos (como un juego de cambios de posiciones, de las modificaciones de funciones que

¹¹⁸ íbidem; p.6.

¹¹⁹ Foucault, Michel; *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*; ed. Siglo XXI; París; 1980; p.11.

¹²⁰ Foucault, Michel; *Saber y verdad*; La piqueta; Madrid; 1991; p.128.

también pueden ser diferentes). Segundo que por *dispositivo* él entiende también a la formación surgida en un momento histórico dado, que tiene como función mayor la de responder a una urgencia social.

Como puede ser la construcción de un sujeto dueño de sí mismo, como una estética de la existencia, como un arte de vivir, se encuentra en Foucault una técnica consciente de libertad concebida como un juego de poder para la reflexión y la acción presentes, para el diseño, construcción, práctica y defensa de nuevas formas de subjetividad.

Esas nuevas formas de subjetividad son posibles de alcanzar a través de mejorar la calidad de la enseñanza de Historia de México en los alumnos de preparatoria mediante el uso de dispositivos pedagógicos que lleven al joven a reflexionar y le permitan lograr una acertada lectura del presente así como sus implicaciones en la elaboración del futuro.

Conviene retomar ese aspecto no siempre suficientemente valorado de la concepción foucaultiana de poder que señala la íntima relación entre poder y libertad. El poder se ejercita sobre quien, aún, tienen cierta posibilidad de elegir. El ejercicio del poder requiere un grado de libertad en los sujetos sometidos al mismo. De ahí se deduce la existencia (entre otras) de dos posibilidades: Una, la de la resistencia (o evasión) de los súbditos. Otra, la de acometer el ejercicio del poder.

Es por ello, que el docente puede evadir la imposición de un programa netamente tradicional que aburre y aleja al alumno, para retomar de una fuente de conocimientos históricos que permiten una sana identificación nacional que promueve y lleve consigo un caudal de valores, principios y tradiciones que conceden la dicha de autodirigirse a la realización personal al formarse íntegramente como individuo de una sociedad alterada.

La oposición al poder/saber que transforma a los individuos en sujetos es, a la par, una reivindicación de la capacidad para gobernarse, de la capacidad de autogobierno, de la autonomía. Un sujeto que no ha dejado de estar presente en los diferentes momentos y la pretensión de Foucault, escribe el mismo, ha sido “producir una historia de los diferentes modos de subjetivización del ser humano en nuestra cultura”¹²¹.

En ésta perspectiva se inscriben los tres modos de subjetivación que transforman a los seres humanos en sujetos: la subjetivización del sujeto de investigación o de producción, en primer lugar. La subjetivación derivada de procesos de división (interior o exterior) del sujeto, en un segundo momento. Y las formas de la propia subjetivación de los propios seres humanos, que se reconocen así mismos como

¹²¹ Foucault, Michel; *Porque estudiar el poder: la cuestión del sujeto*; Liberación; Madrid; 1984; p.8.

sujetos, toman conciencia de sí mismos, y al pensar la relación que se establece entre sujeto y verdad, en cuanto hermenéutica de sí.

Por lo que la atención se centra sobre el movimiento, y el sobre el proceso en éste caso de subjetivación, se aborda el análisis de la experiencia que el sujeto hace de sí mismo "sujeto", pues, en relación a uno mismo. Se trata entonces de una historización del concepto de persona, de ser humano. Pero se trata, fundamentalmente, de un repensar lo que se entiende por sujeto poniendo en primer plano un juego de verdad particular aquel en el que el sujeto es capaz de conocerse.

Esto será posible mediante la relación de poder y de saber, en donde, se concibe en este juego el discurso, ya no como una serie de enunciados, signos, elementos significantes, representaciones que aluden a un contenido, sino como un conjunto de prácticas y reglas que forman sistemáticamente los objetos de los que hablan, y su función es constituir núcleos de formación sistemática de objetos.

En este marco, el concepto de dispositivo constituye, en el pensamiento de Foucault, una poderosa herramienta para explicar y analizar diferentes aspectos de la realidad. Le permite armar y desarmar una trama que dibuja y desdibuja relaciones de saber y de poder.

Lo que caracteriza un dispositivo es su naturaleza esencialmente estratégica, lo cual implica una cierta manipulación de relaciones de fuerza, una intervención racional y concertada en dichas relaciones de fuerza, o para desarrollarlas en cierta dirección, o para bloquearlas, estabilizarlas, utilizarlas, etc.

Retomamos tres aspectos que hacen la definición de dispositivo, son sus elementos constitutivos, así como el "para que" de su constitución y supervivencia, el primero como un conjunto heterogéneo que implica discursos, instituciones, disposiciones arquitectónicas, reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas, tanto lo dicho como lo no dicho son elementos del dispositivo, y el dispositivo mismo es la red que puede establecerse entre esos elementos, puesto que conlleva un objetivo estratégico predominantemente.

Esto permitirá al docente valerse de varios recursos para asignarles una nueva función que encamine hacia el mejorar la enseñanza de historia de México, planeando y organizando los recursos necesarios que optimicen esa enseñanza tradicionalista y memorística que rigen para motivar y sobretodo formar al alumno de una manera íntegra.

El segundo aspecto, es la naturaleza del vínculo algo así como un juego, cambios de posición, modificación de funciones que pueden ser diferentes entre sí, que fomente y

propicie la interacción en el aula a la vez que se flexibiliza el poder entre los participantes, comprometiéndose el alumno con su formación e identidad.

El último aspecto está relacionado con la formación que un momento histórico a tenido como función principal responder a una urgencia, que en este caso es la de formar al alumno preparatorio mediante la adquisición de la capacidad de lectura del presente, a su vez la apropiación e identificación de su nacionalidad con respecto al presente y al modelo económico imperante en nuestros días, es decir, la globalización que deshumaniza con el auge de tecnología al reducirse la interacción humana directa como en Internet, cajeros automáticos, teléfonos, maquinas expendedoras de dulces, refrescos, café, entre otros, así como la perdida de valores y costumbres que trae consigo la falta de tiempo, en un mundo moderno.

Señala Foucault que la perpetuación de la función del dispositivo estará en que siga teniendo en éste, un doble proceso de sobredeterminación funcional y ocupación estratégica, es decir, lo primero implica que cada efecto que tiene lugar en esto, sea positivo o negativo, buscado o no, que tenga resonancia o que entre en contradicción con los otros, y demande una recuperación y reajuste de los elementos heterogéneos que surjan por doquier.

Esa ocupación estratégica refiere a los procesos de generación de fenómenos no buscados por el dispositivo, el cual es planeado y tiene objetivos específicos, de aquí que sea estratégico, lo que permite que esos eventos inesperados sean reutilizables para sus fines estratégicos. Así aparece como el instrumento más eficaz para dar respuesta a determinado fenómeno social que produce efectos que no estaban previstos con antelación y que es posible a partir de ahí una reutilización inmediata de ese efecto involuntario y negativo con una nueva estrategia que termina transformando lo negativo en positivo.

Por lo tanto es adecuado para su uso educativo, al permitir correcciones que estarán a cargo del docente puesto que será él quien implemente el dispositivo de manera pedagógica como una estrategia que incluirá los elementos del entorno, que lo comparte con sus alumnos para explotar el programa de historia de México.

Podemos resaltar que el dispositivo es un recurso artificial a través del cual se puede llegar a la subjetividad del alumno de manera estratégica, planeada y organizada con objetivos específicos y concretos, apegados al programa escolar, en donde se logre transformar la manera de pensar de los adolescentes, al pretender ir mas allá del aprendizaje tradicional en Historia de México para complementar de está manera al material didáctico que se usa comúnmente en la materia como lo son; mapas, laminas, ilustraciones, fotos, dispositivas, documentales, etc., debido a que tiene mayor trascendencia al relacionarse con el alumno de una manera directa, clara e interactiva, de ahí el poder que tiene sobre los jóvenes.

CAPÍTULO I

Nuestra propuesta de dispositivo pedagógico, rescata un videojuego llamado “Age of Empire II Conquerors” (Era del imperio II Conquistadores) el cual esta favorecido con el poder de atraer a los jóvenes, y de el cual trataremos más adelante.

CAPÍTULO II

LA ESCUELA PREPARATORIA NÚMERO SIETE “EZEQUIEL A. CHÁVEZ”

2.1 LA PREPARATORIA NÚMERO SIETE

La Escuela Preparatoria fue fundada mediante la Ley Orgánica de la instrucción pública en el Distrito Federal promulgada por el presidente de la República Benito Juárez con la idea de reorganizar la enseñanza en el país.

El primer director de este nuevo nivel educativo, Gabino Barreda legó el lema positivista de “Amor, Orden y Progreso”. Y “en 1910 se crea la Universidad Nacional, a propuesta de Justo Sierra, quien incorpora la Preparatoria a la nueva institución”¹²², ratificándole así, su categoría de cimiento sobre el que se deberá de apoyarse toda la estructura universitaria.

De, su creación en adelante la población creció desmesuradamente y no existiendo un numero mayor de planteles u otras opciones del nivel medio superior, se decidió abrir nuevos planteles ubicándolos en diferentes puntos de la ciudad(descentralización escolar), hasta alcanzar el número de nueve que hoy integran la Escuela Nacional Preparatoria.

Por lo que la Escuela Nacional Preparatoria “Ezequiel A. Chávez” plantel 7, nace el 16 abril de 1960, cuando el Lic. Raúl J. Pous Ortiz, Director General de la Escuela Nacional Preparatoria, la inaugura simbólicamente en el edificio ubicado en la calle de Lic. Verdad n.2 en el viejo barrio Universitario, que anteriormente ocupara a la Preparatoria N° 2, contiguo a la antigua Facultad de Odontología del viejo barrio universitario.

Con una población estudiantil aproximada a los 800 alumnos, se iniciaron las clases, impartidas por varios profesores.

En el año 1961, el rector de la UNAM, Dr. Ignacio Chávez, designo al Dr. Marcial Portilla Aguilar como director de la ENP Plantel 7, que al tomar posesión de su cargo, hizo las gestiones convenientes para que se dotaran a los laboratorios de aparatos y materiales necesarios para las practicas del alumnado, instaló un laboratorio de fotografía para la elaboración de material didáctico y una sala de proyecciones con el fin de utilizar los medios audiovisuales para dar impulso a las cátedras. Restauró el mobiliario del Salón Paraninfo y acondicionó la sala “Sor Juana Inés de la Cruz”, para que ahí se impartieran las clases de apreciación musical.

¹²² Cabrera Monroy, Blanca y otros; *Memoria: E. N. P. plantel 7 Ezequiel A. Chávez: 35 aniversario*; UNAM; México; 1996; p.15.

CAPÍTULO II

El plantel N.7 de la E. N. P., que como un homenaje al ilustre maestro Ezequiel A. Chávez lleva su nombre, es reubicado en un ámbito geográfico que corresponde a la colonia Aarón Sáenz, también denominada antiguamente como Transito, zona aledaña por el norte al núcleo de abasto de frutas y verduras denominado “La Merced” y por el sur al “Centro distribuidor de pescados y mariscos de La Viga”, ambos en su especialidad los más importantes de la Capital.

La Preparatoria N° 7, denominada de “La Viga”, se encuentra situada en la esquina de calzada de la Viga y la calle de Zoquipa, sobre terrenos que ocupara la antigua Fábrica de Ácidos de la Viga.

Desde su fundación hasta el año de 1961, el Lic. Raúl J. Pous, Director General de la Escuela Nacional Preparatoria se hizo cargo dentro de otras actividades, de la organización administrativa y académica del plantel, logrando estabilizar y dar forma adecuada a nuestra institución.

Y como un merecido homenaje a uno de los más ilustres personajes de la Universidad Nacional Autónoma de México, el plantel N° 7 de la Escuela Nacional Preparatoria, originalmente denominada Escuela Preparatoria de “La Viga”, recibió el nombre del plantel “Ezequiel A. Chávez”¹²³.

La preocupación de Ezequiel A. Chávez por la educación del pueblo era ver modificado el “Plan Barreda”, que regia los estudios de la ENP. Le parecía absurdo que estuviera en gran parte formada en la “Ley de los tres estados”, de Augusto Comte, es decir, por el positivismo.

En 1895, el maestro Ezequiel A. Chávez, fue nombrado oficial casero el la Secretaria de Justicia e Instrucción Pública, acepto este cargo por tener la oportunidad de trabajar para la Educación Nacional como eran sus deseos. En su cargo, se entrego por completo a la organización del sistema escolar del país, muchas iniciativas y programas de estudios tuvieron origen en su trabajo.

En 1896 elaboró y presentó un plan de estudios para la ENP, el cual fue aprobado por La Secretaría de Justicia e Instrucción Pública; fue nombrado profesor fundador de las clases de psicología y de moral, esta última como materia independiente.

En 1903 el maestro Ezequiel A. Chávez recibió de Don Justo Sierra la comisión de elaborar los planes previos de estudios fundamentales para la creación de la Universidad Nacional de México. Para ello, el maestro Ezequiel A. Chávez fue a estudiar la organización de las universidades de California de la Unión Americana

¹²³ íbidem; p.41.

CAPÍTULO II

(Berkeley y Stanford), siendo él quien redactó en su parte medular la ley constitutiva de la futura Universidad de México.

El 26 de Abril de 1910, Don Justo Sierra, siendo Ministro de la Secretaría de Instrucción Pública y Bellas Artes presentó ante el Congreso de la Unión una iniciativa de ley para crear la Universidad Nacional de México dicha ley fue aprobada por el congreso el 26 de Mayo de 1910.

Durante su labor de rector en la Universidad organizó departamentos, creó institutos médicos y de investigación, elaboró y promovió programas y planes de estudios en las diversas facultades de la Universidad Nacional de México.

En los siguientes años hasta 1923, siguió impartiendo cátedras en la universidad, fue director alterno de la ENP y de la Escuela de Altos Estudios. El 28 de agosto de 1923 tomó posesión por segunda vez del cargo de rector de la Universidad Nacional de México, y en esa época como en la anterior hizo reformas con la clara visión del papel que tenía que desempeñar la universidad en la cultura del país.

Un suceso importante se llevó a cabo el día 10 de junio de 1929, el presidente de la República Mexicana Emilio Portes Gil, concedía la *Autonomía de la UNAM* y con ello daba fin a la huelga que días antes habían iniciado los alumnos de la facultad de Jurisprudencia. La idea que se había forjado el maestro Chávez desde 1911, para que se le concediera a la Universidad el derecho de gobernarse así misma era una realidad.

En el transcurso del tiempo se han sumado esfuerzos para fortalecer al plantel 7, como lo fue en el año de 1961 hasta el año de 1966, en donde, el Rector de la U. N. A. M., Dr. Ignacio Chávez designó al Dr. Marcial Portilla Aguilar como Director del plantel 7, hombre ilustre que con su gran capacidad de trabajo organizó plenamente las actividades académicas, dotando las instalaciones de material didáctico y de laboratorio, adecuado para los fines educativos del Bachillerato.

En 1964, tras varios intentos de renovación, la Escuela Nacional Preparatoria definía que: “el plan (de estudios) buscaba desarrollar íntegramente las facultades del alumno para hacer de él un hombre cultivado; formar una disciplina intelectual que lo dotará de un espíritu científico; proporcionar una cultura general que le diera una escala de valores; despertarle una conciencia cívica que le definiera sus deberes frente a su familia, su país y la humanidad; y prepararlo, finalmente, para emprender una determinada carrera profesional”¹²⁴.

¹²⁴ Meneses Morales, Ernesto; *Tendencias educativas oficiales en México 1934-1964*; ed. CEE y UIA; México; 1988; p.496.

El Lic. Antonio Ruiz Acosta ocupó el cargo de Director del Plantel del año de 1966 a 1968, lapso en el cual se impulsaron grandemente las labores académicas, administrativas, estéticas y deportivas.

El “plan de estudios de la ENP de 1976”¹²⁵, contenía en el primer año como materia obligatoria Historia Universal y en el tercer año como asignatura común a todas las áreas tenía a la Literatura Mexicana e Iberoamericana; como lo más próximo a la enseñanza de la Historia de México se encuentra esta última, lo cual expresa las carencias y limitaciones de dicho plan.

La reforma de 1980¹²⁶, al plan de estudios deja en el primer año como obligatoria la enseñanza de la Historia Universal, mientras que para el segundo año agrega la enseñanza de la Historia Mexicana y para el tercer año común a todas las asignaturas lo es la Literatura Mexicana e Iberoamericana, desapareciendo del programa en el último semestre.

En ambos programas se mantuvieron materias comunes a todos los alumnos, las cuales eran obligatorias, además se seleccionaba una de las seis especializaciones durante el tercer año las cuales son:

1. Ciencias físico-matemáticas
2. Ciencias químico-biológicas
3. Económico-administrativa
4. Ciencias sociales
5. Humanidades clásicas
6. Bellas Artes

Y se agregaban materias optativas a dicha elección, entre las cuales estaban: El pensamiento filosófico en México, Problemas económicos, sociales y políticos en México y la materia de Revolución Mexicana que cuentan con un contenido específico del país para ampliar las materias de Historia Universal y Mexicana, pero por ser optativas el número de alumnos que se preparaban en el conocimiento histórico disminuía.

El entonces “Rector Octavio Rivero Serrano anunció que el Plan de Estudios de la ENP se mantendría igual, aunque se estudiaban profundas reformas”¹²⁷.

La Escuela Nacional Preparatoria se considera parte esencial de la Universidad Nacional creada por Justo Sierra en 1910, “como respuesta a los retos educativos que se presentaron al inicio del siglo XX”¹²⁸.

¹²⁵ íbidem; p.450.

¹²⁶ íbidem; p.487.

¹²⁷ íbidem; p.489.

CAPÍTULO II

En la actualidad y de acuerdo con el “plan de desarrollo la ENP”¹²⁹ tiene como misión educar mujeres y hombres proporcionándoles una formación integral que les permita adquirir:

- Conocimientos sólidos y necesarios para cursar con éxito estudios superiores y habilidades para acceder a estudios superiores
- Una mentalidad analítica, dinámica y crítica que les permita ser conscientes de su realidad y comprometidos con la sociedad.
- La capacidad de obtener por sí mismos nuevos conocimientos y habilidades, que les permitan enfrentar los retos de la vida de manera positiva y responsable.
- Hacer investigación educativa para desarrollar y aplicar nuevos métodos y técnicas avanzadas de enseñanza, que eleven la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La “visión”¹³⁰ de la Escuela Nacional Preparatoria en la actualidad, considera entre otros, los siguientes aspectos:

- Impartirán educación acorde con las transformaciones científicas, tecnológicas y humanísticas del momento y desarrollo histórico en la que se encuentra inmersa.
- Tendrá profesores de carrera que dedicarán sus horas de apoyo a la docencia, a actividades enfocadas tanto a la investigación educativa, como a su actualización y superación académica.
- Profesionalizará a sus docentes mediante una carrera académica que le permita obtener grados superiores a la licenciatura.
- Incrementará su vinculación con el conjunto de instituciones educativas de nivel medio superior del país, ya que en forma conjunta estas instituciones tendrán que apoyar la equidad, la permanencia y la calidad de la educación que se ofrece en el nivel bachillerato.

¹²⁸ Escuela Nacional Preparatoria; *Difusión de la academia y la cultura*; Marzo del 2005; Año 6 Vol. I; No. 18; México; p.41.

¹²⁹ íbidem; p.45.

¹³⁰ íbidem; p.48.

- Utilizará como herramienta de apoyo académico el conocimiento y el uso de programas computarizados, así como las telecomunicaciones.
- Contará con programas de atención diferenciada para promover en los alumnos, conocimientos, habilidades, capacidades y destrezas.
- Optimizará el uso de la infraestructura física y administrativa en apoyo al desarrollo de la vida académica.
- Establecerá programas encaminados a la obtención de mayores recursos financieros.
- Contará con planes y programas de estudio renovados, con una carga de horas adecuada y contenidos actualizados y contextualizados.
- Mantendrá actualizados los programas de las opciones técnicas y proporcionará un mayor número de éstas en los planteles.

Algunos de los “programas estratégicos que la ENP”¹³¹ desde hace ocho años han estado esperando con mayor sistematización para que la mayor parte de los aspectos incluidos en la visión sean ya una realidad y no una planeación son dirigidos a:

- Profesores: actualización docente, superación académica, formación para la enseñanza del español y las matemáticas, estímulos institucionales, actualización y seguimiento de exámenes parciales, finales y extraordinarios.
- Alumnos: atención diferenciada para promover habilidades, capacidades y destrezas: mejoramiento del proceso de aprendizaje de las matemáticas y el español.
- Órganos colegiados.
- Administración y Gobierno.
- Planes y Programas de Estudios.
- Opciones Técnicas.
- Cómputo y Telecomunicaciones.

¹³¹ íbidem; p.50.

CAPÍTULO II

La Escuela Nacional Preparatoria en particular y la UNAM en general desde hace diez años atrás aproximadamente han planeado, proyectado, programado e implementado una serie de ajustes en sus políticas educativas para coexistir con las exigencias de los tiempos modernos.

2.2. LA MATERIA DE HISTORIA DE MÉXICO DENTRO DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA PREPARATORIA NÚMERO SIETE.

En quinto año de preparatoria se incluye en el plan de estudios materias como: Literatura, Orientación Educativa, Educación Estética-Artística V, Educación Física V, Ética, Etimologías Grecolatinas, Educación para la salud, Biología V, Química III, Matemáticas e Historia de México II, en ésta última materia centraremos éste apartado.

La materia de Historia de México se ubica en el plan de estudios como una asignatura de categoría obligatoria, de carácter teórico, contando con doce créditos y se imparte con un número de tres horas semanales estimando noventa anuales.

Al observar esto, el valor que se le atribuye al conocimiento histórico a comparación con el conocimiento físico - matemático es de un papel secundario, ya que el peso en el currículum de tiempo destinado, en los horarios difiere mucho.

El curso de Historia de México II en su enfoque disciplinario nos dice que ésta “se ocupa de analizar los procesos históricos-sociales que se abordarán desde la Época Colonial hasta México Contemporáneo. En él se hace énfasis en el siglo XIX por que se considera básico para que el alumno entienda los procesos formativos de la sociedad actual”¹³², con esto observamos que el análisis de este proceso histórico que dará el profesor a los alumnos va a partir de acontecimientos del pasado del siglo XVI (prehispánicos y la conquista) hasta llegar a explicar la situación de México en el año de 1982 que puede tomarse como un presente.

Así mismo la estructura listada del programa es de la siguiente manera:

- Primera Unidad: La Nueva España del siglo XVI y XVII
- Segunda Unidad: El movimiento de independencia 1810-1821
- Tercera Unidad: México Independiente 1821-1855
- Cuarta Unidad: La Segunda República Federal y El Segundo Imperio Mexicano 1857 - 1867
- Quinta Unidad: México durante el Régimen de Porfirio Díaz, 1876 a 1911
- Sexta Unidad: El Movimiento Revolucionario de 1910- 1920.

¹³² Programa de Historia de México de la Escuela Nacional Preparatoria; UNAM; México; p.1.

- Séptima Unidad: La reconstrucción Nacional 1920 a 1940
- Octava Unidad: México Contemporáneo (a partir de 1940)

Es en el programa de la asignatura donde vemos que son elaborados, con base a grandes bloques de acontecimientos que se articulan bajo un orden cronológico de carácter positivista, debido a que “manifiesta periodizaciones que se caracteriza por una serie de acontecimientos históricos que se desarrollan como un proceso de continuo encadenamiento secuencial; en un proceso lineal que inicia desde el pasado hasta el presente”¹³³.

La percepción que obtienen los educandos mediante este tipo de periodizaciones, es que concibe a la Historia de México como una historia que se centra en criterios cronológicos, él no posee un criterio que de cuenta de los cambios que ha sufrido la sociedad mexicana, que fragmenta y disocia el conocimiento alejándose el sujeto al no encontrarlo relevante para la vida.

La mayoría de los programas escolares de los distintos niveles educativos como primaria, secundaria, nivel medio superior e incluso superior se orientan hacia una Historia la cual se traduce “en cortes cronológicos ya muy establecidos por la vieja historiografía (positivista)”¹³⁴ para poner un ejemplo Porfiriato, Revolución Mexicana, Cardenismo, etcétera.

Este corte cronológico puede causar problemas en la comprensión histórica del educando (adolescente) ya que pueden tener “serias dificultades con realizar simples problemas matemáticos con fechas históricas (como por ejemplo, saber el tiempo transcurrido entre 1942 y hoy) lo que refleja su incomprensión del auténtico sentido de las fechas históricas (Pozo 1983)”¹³⁵, por consecuente le puede dar lo mismo que el descubrimiento de América sea en 1492 o en 1942 ya que lo único que cambia es el orden de los números.

Es necesario que el alumno dé sentido a estas fechas y personajes, que no lo encuentren como datos banales que nada les dice de su presente, se debe de buscar alternativas que llamen la atención de tal manera que le interese saber de su pasado, de su cultura histórica para que realice una lectura de su presente.

¹³³ Escamilla Salazar, Jesús; *las representaciones sociales de los docentes sobre la enseñanza de la historia de la educación y en la licenciatura de pedagogía en la ENEP-ARAGÓN*; México; Tesis Doctoral, ENEP- ARAGÓN; UNAM; p.307.

¹³⁴ Salazar Sotelo, Julia; op. cit; p.91.

¹³⁵ González Inmaculada y otros; *Enseñar Historia, Geografía y Arte*; editorial Laica; Barcelona; 1987; p.172.

La Historia debe buscar múltiples factores que puedan dar sentido a un fenómeno individual, en diferentes niveles, no sólo en “chorizo o cadenetitas” que sitúan los acontecimientos en una dimensión temporal.

Pero es en los programas de estudio donde “se insiste en que los educandos deben aprender a explicar los fenómenos históricos, particularmente sus causas y consecuencias... se pasa por alto que tal vez...(educando) adolescentes no pueden realizar ésta operación o que la realizan en forma especial”¹³⁶.

Con respecto a los contenidos, el Programa de Estudio de la asignatura nos señala que “el criterio que ha encausado la selección de contenidos, es de considerar aquellos que son básicos para la comprensión de los procesos históricos de la realidad histórico-social de México actual”¹³⁷.

Estos son considerados para los docentes como contenidos muy extensos difíciles de transmitir a los jóvenes, ya que son demasiados contenidos informativos para el poco tiempo que cuentan para explicarlo.

Los docentes frente a éste problema de información optan por cortar temáticamente el contenido del programa. En consecuencia la Historia se enseña como un proceso no integrador, es decir, que no habla del desarrollo de México en un sentido amplio, sino sólo parcializado.

El “representamiento y el pensamiento del docente influye en el aprendizaje ya que lo reduce a ciertos conocimientos... al sentirse obligados a cubrir el programa... no profundizan en los temas”¹³⁸.

La fragmentación de información puede causar que el educando no encuentre continuidad en los contenidos y por ende no se apropien de ellos, resultando irrelevantes y tediosos causando un aprendizaje que carece de sentido. Coll señala que “el conocimiento se aprende cuando se es capaz de atribuir un significado y sentido en lo que se enseña”¹³⁹.

Pero la rigurosidad científica que se da a los contenidos que es bajo un paradigma positivista que le da relevancia a causas, personajes e hitos históricos alejados de una realidad social. Que se da con un planteamiento científicista que se caracteriza porque implica una causalidad como: “x sucedió porque se daban las

¹³⁶ Lerner, Victoria; *La enseñanza de la historia y los materiales didácticos*; Centro de Investigación del Servicio Educativo; UNAM; México; 1990; p.45.

¹³⁷ *Programa de Historia de la Escuela Nacional Preparatoria*; op. cit.; p.1.

¹³⁸ Díaz Barriga, Arceo Frida y Hernández; *Constructivismo y Aprendizajes Significativos; Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo; Una interpretación constructivista*; McGraw-Hill; México; 1998; p.69.

¹³⁹ *ibidem*; p.67.

condiciones a, b, c,”¹⁴⁰. La historia se debe regir bajo la evolución de las sociedades humanas, en fin la historia se convertirá en un “quehacer racional”.

La causalidad histórica en los adolescentes “tiene que ser anecdótica y personalista, les resulta difícil entender factores estructurales que implican mayor, abstracción, como lo serían aspectos sociales, económicos y políticos”¹⁴¹, porque se sugiere partir de la microhistoria para entender la historia general.

El educando “no necesita montones de información, sino ocasiones para desarrollar su propio pensamiento y entender en cierta forma... el comprender una temática y criticarla”¹⁴².

El educando (adolescente) no va a comprender una historia que no le es propia, una evocación heroica que nada le dice, un peligroso o aburrido instrumento de muerte o de justificación de la muerte “...la historia de los historiadores es una narración extraña...”¹⁴³ ni siquiera es una buena historia en la que se reconocen.

La historia debe de ser, personajes reales por sujetos de carne y hueso que son de los nuestros, que encarnan conductas en las que nos reconocemos, que provocan adhesión o extrañeza, sorpresa, estupor, que son individuos que lograron expresarse en su tiempo, no sabían que les depararía el porvenir.

Si leemos esas historias “si las observamos, si tratamos de emprender esa inspección y esa comprobación, esa comparación y esa evaluación, las vidas de nuestros antepasados serán vidas paralelas a las nuestras, relatos de vidas en las que aprecian semejanzas”¹⁴⁴ para descubrir la tarea brava y heroica de las inclemencias de la sociedad.

El maestro de un transmisor debe convertirse en un formador sin caer en un academismo e intelectualismo poco relevante, para disminuir la agencia reproductora de la cultura dominante, y así surjan modelos de relación pedagógica que conduzcan al diálogo para el desarrollo de la personalidad, criterio y se vea como sujeto activo dentro de la sociedad.

Por otra parte se da en estos programas, más énfasis en las actividades políticas y socio-culturales, y cuando se habla de una perspectiva de historia, se prioriza la

¹⁴⁰ Salazar Sotelo, Julia; op. cit; p.92.

¹⁴¹ Díaz Barriga, Arceo Frida; *Una aportación didáctica de la Historia en el Bachillerato*; Revista Perfiles Educativos; No. 82; UNAM; México; 1995; p.43.

¹⁴² Aguirre Rincón, Carmen; op. cit.; p.120.

¹⁴³ Serna, Justo; *El historiados como educador: Archipiélago Carpeta “pensar, narrar, enseñar la Historia”*; México no. 47; 2001; p.3.

¹⁴⁴ íbidem; p.3.

CAPÍTULO II

que posee una visión de occidente, que da importancia a los grupos mestizos y criollos, antes que a los indígenas.

Por regla general, los indígenas quedan excluidos a pesar del papel tan importante que ha tenido en nuestra Historia, ya que fue la fuerza del trabajo del mundo colonial, así como que al consumarse la independencia, más de la población total era de ese origen.

La estructuración de los contenidos en el programa educativo “aparece como elemento periférico de la imagen que se tiene de la Historia; es decir la visión del occidente aparece como núcleo central de la representación social de la Historia, donde sus elementos periféricos se dan a través de los cortes periódicos”¹⁴⁵.

Al momento de ser enseñada la asignatura de Historia el enfoque que desarrolla en turno es de los personajes que dominaron la vida política nacional, excluyendo o dándole poca relevancia, a lo que pasaba con el resto de la sociedad y del país; motivo por el cual se ofrece interpretaciones parciales e incompletas del pasado.

Creemos que se debe evitar la exaltación extrema de algunos personajes y ampliar las explicaciones e interpretaciones históricas, con el fin no sólo de transmitir conocimientos, sino de tomar una actitud crítica y reflexiva en torno al devenir de nuestro país.

Se debe de acercar al educando a la realidad, no se debe hacer el divorcio entre conocimientos adquiridos en el aula y contexto en el que se ésta viviendo, se le debe motivar al educando a tal manera que los contenidos se les presenten de manera amena y agradable según las preferencias de su edad, se le debe “releva el conocimiento de la vida cotidiana sobre la Historia militar y política y priorizar el estudio de la Historia como cambio y transformaciones”¹⁴⁶.

Debemos tener una visión de Historia de México más amplia, así como también más incluyente, que integre a todos los diferentes actores sociales, para mostrar el gran ausente, el hombre en sociedad, el hombre y su acción en el grupo social.

Dentro del propósito general del programa marca que se dará “una formación integral... que proporcione al alumno herramientas básicas que habrán de dotarlo con una conciencia de su realidad social, a partir de los fenómenos históricos, que han generado a ésta”¹⁴⁷.

¹⁴⁵ Salazar Escamilla, Jesús; op. cit; p.310.

¹⁴⁶ Jiménez Alarcón, Concepción; op. cit; p.54.

¹⁴⁷ Programa de Historia de México de la Escuela Nacional Preparatoria; op. cit; p.1.

Y en los propósitos que se dan en cada una de las unidades, que se hilan uno con otro, tomando relevancia la comprensión, el análisis, el conocer, los procesos históricos; tocando vértices de la historia como: la situación económica, la política y social, de cada momento.

Pero aún así dentro de la Institución encontramos educandos que conciben a la Historia ajena a ellos, creen que ésta no les sirve para nada en la vida, y que es una materia más que tienen que pasar para tener un buen promedio y posteriormente acceder al siguiente año escolar. Mostrándose que la información histórica sólo va a ser retenida hasta que pase la temporada de exámenes.

El tipo de aprendizaje más recurrente en este tipo de situación en la asignatura es el memorismo de personajes, fechas, batallas, lugares, etcétera, que no tiene significación alguna para el educando.

Las premisas que constituyen el plan de estudios de la Escuela Nacional Preparatoria es que sugiere estrategias metodológicas para abordar los contenidos como:

- Que se utilice a manera de vértice el proceso político, eficazmente la consolidación y el desarrollo del Estado Nacional para integrar los otros procesos de la realidad histórico-social.
- Que se establezca generalizaciones sobre acontecimientos históricos que conduzcan a la configuración de grandes procesos.
- Que se asocie la experiencia cotidiana del alumno, con el conocimiento del presente a través del pasado (lo cual escasamente se realiza).
- Que se vinculen los contenidos de cada unidad y las actividades didácticas con la realidad actual.
- Se maneje el método deductivo y el inductivo.

El “método de trabajo se orienta para que el alumno realice tareas de indagación sobre acontecimientos o interpretaciones históricas y que procese información, plantee y resuelva problemas, elabore mapas conceptuales para que organice y jerarquice conceptos, diseñe esquemas y cuadros comparativos que le permitan establecer estructuras o andamiajes cognitivos y elabore lecturas comentadas para una mejor comprensión de las ideas tópico y resolución de dudas”¹⁴⁸.

¹⁴⁸ Programa de Historia de México de la Escuela Nacional Preparatoria; op. cit; p. 2.

CAPÍTULO II

Lo anterior, en el grupo muestra y su docente no es llevado a cabo en su plenitud, lo que se refleja en la información recabada.

El programa hace una descripción de estrategias didácticas recomendadas para las presentaciones de los temas, entre ellas se recomienda la explicación del profesor, visitas a museos, los ya mencionados cuadros sinópticos, trabajos en equipo, resúmenes de lecturas, exposiciones de alumnos, fichas de trabajo, lecturas para ser comentadas en clase, ensayos, mapas geográficos, investigaciones, películas, documentales, cuadros comparativos, investigación hemerográfica.

Nos percatamos que al cuestionar a los educandos sobre la descripción de una de sus clases de Historia de México, la mayoría coincide en que son clases en las cuales la docente se la pasa dictando y ellos tienen que anotar, y que eso se les hace tedioso y muy aburrido. La mayor parte del año escolar en sus clases ellos se sientan a escuchar lo que dice y dicta la docente y que la actividad que realizan comúnmente es anotar datos dados por la docente que consideran relevantes.

La docente al dar una descripción de cuales estrategias ha utilizado menciona las siguientes: explicación dada por ella, exposiciones de los alumnos, visitas a museos, todo esto basado en un libro que tiene que ser comprado por los adolescentes a principio de año. La selección de éstas las hace según el tema que se va a dar en la sesión del día.

Es en la selección de este tipo de estrategias donde la docente debe de contemplar como puede motivar y mantener la atención de los educandos de tal manera que los mantenga interesados por la historia de México, para familiarizar al alumno con los contenidos que se estén dando.

El tipo de estrategias seleccionadas por la docente tendrán una repercusión en el proceso-enseñanza-aprendizaje, según sus expectativas afectará al rendimiento de los educandos de manera significativa (positiva o negativamente).

Para ello la docente debe de contar con la creatividad y disposición suficiente que le ayuden a observar el contexto del educando, conocer y comprender los contextos de procedencia y de referencia del alumnado para convertirse en un arma pedagógica imprescindible, para optimizar la labor docente.

Para que “la enseñanza (en cualquier área de conocimiento y nivel educativo) se visualice como objeto susceptible de indagación debe de ser algo más que transmisión. Si no se revisan o se cuestionan algunas de las connotaciones que

habitualmente se le adjudican a esta actividad, entonces será difícil percibir todos los componentes del acto de enseñar¹⁴⁹.

Mediante estas estrategias se debe resaltar la reflexión, el diálogo entre docente y los educandos que condicione un aprendizaje reflexivo, que el docente va a mediar de tal manera que no quede en ejecuciones banales que no le digan nada al alumno. Como también debe posibilitar la distancia entre pasado y presente, para que la Historia de México que se enseñe no quede como neutra y terminada.

La docente “puede articular contenidos programáticos tomando como punto de partida los intereses de los estudiantes... su nivel informativo y conceptual... la familiarización de los alumnos con la temática”¹⁵⁰ la delimitación de una temática y el contexto referencial que este manejando de tal manera que no sobre informe, pero tampoco cuarte la información evitando confundir al educando.

Debe de propiciar dentro de las estrategias una motivación que ayude a la adquisición de contenidos, así mismo se sugiere dentro del programa que se articulen los contenidos con casos “familiares para los educandos”, para que mediante sus experiencias y conocimientos previos valoren los contenidos que puedan ser relevantes en el aula.

Estas estrategias deben ir variando de tal manera que la atención de los educandos no se disperse y cause desinterés por la adquisición de los contenidos.

La creatividad es uno de los puntos que toca el Programa de Historia de México y lo maneja en el Perfil Docente, aquí menciona que para ingresar a la Escuela Nacional Preparatoria y dar clases, se requieren “Profesores dinámicos, creativos, responsables, y comprometidos con el trabajo docente... que recurran a la utilización de diversas técnicas didácticas... y así mismo, utilice recursos mecánicos, eléctricos que día a día se ponen al servicio de la educación”¹⁵¹.

Es el docente el que decide como actuar dentro del proceso-enseñanza-aprendizaje, tiene en mente el porqué se enseña historia, hacia dónde quiere conducir al educando y que tipo de aprendizaje quiere generar en él, el momento de la creatividad se dará cuando utilice recursos que estén en el contexto del educando y que él cree rescatables para el uso dentro del aula o fuera según fuese el caso.

Estos recursos rescatables no forzosamente pueden tener una finalidad educativa, sino mediante una buena selección de ellos, utilizarlos para la enseñanza de la

¹⁴⁹ Jiménez Alarcón Concepción; op. cit; p.69.

¹⁵⁰ Benítez García, Ramón; *La investigación microsocial como estrategia didáctica para la enseñanza de las ciencias sociales*; Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE); México; 1990; p.118.

¹⁵¹ Programa de Historia de México de la Escuela Nacional Preparatoria; op. cit; p.31.

Historia de México, para ello se necesita iniciativa para su búsqueda. Así mismo que no se quede solo con lo que le marca el programa para emplearlo en sus clases, sino que en su búsqueda, genere alternativas para la comprensión de la Historia tomando en cuenta el tema y las características del educando.

La docente en la entrevista que se le hizo, así como en las clases que se observaron denota carente creatividad al sólo emplear y seguir lo que se le marca en el Programa. Éste problema los docentes en la escuela preparatoria número siete lo adjudican a la escasez de recursos didácticos de la Institución.

Ellos a pesar de poseer los conocimientos de Historia a veces no son capaces de generar un verdadero aprendizaje en los educandos, “ entonces los maestro no llegan, en la mayoría de los casos, a plantearse los problemas epistemológicos y metodológicos ... lo que trae con frecuencia las propuestas didácticas carentes de éstas bases”¹⁵².

En la utilización de recursos mecánicos, el docente enfrenta problemas dentro de la institución para solicitar recursos visuales, auditivos o espaciales ya que el plantel no cuenta todavía con materiales y equipos mecánicos y electrónicos suficientes, como para que puedan utilizarse, simultáneamente en diferentes horarios, espacios y materias. Frente a esto sigue utilizando, el verbalizar los contenidos de tal manera que no se retrase en el seguimiento del programa.

El programa marca una manera cronológica de enseñar la historia, sigue la línea de pasado a presente mencionando características sociales, políticas y económicas, (Carretero) “hace una afirmación que puede ser muy polémica: dice que si un profesor por ejemplo: simplemente describe características sociales y políticas del Imperio Romano no está enseñando Historia sino sociología”¹⁵³. Para que se pueda decir que se ésta enseñando Historia se necesita analizar cómo se llevo a ese tipo de sociedad.

Se tiene que saber como concibe el alumno a los tiempos históricos y él tiene que darse cuenta de los cambios que se operan dentro de los contextos históricos, que dan sentido a esa secuencia cronológica, para no fragmentar el conocimiento, “no basta la comprensión del sistema numérico-cronológico, sino que se requiere la noción de duración”¹⁵⁴.

El concepto que la docente posea de historia se verá reflejado en la concepción de historia de los educandos, la docente señala que ella dentro de su clases solamente señala aquellas fechas y personajes que van a marcar un cambio y es relevante para

¹⁵² Jiménez Alarcón, Concepción; op. cit; p.69.

¹⁵³ Mencionado por, Díaz Barriga, Arceo Frida; op. cit; p.57.

¹⁵⁴ Cassini, Martha; *Apuntes para una propuesta de enseñanza en las disciplina Humanísticas – Sociales*; Universidad Virtual; ITESM; México; 1990; p.72.

la explicación del apartado, nombrando sus características sociales, políticas y económicas. Ella considera que en la Historia hay que ser críticos para la comprensión del presente, y así mismo no se cometan los errores del pasado, pero lo anterior no genera un aprendizaje trascendente en los alumnos (como lo muestran los cuestionarios y entrevistas aplicados).

Cabe nombrar que dentro del perfil del docente como requisito para impartir clases, los profesores deben de ser egresados de la propia Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) de la carrera de Historia, con ello creemos que los profesores poseen el conocimiento para explicar el contenido programático, pero desconocimiento de la didáctica, más allá de la tradicional.

Pero el profesor de historia, el historiador no debe de ser un simple transmisor de saberes ya establecidos, sino un guía que tutela con mano firme el descubrimiento de los sujetos que lograron un cambio significativo en la nación para que comparen y contrasten sus vidas (del educando-adolescente) con las de ellos.

Igual que el docente, el alumno egresado tiene un prototipo de perfil que es:

- Mejorar sus hábitos de estudio, de trabajo y sus actitudes de responsabilidad e inquietud intelectual
- Fomentar su iniciativa, creatividad y participación en el proceso histórico del país.
- Desarrolle y ejercite el pensamiento crítico mediante la solución de problemas dentro del ámbito económico, político y social de México.
- Alcance una formación humanística y una conciencia social que lo impulse a comprender el proceso histórico nacional.
- Desarrollar sus capacidades de análisis necesarias para comprender su realidad histórica.

La finalidad de éste curso nos lleva a que se genere una formación integral y conocimientos sobre la enseñanza de la Historia de México, el conocimiento (según Bruner) “ha de ser utilizable por el propio pensamiento, el conocimiento me sirve para comprender el mundo, en otras palabras, para proporcionarle estructura y sentido. Además constituye una base para la acción”¹⁵⁵.

¹⁵⁵ Mencionado por, Cassini, Martha; íbidem; p.72.

Se tiene que comprender el conocimiento otorgado por esta enseñanza, si no lo comprendemos, no lo dominamos, la disciplina de la Historia de México “no es una mera colección de hechos a retener en la memoria sino es esfuerzo activo destinado a comprender parte del mundo o de la vida”¹⁵⁶ (Stenhouse 1987).

Pero los educandos no generan conocimiento significativo con éste curso, su concepción de historia no los lleva a generar un análisis de la realidad social en la que están viviendo, y los egresados del curso no reflejan los propósitos en la sociedad actual, como son: conciencia histórica y social, para comprender los procesos cambiantes.

Realmente es necesario formar ciudadanos activos responsables de sus actos y palabras, que hagan valer sus cualidades privadas y sus virtudes cívicas, ejerciendo la morigeración necesaria que requiere la vida colectiva, aceptando el freno y el contrapeso que nos obligan las libertades de cada uno.

Esto se busca reflejar en la concepción de historia de los educandos, ya que mediante ella se notará la relevancia que tiene historia en su vida cotidiana y con el interés que el educando – adolescente le preste a la enseñanza de la historia.

La apatía por el aprendizaje de la Historia se debe al desfase entre el desarrollo intelectual y el carácter abstracto de los conocimientos históricos, uno de los obstáculos que la generalidad de los profesores de historia están enfrentando, es el desinterés de los alumnos por el estudio de la historia, por considerarla irrelevante en su vida así como su carácter teórico los aleja de cualquier utilidad práctica.

Éste “desinterés también puede deberse a que en gran medida se siguen empleando formas de enseñanza tradicionales y memorísticas debido,... a que muchos profesores no han penetrado a profundizar en el nuevo enfoque teórico de la Historia Nueva... enfoque que fundamenta los programas actuales y que significa un avance en la concepción de la Historia”¹⁵⁷.

La comprensión de este enfoque ayudará a los maestros a mejorar su trabajo. Para esto se requiere de asesorías, cursos, publicaciones destinados a los maestros “que ayuden a comprometerse a un nuevo cuerpo conceptual, así como de las investigaciones relacionadas con el nivel de desarrollo cognitivo de los educandos (adolescentes) y su relación con la enseñanza de la Historia”¹⁵⁸.

Sin embargo a pesar de existir otros tipos de enfoques teóricos se sigue recurriendo a mostrar a través de la enseñanza o del programa una Historia apartada del sujeto,

¹⁵⁶ Mencionado por, Jiménez Alarcón, Concepción; op. cit; p.54.

¹⁵⁷ íbidem; p.54.

¹⁵⁸ íbidem.

excluyéndolo de los contenidos queriendo que él así como el historiador no tome partido y observe los contenidos del programa de manera neutra y objetiva.

Esto lleva a que al joven no le interesen batallas que él no peleó o vida de personajes que él no conoció y fechas en las cuales él ni siquiera había nacido para que las tome como relevantes. Desconoce que la importancia de la historia radica en formación de valores y actitudes como actores de una sociedad que se está conformando día tras día.

La neutralidad en los contenidos los lleva a una apatía por aprender de su origen, del desarrollo de su sociedad de utilizar la información histórica más que como fechas y personajes que memorizar para un examen, para ver a la historia “como un aditamento de la vida, que está más allá de nuestras necesidades”¹⁵⁹.

Carrillo “se pronuncia contra la llamada “historia – fecha” y la memorización de nombres propios y batallas, él proponía en términos diferentes acercar al educando a la realidad de manera amena y agradable, relevar el conocimiento de la vida cotidiana sobre la historia militar y política y priorizar el estudio sobre la Historia como cambios y transformaciones”¹⁶⁰.

Para ello al educando se le debe plantear un suceso de distintas perspectivas no sólo desde los personajes, sino también como fue vista ésta historia desde el pueblo “de la gente común” como maneja la Nueva Historia de tal manera que maneje emociones, entusiasmo y acerque al educando a los contenidos y no vea a la Historia como algo que tenía que pasar, es decir, en verdades absolutas.

¹⁵⁹ *íbidem*.

¹⁶⁰ Mencionado por, Jiménez, Alarcón Concepción; *íbidem*; p.55.

2.3 LOS ALUMNOS DE QUINTO AÑO Y SU VISION DE LA HISTORIA DE MÉXICO

Para realizar el presente trabajo contamos con el apoyo de la Escuela Nacional Preparatoria plantel siete "Ezequiel A. Chávez", así como de los alumnos de quinto año (grupo 502) y del docente, del turno matutino que coincide con la investigación a fin, al llevar la materia de Historia de México.

Previo a un sondeo realizado a tres grupos del mismo nivel donde se detectó mayor desinterés de éste por la materia, dándonos a la tarea de conocer la situación.

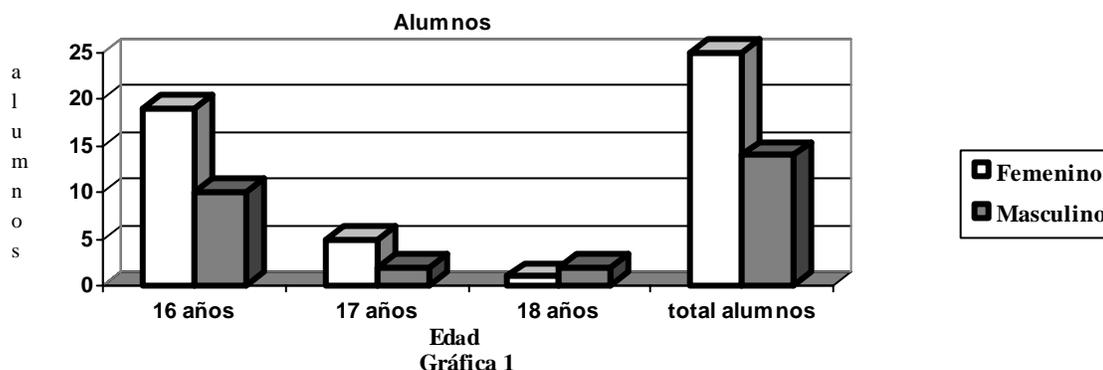
La recopilación de la información de dicho grupo se inició a partir de su identificación mediante un enfoque cuantitativo, con la finalidad de conocer las características individuales y grupales de la muestra de investigación.

Sin embargo es el enfoque cualitativo el que da sentido al presente trabajo, al respetarse la individualidad de "cada grupo como único subraya también sus factores individuales, sus historias existenciales y su visiones colectivas¹⁶¹. Permite descubrir motivaciones y detalles sobre las relaciones sociales, grupales e individuales.

Los dos enfoques, cuantitativo y cualitativo se complementan y enriquecen éste trabajo al ampliar la visión e interpretación, de la observación, las entrevistas y cuestionarios realizados al grupo. Todas las preguntas formularon en base al Marco Teórico y a las necesidades de ésta investigación.

En dicho grupo se realizó un cuestionario para conocer su concepción acerca de la historia, está integrado por 14 hombres y 25 mujeres, dando un total de 39 alumnos regulares con los cuales trabajaremos. Sus edades oscilan entre 16 a 18 años y la edad promedio es de 16 años, la docente es la profesora Maria Teresa. (Véase gráfica 1)

¹⁶¹ López de Cevallos, Paloma; *Un método para la investigación – acción participativa*; ed. Popular; Madrid; 1989; p.101.



El reconocimiento del grupo en hombres y mujeres se realizó por ser los varones los más apegados a la tecnología (sobre todo videojuegos) en tanto que las mujeres manifiestan en menor grado su interés. Lo anterior no dificultó el presente trabajo debido a la curiosidad de éstas por conocer y amenizar sus clases, contribuyendo con su participación también a éste trabajo.

El perfil docente de la preparatoria señala que, para impartir la materia de historia es necesario que este haya egresado de la Universidad en la carrera de Historia, así mismo deberá mostrar la capacidad para el manejo de los contenidos programáticos y una disposición para ampliar y actualizar los conocimientos en esta materia y en las diversas técnicas didácticas... requiriéndose profesores dinámicos, creativos, responsables y comprometidos con su trabajo docente.”¹⁶²

Después de varias observaciones del trabajo realizado en las clases de Historia de México con el grupo 502, y la aplicación del cuestionario a todos los alumnos, con la finalidad de contrastar su opinión con lo observado durante un mes en su horario de clases, estos son los resultados. (Cuestionario 2)

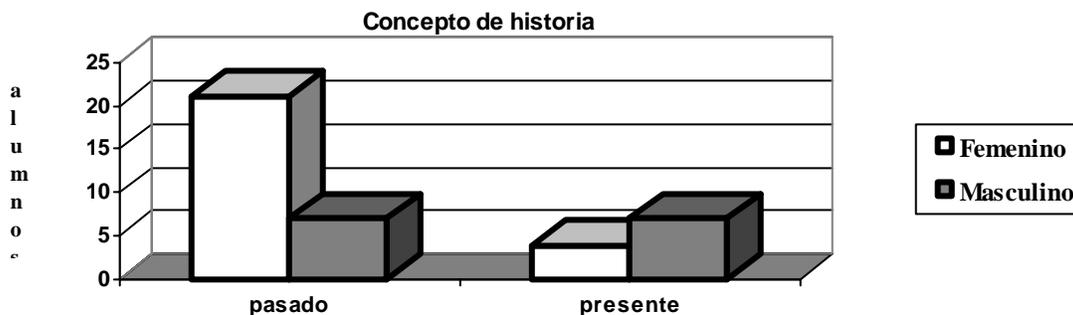
PREGUNTA: CONCEPTO DE HISTORIA.

Con la primera pregunta, en donde, debían expresar su concepto de historia, algunas de las palabras usadas fueron las de: ciencia, metodología de los hechos, materia, sucesos y pasado, por lo tanto, sus conceptos son: “ciencia que estudia la evolución de una nación y de las causas internas o externas que intervienen en ella”, “es la ciencia que se encarga del estudio de los acontecimientos que ocurrieron años atrás”, “es la materia que te imparte conocimientos sobre momentos memorables e históricos de épocas pasadas”, “es una materia que te enseña a estudiar los acontecimientos pasados” y “son los hechos del pasado”.

Otros conceptos incluyen palabras como, estudio, cultura, política, social, actual, entre otras, y mencionan que “historia es el conocimiento de los hechos o

¹⁶² Programa de Historia de México de la Escuela Nacional Preparatoria; op. cit; p.31.

sucesos de todo tipo a lo largo de la vida desde los orígenes del hombre hasta la actualidad”, “es la ciencia que se encarga del estudio político, económico y social de un país o región”. (Véase gráfica 2)



Gráfica 2

La docente que es egresada de la licenciatura de historia (y tiene conocimientos suficientes para impartir su enseñanza), al entrevistarla sobre su concepto de historia nos dijo que es: una ciencia que se está construyendo y ayuda a comprender el presente, pero ¿qué es lo que realmente está transmitiendo con su enseñanza?, ¿por qué esta concepción se ve distorsionada en su enseñanza?, ¿por qué es imperante el aprendizaje memorístico en los educandos?, ¿cuál es la importancia que le da la docente a su enseñanza?

Los conceptos dados por los alumnos del grupo hablan de una historia pasada, de fechas y momentos relevantes sin separarse de una historia cronológica, lineal, positivista o mejor dicho tradicional y aquellos jóvenes que se acercaron a lo actual a lo presente como parte de la historia fue una minoría. Lo que indica que solo algunos recordaron las palabras del concepto de la profesora dado en la clase: “la historia es una ciencia que estudia el pasado del hombre y su relación con el presente”, pero la inconsistencia del análisis del presente que se supone debe de realizar el alumno en el conocimiento histórico, no es llevado acabo.

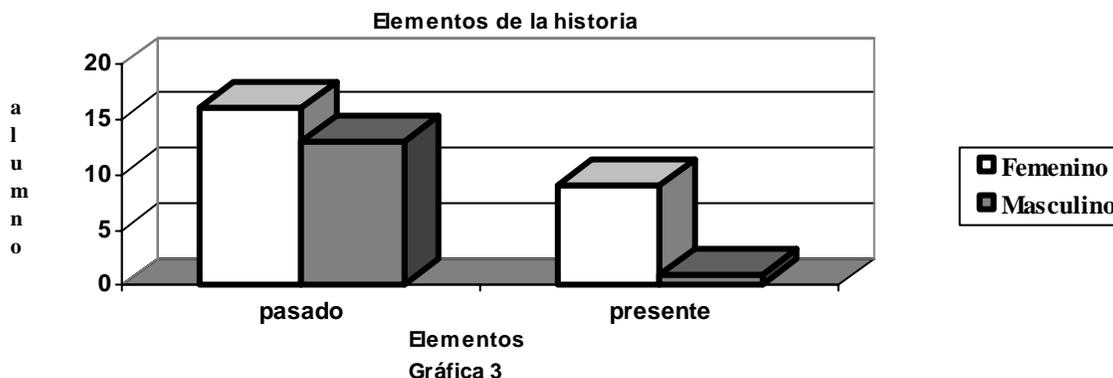
Según G. Duby representante del grupo de los Annales, dice que no es “necesario acumular masas de hechos, pero si partir de un pequeño número de fenómenos y mostrar también como se forma el conocimiento”¹⁶³. Opina que el alumno no necesita montones de información sino ocasiones para desarrollar su propio pensamiento y entender, en cierta forma, la actitud fundamental del historiador que es comprender una temática y criticarla, entonces ¿por qué sólo se busca desarrollar la memoria, resaltando personajes y fechas? en la actual enseñanza de historia de México.

¹⁶³ Mencionado por, Aguirre Rincón, Carmen; op. cit; p.139.

Retomando el concepto de historia propuesto por Braudel que pertenece a la escuela de los Annales al hablarnos, “de la multiplicidad de los tiempos históricos,... de estructuras y no sólo de acontecimientos,...que da cuenta del movimiento y cambio de las civilizaciones en fin, una historia que busca la explicación de las transformaciones...”¹⁶⁴ y la construcción de la memoria histórica de los sujetos.

PREGUNTA: ELEMENTOS QUE INTEGRAN A LA HISTORIA.

Para conocer plenamente la visión de historia de los alumnos, les preguntamos, ¿cuáles eran los elementos que constituyen a la historia?, sus respuestas quedaron representadas en dos grupos: los tradicionalistas de los cuales 16 son mujeres (que corresponde el 64% del total de ellas) y 13 son hombres (que corresponde el 92% del total de ellos) con el pasado, la geografía, las fechas, los sucesos, los personajes. El otro grupo que lo constituye 9 mujeres (36% del total de ellas) y 1 hombre (el 8% del total de ellos), son los que comprendieron que la historia se hace cada día con elementos como: culturales, sociales, económicos, antropológicos, el lenguaje, la gente, la vida cotidiana, y el presente. (Véase gráfica 3)

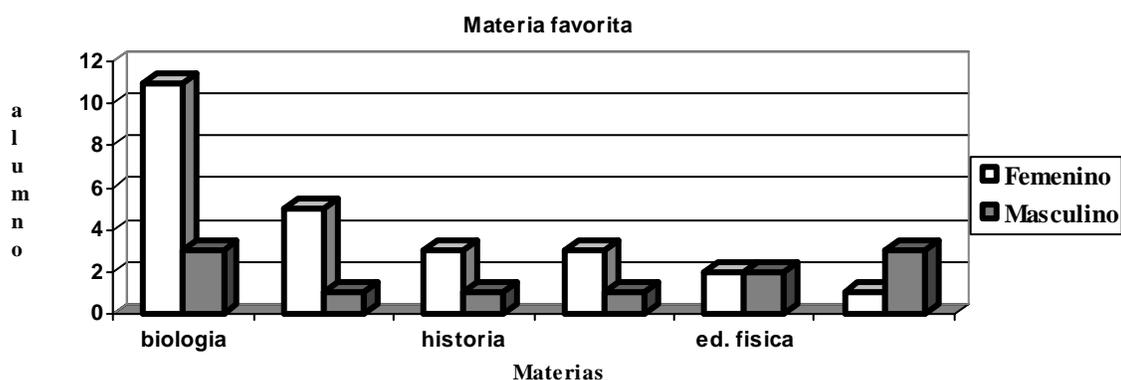


La diferencia de estos elementos es lo que habla de una resistencia a cambiar la enseñanza tradicional por los nuevos enfoques historiográficos, al representar un reto para la docente.

PREGUNTA: MATERIA PREFERIDA

Al preguntarles ¿cuál es su materia preferida? y así conocer el interés en ésta, los cuestionarios indican que el primer lugar es para la materia de biología, el segundo lugar para las materias estéticas y el tercer lugar para Historia de México, anatomía, educación física y matemáticas. (Véase gráfica 4)

¹⁶⁴ Salazar Sotelo, Julia; op. cit; p.49.



Gráfica 4

Es un nivel dentro de los estándares aceptable pero lo preocupante es lo que está pasando en el proceso de enseñanza-aprendizaje que no logra atraer al alumno para mejorar su formación.

En las observaciones detectamos que lo anterior es porque la profesora generalmente durante sus clases se torna la poseedora del conocimiento, explicando los contenidos, valiéndose de algunos recursos didácticos como el pizarrón, gis, libros y mapas, y en ocasiones de documentales y algunas visitas a museos, que causa un aprendizaje, que recurre constantemente a la memorización y repetición de información, por lo cual, el alumno es pasivo al sólo escuchar y no ser motivado en el desarrollo de su razonamiento crítico y reflexivo, de aquí su desinterés y preferencia por otras materias.

La preferencia por otras materias se debe a la próxima elección académica de los alumnos los cuales, en éste grupo no manifiestan interés por ser historiadores, pero sí por conocer de sus orígenes aunque expresan que se aburren en clases sin embargo la encuentran interesante de ahí el tercer lugar de preferencia.

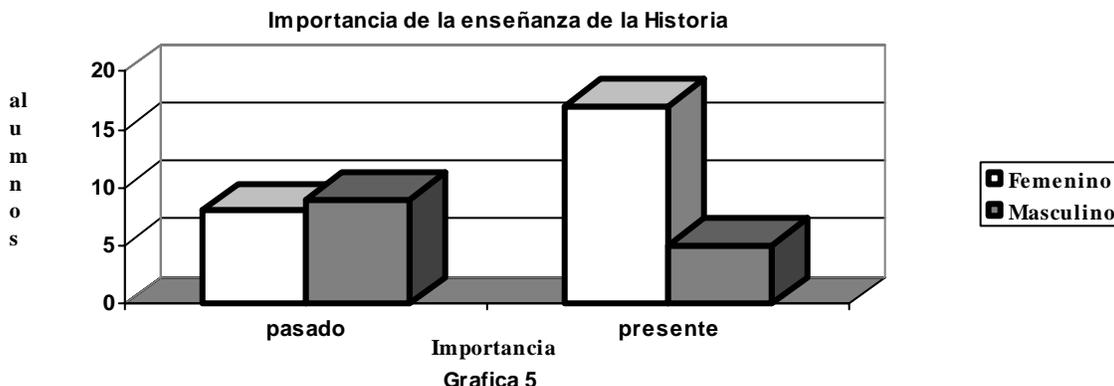
PREGUNTA: IMPORTANCIA DE LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN SU FORMACIÓN

Les preguntamos a los alumnos si consideran importante para su formación que les enseñen Historia de México.

A la pregunta anterior los alumnos consideran importante que se les enseñe historia, pero con la finalidad de conocer o estar al tanto de la que hubo, de la que existió antes que ellos, como simple conocimiento sin trascendencia para sus vidas, al considerarlo como pasado.

El 57% del grupo representado por 17 mujeres y 5 hombres pudieron aproximar que la importancia de la historia está en que permite entender al presente a través

de lo sucedido, lo que dejaría al 43% del grupo constituido por 8 mujeres y 9 hombres, con un retraso a causa de los métodos verbalistas de la enseñanza básica que aun se siguen empleando a nivel medio. (Véase gráfica 5)



Como ya se mencionó esto le genera un gran desinterés y apatía en la adquisición de la Historia de México, debido a la falta de ubicación dentro de su contexto histórico, el cual es considerado como ajeno e inservible para su presente en el sentido que el alumno no puede hacer lecturas de su época para que él pueda entenderse como un ahora y un aquí, al estar el alumno inmerso en una sociedad que esta perdiendo su origen, costumbres, tradiciones y su identidad nacional a causa de la universalización de la ideología en los sectores; políticos, económicos, social, tecnológico y sobre todo educacional.

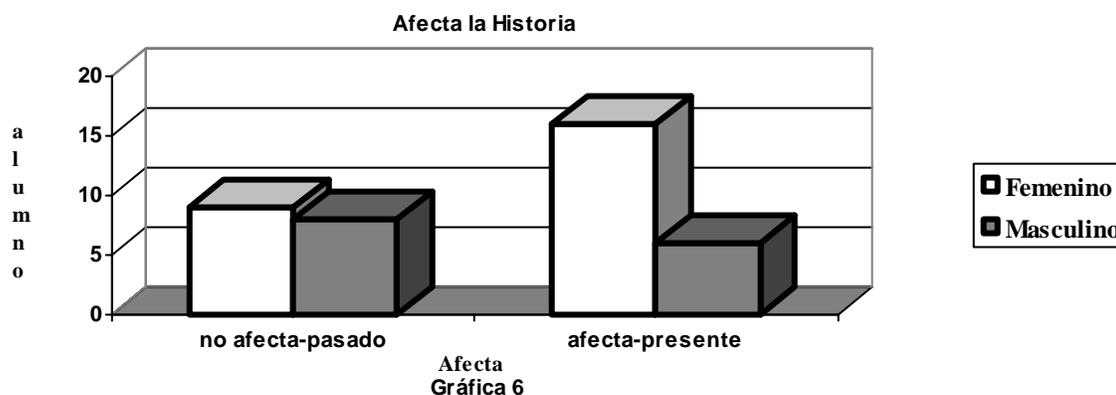
PREGUNTA: CÓMO AFECTA A SU PRESENTE

Para concretar su visión de historia, les preguntamos acerca de ¿cómo afecta la historia a su presente?

Las respuestas que nos llamaron la atención fueron con respecto a que no afectan por ser hechos pasados, o que desconocen el cómo les afecta, algunos otros mencionan que les ayuda a ser menos ignorantes (respuestas mencionadas por 9 mujeres y 8 hombres que representan el 43%), puesto que siguen con el conocimiento enciclopédico acumulativo, en donde memorizan por un tiempo sea este largo, mediano o corto plazo la información considerada como antecedentes, de aquí nuestra preocupación por rescatar esta materia tan importante para la adquisición de identidad y valores en los jóvenes, que se dejan llevar por ideologías extranjeras desconociendo o anulando su historia por citar un ejemplo la introducción del halloween, que aleja a los jóvenes de sus raíces, costumbres y tradiciones.

El 57% representado por 16 mujeres y 6 hombres, mencionó que la historia influye en el presente del país a través de la política, la economía, en la cultura, en la

sociedad, mediante “entender al pasado para poder entender el presente”, una de las expresiones más claras con respecto a ésta pregunta. (Véase gráfica 6)



La concepción positivista de la historia no ayuda a mejorar la comprensión en la enseñanza, ni tampoco induce a la reflexión, puesto que es cronológicamente lineal y biográfica, considerada por los alumnos como hechos del pasado que no tienen ninguna relevancia en su presente.

Una de las tareas de los docentes de historia es lograr inducir a una formación de conciencia histórica, en los alumnos que les ayude a resignificar su condición de vida y, por consecuencia, entenderse en su “ahora” y su “aquí” como un sujeto inmerso en la historia.

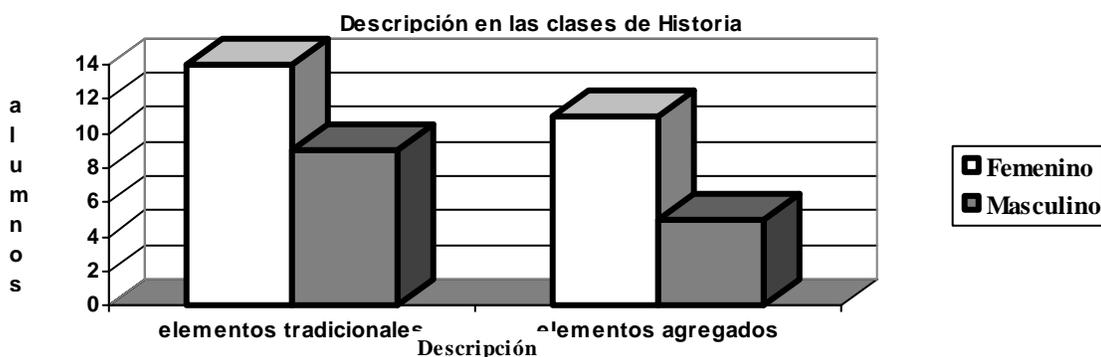
PREGUNTA: DESCRIPCIÓN DE UNA CLASE DE HISTORIA.

Para realizar un análisis de su realidad áulica y compararlo con lo observado en las clases se les solicitó describieran brevemente una de ellas.

La mayoría representado por 14 mujeres y 9 hombres (el 58%), hablan de un tradicionalismo expresado en sus palabras como “la profesora habla y tomamos apuntes”, “dictar y dictar”, “conforme al temario explica”, “exponen mis compañeros”, “aburrida pero interesante”, “narra cronológicamente conflictos relevantes”, “habla y habla” y continúan opiniones semejantes.

El resto del grupo (el 42%), agrega elementos como “opiniones y comentarios”, “investigaciones y punto de vista de la profesora”, “pregunta dando participaciones”, “narra sucesos a debatir y participan”, esto expresa un interés de la docente por hacer más dinámicas y entretenidas sus clases, ya que los alumnos agregan “a veces”, “por lo general igual”, “da su opinión”, esto nos revela que la monotonía se rompe a veces y fue como lo constatamos al observar sus clases son poco nutridas en opinión y reflexiones de los alumnos y que esos necesarios

cambios son esporádicos y sus clases son por lo general teóricas y por lo tanto aburridas para el grupo al solo informar sobre historia. (Véase gráfica 7)



Gráfica 7

Se puede suponer en tanto sentido común que este tipo de enseñanza tradicional se da sobre todo en las materias teóricas como lo son: Historia de México, Universal, Literatura, Geografía, entre otras, en donde el conocimiento no alcanza lo significativo para los alumnos al no comprender ni reflexionar su significado.

PREGUNTA: QUE LES AGRADA DE LOS MUSEOS

Para ampliar sus opiniones les preguntamos con respecto a ¿qué es lo que más les gusta al ir a museos? expresan de manera uniforme que es, el aprender cosas nuevas, conocer más de la historia, tener una mayor cultura, entre ellos algunos expresan, sólo agrado ante lo interactivo, pero la gran mayoría resalta un interés especial por observar, recordemos que es el sentido por el cual aprendemos y retenemos mejor y que actualmente es el más comercializado por los medios masivos de comunicación, resaltando ésta característica de la generación actual al preferir ver pinturas, maquetas, armas, esculturas, cosas relevantes, objetos, murales, fotos e imágenes, que debieran permitirles ubicarse en tiempo y espacio al aterrizar toda la información verbal que se les ha dado a algo físico y tangible.

Pero esas visitas a museos, no son explotadas como debiera, los jóvenes asisten sin la docente y no acostumbran contratar los servicios de un guía, por lo que no hay una explicación detallada y coherente al tema, así que el educando no observa minuciosamente ni llega a una reflexión y se preocupa sólo por asistir para obtener el punto prometido que se sumará a su calificación.

PREGUNTA: OPINIÓN CON REPECTO A LOS DOCUMENTALES

También es necesario conocer su opinión con respecto a los documentales, que a veces les proyectan, en donde, ellos mencionan que son recreativos, explicativos, algunos interesantes, en los cuales aprenden y ven cosas nuevas pero no salvan de encasillados como aburridos, tediosos y extensos. Lo anterior es resultado de

una necesidad de mediar el pasado con el presente pero ¿cómo lograrlo?, sin aburrirlos y realmente interesar a los alumnos para adentrarlos a una reflexión.

El ¿cómo? se presente la historia frente a un grupo es realmente importante, ya que a partir de ello se va a despertar una empatía o apatía de los educandos, es por eso que, tanto el conocimiento histórico del profesor, como el método de enseñanza y la selección de recursos didácticos, deben de tomar como eje el aprendizaje de los alumnos y con ello buscar, despertar el interés y atraer la atención de los jóvenes.

PREGUNTA: APARTE DEL PIZARRÓN QUE MÁS USA LA MAESTRA

Es necesario conocer que otros recursos didácticos emplea la profesora, para mejorar el proceso-enseñanza-aprendizaje y motivar a sus alumnos, el cuestionario arroja el uso de un libro, el empleo del pizarrón, gis, mapas, carteles y narraciones por parte de la profesora, mientras que ellos emplean el mismo libro para realizar investigaciones, lecturas y tareas.

También toman apuntes y dictados de la profesora, realizan exposiciones por grupos de 4 a 5 personas, en donde se toman las participaciones de aquellos que investigaron o leyeron previo a la clase, y la realización de trabajos escritos, y es a manera de recomendación para ganar un punto extra la asistencia de los alumnos a museos o conferencias del plantel.

Se complementa con un examen bimestral, para el cual la docente, pregunta nombres, lugares, fechas y eventos y el tipo de aprendizaje al que se puede recurrir es al memorístico, para el tipo de materias teóricas es necesario recordar, antes que comprender para reflexionar.

También realizamos entrevistas guiadas al azar a alumnos del grupo con la finalidad de evitar confusiones y conocer a mayor profundidad los elementos didácticos y sus repercusiones en los alumnos, a la vez que expresaron el interés propio y del grupo por la materia.

Una vez más se detecto el rezago en la reflexión de esta materia, como un problema que se tuvo, que tiene y que arrastra el país, esto se ve reflejado en la falta de interés de los sujetos por sus raíces, por sus costumbres, por la pérdida de identidad, llegando a una homogenización del hombre y se espera de la ideología (globalización), que gradualmente conforma sujetos ahistóricos, que viven en un presentismo exacerbado, que disminuye su iniciativa por la reflexión y en el actuar para una prosperidad social.

Consideramos que la importancia de la enseñanza de esta, es que la historia es el vehículo para mostrar a la sociedad en desarrollo y reivindicarla constantemente, al despertar del espíritu crítico, porque ayuda a la apropiación del pasado en función del presente y a proyectarse hacia el futuro, a razón de que “cada individuo, cada pueblo, cada cultura de fuerza para cicatrizar heridas, reponer lo perdido y regenerar formas destruidas”¹⁶⁵ como menciona Laura Quintana.

Las entrevistas¹⁶⁶ al azar fueron a 5 de los 14 hombres y a 5 de las 25 mujeres que son alumnos regulares, las preguntas fueron las siguientes:

PREGUNTA: CÓMO ES TU CLASE

Los alumnos expresan que son aburridas pero que algunos sí les interesa, y que son impartidas mediante exposiciones realizadas por grupos de alumnos, y otras las explica la docente.

PREGUNTA: QUÉ RECURSOS USA LA MAESTRA

Los materiales son los comunes, es decir, pizarrón, gis, un libro de texto, y laminas de papel bond que se elaboran para las exposiciones y de donde toman apuntes los alumnos.

PREGUNTA: CUÁLES RECURSOS USAN USTEDES PARA EXPONER

Los alumnos usan láminas de papel bond con información del tema o dibujos con referencia a este y a veces reparten fotocopias con la información del tema.

PREGUNTA: TE GUSTA TU CLASE

Los alumnos entrevistados expresan gusto o interés por la clase pero se les hace aburrida y tediosa.

PREGUNTA: CÓMO LES EVALÚA LA MAESTRA

La manera de acreditar el curso es aprobar los tres exámenes, los cuales constan de preguntas, de opción múltiple, de relacionar columnas, y colocar falso o verdadero, realizar exposiciones y ganarse un punto cuando solicita la profesora que vayan a un museo ó conferencia.

¹⁶⁵ Quintana, Laura; op. cit; p. 10.

¹⁶⁶ Véase en los anexos; p.156.

CAPÍTULO II

PREGUNTA: TE HA MANDADO LA MAESTRA A MUSEOS

Por el momento no, pero si nos comento que piensa hacerlo, son las respuestas de los jóvenes.

PREGUNTA: CUANTOS ALUMNOS REGULARES HAY EN TU SALON

En total son 39 aunque el grupo estaba integrado por 60.

Lo anterior forma parte de la escuela tradicional que considera que “regular la inteligencia y encarnar la disciplina, la memoria, la repetición y el ejercicio son lo mecanismos que posibilita modelos intelectuales y morales”¹⁶⁷ como dice Justa Ezpeleta.

Para complementar la información también se entrevistó¹⁶⁸ a la maestra, y se le realizaron las siguientes preguntas:

PREGUNTA: QUÉ MATERIAS IMPARTE EN LA PREPA SIETE

Historia de México y Universal.

PREGUNTA: HACE CUÁNTO TIEMPO DA CLASES EN ÉSTA INSTITUCIÓN

Hace 10 años.

PREGUNTA: QUÉ RECURSOS DIDÁCTICOS EMPLEA EN SUS CLASES

Mapas conceptuales y sinópticos, láminas, narraciones, pizarrón y gis.

PREGUNTA: CÓMO MOTIVA AL GRUPO

Con reflexiones acerca de los valores

PREGUNTA: CUÁNTOS ALUMNOS FRECUENTES TIENE

Son 39 regulares.

PREGUNTA: QUE ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES PIDE A SUS ALUMNOS

Que asistan a museos o conferencias que sean baratas o gratuitas.

¹⁶⁷ Pansza González, Margarita y otros; op. cit; p.12.

¹⁶⁸ Véase en los anexos; p.156.

CAPÍTULO II

Con lo anterior se verificó que la docente sólo da clases aquí y por lo tanto tiene mayor tiempo libre que alguien que imparte en dos o más preparatorias, también tiene una experiencia laboral de 10 años que no es explotada para mejorar o enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los recursos empleados son los mismos de la secundaria y aunque ayudan a complementar la información de las clases no motivan al alumno.

Su manera de motivar alumno no se refleja en gusto por la clase, ni tampoco en conocimientos.

El grupo redujo de tamaño según los alumnos y, por ende, el esfuerzo de la docente para evaluar o enseñar pero esto no indica una mejor enseñanza de su parte.

Consideramos que la enseñanza de la Historia de México de la docente debería causar en el educando la capacidad de pensar y pensarse a sí mismo, a través de un lenguaje teórico que pueda prever y proyectarse hacia el futuro a partir del presente, después de un análisis de su realidad, creando que el educando se contextualice en el quehacer humano posibilitando a éste, asumir una posición política e ideológica con relación a un hecho social determinado, que hace evidente la cualidad de ser un sujeto múltiple y unitario, para que posibilite el accionar que todo ser humano tiene en la solución de problemas particulares o generales, sin dejar de lado la búsqueda de transformación social e individual en beneficio del ser humano.

Interesarse en los alumnos y comunicarse con ellos permitirá conocer y comprender los contextos de procedencia y de referencia, convertirlo en un arma pedagógica imprescindible, que optimice la labor docente, tomando en cuenta que los avances tecnológicos se imponen de manera acelerada, porque estamos en el siglo XXI y muchos docentes siguen sólo empleando mapas, láminas, impresos, etc., lo que lleva a ejercer una educación verbalista, que no se puede ni se debe descalificar de manera total, pero si se debe cuestionar ¿hasta qué punto sigue siendo válida?

Nuestra propuesta para enriquecer la enseñanza y convocar a otro tipo de aprendizaje, sugiere retomar a la tecnología como elemento técnico posibilitador en la enseñanza de historia de México en este caso el videojuego “Age of Empire II Conquerors”, que puede ser un posibilitador que motive el interés al alumno en pro del proceso-enseñanza-aprendizaje, así mismo propicie la reflexión y el diálogo en el aula al interactuar docente y alumno.

La teoría constructivista considera “que la comunicación interactiva es el proceso básico de adquisición de las capacidades psicológicas superiores, es decir, el pensamiento, la motivación, los intereses y los recursos para comprender el mundo. Todos estos elementos están presentes en los juegos lo que los convierte en un

escenario privilegiado para el aprendizaje que provoca desarrollo”¹⁶⁹. Consideramos que estos aspectos se deben resaltar para formar íntegramente un contexto educativo que ayude a acercar a los alumnos a los contenidos.

La propuesta del presente trabajo es el videojuego “Age of Empire II Conquerors” como un dispositivo técnico pedagógico que motive e incite a la reflexión para una mejor adquisición de la historia de México.

La motivación escolar es uno de los factores psicoeducativos que más influyen en el aprendizaje. El término motivación se deriva del verbo latino moveré, que significa “moverse”, “poner en movimiento” o “estar listo para la acción”, “la motivación se define usualmente como algo que energiza y dirige la conducta”¹⁷⁰. De ésta manera, un motivo es un elemento de conciencia que entra en la determinación de un acto volitivo; es lo que induce a una persona a llevar a la práctica una acción. Puede afirmarse, en consecuencia, que en el plano pedagógico motivación significa proporcionar motivos, es decir, estimular la voluntad de aprender.

El papel del docente en el ámbito de la motivación, se centrará en inducir motivos en sus alumnos, en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase, dando significado a las tareas escolares y proveyéndolas de un fin determinado, de manera tal, que los alumnos desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar y comprendan su utilidad personal y social.

Como se sabe existe una fuerte inclinación hacia el videojuego por parte de los adolescentes, ya que los entretienen y divierten al ser auditivos, visuales y de interacción, cuentan con diferentes situaciones y escenografías que implican la reflexión al necesitarse de estrategias para el control y dominio del videojuego y así poder ganar, lo que reafirmaría su gusto e interés por ellos. Un logro educativo está en que se retomaría el tiempo libre que el adolescente les invierte, entre otros.

Se identificó que en la enseñanza de la historia es el aburrimiento ocasionado por la rutina verbalista de las clases lo que ha provocado la apatía de los jóvenes, así mismo se detectó que en su contexto social existe un videojuego que tiene contenidos históricos, siendo el único de su interés y el más conocido. No es arbitrario, al corresponder a su época y a su contexto por lo que lo retomamos como un dispositivo pedagógico que optimice el proceso-enseñanza-aprendizaje.

¹⁶⁹ Ortega, Rosario; *Fundamento psicoevolutivo del juego en el currículum de la educación primaria*; Revista Cero en Conducta; México; 1999; p.83.

¹⁷⁰ Woolfolk, A.; *Psicología educativa*; ed. Prentice-Hall; México; 1990; p.326.

Creemos que es necesario visualizar éste tipo de tecnologías en la enseñanza de la Historia d México rescatando el tiempo libre del adolescente para guiarlo a un marco pedagógico que ayude a reflexionar los contenidos, históricos y del videojuego.

Mediante la crítica para ambos, al comparar el conocimiento histórico con el videojuego, sea para mostrar las incongruencias o agregados de dicho elemento como: una carga ideológica bélica, de historia oficial (sólo conquistas), así como ejemplificar una sociedad funcionalista.

El beneficio del videojuego radica en que permite introducir al alumno en sus escenarios históricos, para así interactuar con una sociedad elegida y conocer sus principales características, identificando en su “juego” los conocimientos adquiridos en el salón a al vez que se motiva y es conducido de manera amena a un aprendizaje voluntario y significativo.

En el videojuego podemos encontrar; información textual, sonidos, música, animación, video, fotografías ó imágenes en tres dimensiones, así mismo puede producir o crear cualquier fenómeno real posible ó imaginario, y permite interactuar con distintos escenarios de aquí su riqueza como dispositivo técnico pedagógico.

Es necesario que el profesor conduzca al grupo en el uso del videojuego con un fin estrictamente pedagógico, analizando los distintos contextos históricos, donde el programa escolar lo permita como un refuerzo al aprendizaje planeado, por ende, es necesario que el profesor conozca el videojuego e incluso puede llevar o implementar otros elementos informales un fin educativo y combinar la exposición de su cátedra con los nuevos avances tecnológicos, con ello educará y motivará al adolescente a descubrir y apropiarse de su identidad nacional.

Este videojuego por sus características, tiene la posibilidad de ser retomado como parte de una estrategia para la enseñanza en otras ciencias como la geografía, sociología, etc., en nuestro caso, es la Historia de México, como una estrategia formativa, que induzca a la capacidad de razonamiento del estudiante preparatoriano, para hacer lecturas de su realidad y del presente, como un sujeto activo que construye realidades posibles, como un proyecto de vida, en el cual visualice su futuro recuperando el pasado con una memoria histórica.

En otras palabras, podemos afirmar que la historia no es una disciplina que estudia el pasado como algo dado, sino un espacio potenciador de nuevas realidades posibles en búsqueda del bien común, marco de una vida democrática y principalmente humana. La historia es un dado-dándose continuo y dialéctico.

2.4 EL ALUMNO ADOLESCENTE Y LOS VIDEOJUEGOS

Hemos nombrado la importancia que es saber el contexto de procedencia del alumnado, para el proceso-enseñanza-aprendizaje, es mediante la observación de éste contexto, que el docente retomará lo que crea conveniente para despertar el interés del alumno adolescente por los contenidos en este caso, por la materia de Historia de México.

En la actualidad la sociedad en la que se desarrolla el alumno adolescente, es una sociedad que está perdiendo sus orígenes, costumbres, tradiciones y su identidad, a causa de la universalización de la ideología en los sectores políticos, económicos y tecnológico (globalización).

Es necesario enfatizar que en la actualidad el aspecto social no se construye desde “la voluntad de las personas (política) ni desde la virtud (ética) sino desde la economía (mercado) y el interés (consumismo)”¹⁷¹. Se están creando relaciones en la cual la actividad productiva afecta a la vida familiar, a la actividad cotidiana, al “ocio” y al pensamiento, existen también un abuso de los medios de comunicación, pues a través de ellos se expande el mercado, el cual se encuentra dirigido en su mayoría hacia los jóvenes.

Los medios de comunicación introducen al sujeto al consumo y, por lo tanto, el conocimiento se ve como mercancía afectando su capacidad de reflexión.

La tecnología toma un papel muy importante en la sociedad, muchas familias en sus hogares cuentan con aparatos electrónicos que les ayudan a facilitar las tareas, tanto a los padres como a los hijos, también los entretienen en el tiempo que dispongan libre.

En especial el ocio del adolescente “está limitado por sus posibilidades económicas y por las pautas que le vienen socialmente impuestas,... que sigue las coordenadas de la moda”¹⁷², esto es característico de los adolescentes que habitan en comunidades urbanizadas.

Lo anterior corresponde a los jóvenes de grupo muestra, en tanto, están inmersos en la actual época y dentro de la ciudad de México, por lo que siguen modas y su economía es estable en la mayoría, adquiriendo diversos productos por su accesibilidad de la zona, entre ellos los videojuegos.

¹⁷¹ Vila Merino, Eduardo. op. cit; p.2.

¹⁷² Enciclopedia; *Psicología del niño y del adolescente*; Volumen 3; la adolescencia; editorial dance; España; 1995; p.p.189-191.

El “boom de la electrónica... está... relacionada con la vida urbana ha incidido en el estilo de vida y hasta la mentalidad de los sujetos al inclinarse estos últimos a una relación que se hace cada vez más común entre los aparatos electrónicos y el sujeto”¹⁷³. Esta relación da consecuencias de transformación tanto positivas; por que así el sujeto amplía su conocimiento en distintos sectores sociales, como negativas; porque disminuye las relaciones personales al solo tener contacto con un aparato.

Es en la etapa de la adolescencia donde, él quiere vivir, descubre tantas cosas de golpe que todo lo que no es centro de su preocupación no tiene lugar en su cabeza. Tal vez desea estudiar, pero no puede sus intereses están muy lejos de la escuela o el Instituto, esto se aprecia en el tiempo invertido y a la distracción lo que expresa la prioridad que éste les da.

Es su etapa, de comerse al mundo, un mundo que no se resigna a vivir a través de los libros. Por este motivo los jóvenes pueden ser muy responsables en los momentos que se sienten útiles, y en cambio pueden ser, irresponsables ante las exigencias de los estudios.

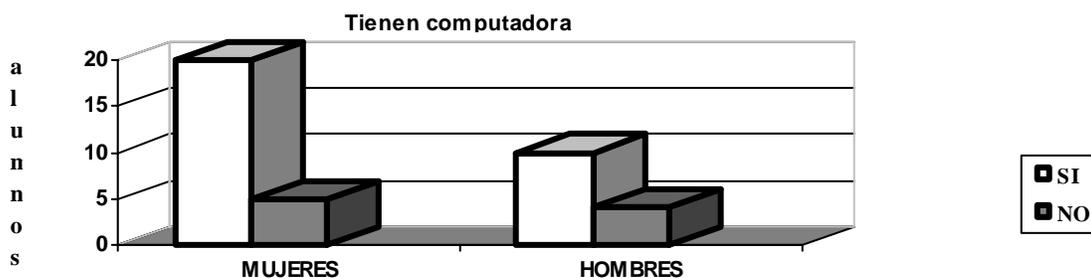
Por esto su tiempo libre lo considera precioso por diversas razones, porque les permite el descanso, físico e intelectual y la dedicación a sus propios intereses; proporciona momentos de evasión y de diversión que aleja las preocupaciones profesionales o escolares; da lugar a la posibilidad de satisfacer los deseos individuales ya que las tareas habituales no resultan placenteras.

Las computadoras son uno de los aparatos más comunes actualmente en los hogares, en la Escuela Nacional Preparatoria número siete al realizarse un cuestionario al grupo muestra encontramos lo siguiente:

PREGUNTA: TIENES COMPUTADORA

De los 39 alumnos encuestados observamos que 5 mujeres (el 20% del total de las mujeres) y 4 hombres (28% del total de los hombres) no cuentan con computadora en sus hogares, pero nos mencionan que tienen la facilidad de disponer de ellas al acudir a los sitios de renta, los restantes que en este caso son 20 mujeres (el 80% del total de las mujeres) y 10 hombres (el 72% del total de los hombres) si cuentan con computadora en sus hogares. (Véase gráfica 1)

¹⁷³ íbidem; p.161.



Gráfica 8

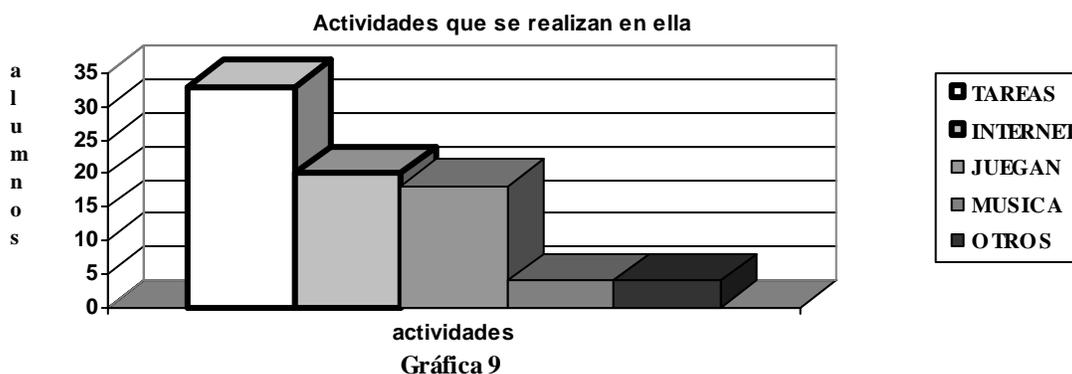
□

Como podemos darnos cuenta cada es menor el número de estudiantes que no poseen computadora, así mismo, la utilizan como una herramienta para hacer trabajos que son requeridos en la escuela, para la búsqueda de información en documentos de (CD-ROM), navegar en internet así como jugar, videojuegos de CD-ROM.

PREGUNTA: ACTIVIDADES QUE REALIZAN EN ELLA

La mayoría de los alumnos-adolescentes de la Escuela Nacional Preparatoria número siete del grupo muestra, en los cuestionarios, mencionan actividades semejantes a las señaladas así mismo las mencionaremos en orden decreciente (estas engloban a los que poseen y no poseen computadora): (Véase gráfica 9)

- Son 33 alumnos los que realizan sus tareas (engloba búsqueda de información con ese fin).
- Son 20 alumnos los que navegan en internet (en sitios de su interés).
- Son 18 alumnos los que Juegan.
- Son 4 alumnos los que escuchan música.
- Son 4 alumnos los que busca información en documentación CD-ROM (Encarta) y ven programas de la computadora.



Como podemos observar, los educandos a parte de la realización de sus tareas requeridas por los profesores de su institución, nos mencionan que realizan “actividades de su interés” como el navegar en Internet, aquí tienen la posibilidad de ingresar a los “chats groups”, buscar información que llama su atención y despierta su interés y revisar su correo electrónico (fueron las actividades más comunes mencionadas en los cuestionarios).

Otra de las actividades que realizan y es el segundo lugar es jugar en la computadora videojuegos que puede contener (como el solitario), o los pueden adquirir en tiendas o lugares especiales, estos últimos son llamados CD-ROM.

Los videojuegos en éstos tiempos no sólo los encontramos en la computadora, sino que existen otro tipo de aparatos que contienen, éste entretenimiento, (como los celulares) y lugares que se dedican solamente a la renta de éste tipo de entretenimiento, así que cada vez es más fácil disponer de ellos.

Los videojuegos según el artículo “Videojuegos, internet y adolescencia del nuevo milenio” tienen una gran influencia en las nuevas generaciones que sobrepasa el interés que se había depositado a la televisión. Desde el Pong (primer videojuego de una partida de tenis) en adelante, los niños y adolescentes han comenzado a interactuar con la tecnología proveniente del campo de la computación.

La venta de los videojuegos ha superado a la de los aparatos de Televisión, lo que supone un momento de transición cultural, de “caja boba (la televisión) al mundo de la interactividad. La televisión ha ido perdiendo terreno frente a la interactividad de los videojuegos”¹⁷⁴.

¹⁷⁴ Balaguer Prestes, Roberto; *Videojuegos, internet, infancia y adolescencia del nuevo milenio*; Kairos; 2002; No.10 2do. Semestre; p.1.

Es en los videojuegos donde “el usuario por primera vez, podía controlar lo que sucedía en la pantalla”¹⁷⁵, al tener actividad frente a él, requiere concentración, al aceptar el carácter lúdico.

El videojuego se muestra ante al adolescente muy atrayente, de tal manera que se llega a involucrar en el trama que se está desarrollando.

Los videojuegos llegan a provocar emociones (ansiedad, frustración y satisfacción) y superación constante que lleva a pasar de la siguiente a la siguiente etapa, estimulando al jugador para aprender trucos y resolver los problemas que se le plantean al buscar soluciones inteligentes.

PREGUNTA: TIEMPO INVERTIDO EN LOS VIDEOJUEGOS

Los alumnos-adolescentes experimentan emociones, y por ello invierten cierta cantidad de tiempo (los porcentajes que se presentan a continuación son de los alumnos encuestados que además de hacer las tareas juegan en su computadora) estos son: (Véase gráfica 10):

- El 18% juega aproximadamente menos de una hora.
- El 12% juegan aproximadamente una hora.
- El 36% juegan aproximadamente dos horas.
- El 24% juega aproximadamente tres horas
- El 12% juega aproximadamente cinco ó más horas.



Gráfica 10

El tiempo que se le invierte a los juegos de computadora es considerable, existen alumnos adolescentes que además de no tener computadora invierten tiempo en

¹⁷⁵ íbidem; p.4

los videojuegos (al acudir a lugares de renta) y nos dan noción que conocen diferentes tipos de ellos, al nombrar una gran variedad de videojuegos que existen actualmente en el mercado.

Este tiempo invertido también se presta a polémica ya que, se considera que los videojuegos pueden causar cierta adicción y problemas en la conducta del sujeto, al fomentar valores individualistas, o aislamiento del sujeto al preferir jugar, que el socializar con sus iguales.

También se considera que los videojuegos tienen gran cantidad de contenidos violentos y sexistas, que pueden repercutir en el educando al no distinguir este último entre la realidad y la ficción, se les acusa de ser los causantes de algunos casos de epilepsia por los cambios bruscos de imágenes y de color, pero nada de esto se ha comprobado.

Los videojuegos son mal vistos por algunos docentes y adultos debido, a que el sujeto se relaciona sólo con un monitor o pantalla y se envuelve en la trama que se le esté presentando, dando menos atención a otras cosas.

El elemento más cuestionado de los videojuegos ha sido “que generan una supuesta introversión”. Si bien por un lado esto, es posible en algunos casos se usa la información del juego o el truco aprendido para superar determinada pantalla de un videojuego, como material socializante entre los jóvenes.

Los adolescentes intercambian sus nuevos descubrimientos con los demás, transformando a ésta actividad en un acto socializante, que lleva la historia que envuelve los personajes de la pantalla, y que así trascienden de ella.

Vemos grupos de jóvenes que intercambian incluso páginas web que tratan a gran amplitud información práctica para ir mejorando su estrategia de juego, además de intercambiar imágenes que son referentes al tema del videojuego (esta existencia de lugares en la red lo menciona un alumno cuestionado en la Preparatoria).

La manera del cómo se realice la actividad del juego se puede dar de tres diferentes formas: unilateral, reciprocidad (dos jugadores) y multiplicidad (más de 2 jugadores). Los videojuegos pueden ser utilizados de forma grupal en un mismo lugar, (haciendo una conexión entre las computadoras, que logre confrontar dos o tres personas en un mismo juego, estas personas estarán en un mismo cuarto) o bien a través de la red y el número de participantes puede ser muy elevado como en el caso de los MUD (Multiple User Domains).

En internet ya se pueden encontrar páginas dedicadas al juego en la red. Son programas que permiten la simultaneidad y que por tanto es posible jugar en grupo con personas que están en lugares diversos.

El uso del videojuego y el internet se relaciona mucho al existir en este último varios lugares que se enfocan en ellos, los educandos actualmente en la Escuela Nacional Preparatoria están muy familiarizados con este tipo de tecnologías, que actualmente conforman el contexto en el que están viviendo.

Al parecer, los lugares donde se encuentra información sobre videojuegos no es exclusivo de navegar en internet, es también la televisión (atomix canal 11, cybernet, entre otros), donde existen programas referentes a los videojuegos y muestran la diversidad que existen en el mercado, así mismo dan trucos y organizan eventos en los cuales se compite por un premio y anuncian exposiciones que se realizan en los distintos puntos de la ciudad.

Otro medio, en el cual se expande el mercado de los videojuegos son las revistas especializadas en temas referentes a ellos que muestran novedades en cuanto a trucos y las nuevas tendencias de los videojuegos.

Los videojuegos igual que la televisión no son bien considerados por la educación, pero son muy utilizados entre los alumnos-adolescentes y los discursos planteados referentes a éstos son muy parecidos, éstas tecnologías han sido totalmente satanizadas, pero el impacto que tiene hacia el educando es innegable.

Éste tipo de entretenimiento es muy conocido por las nuevas generaciones, ya que incluso desde la infancia han tenido familiaridad con el, y su uso es común.

En los alumnos-adolescentes encuestados notamos que los que conocen más son los varones, existiendo entre ellos un mínimo porcentaje de rechazo hacia los videojuegos (99% les gustan), en cambio en las mujeres, existe un menor interés por este tipo de tecnologías (a un 45% les gustan).

Consideramos que son porcentajes altos en cuanto a las preferencias de los videojuegos y que esto lleva a los empresarios a buscar nuevas alternativas del producto en el mercado, y que existan cambios adoptando una mayor diversificación de estos para aumentar las ventas.

La evolución que se ha dado entre los videojuegos, es notoria, en sus inicios la mayoría eran arcades, es decir juegos donde lo más importante es la velocidad de respuesta. Poco a poco el campo se ha ido ampliando y actualmente existen juegos de mesa, simulación, aventuras gráficas, juegos de estrategia, etcétera.

Para entender mejor las nuevas tendencias de los videojuegos se dará una clasificación de ellos. La clasificación muestra la variedad de videojuegos que están en el mercado y son:

- Arcade: son juegos que se caracterizan por imponer un ritmo rápido en la acción, teniendo como objetivo principal la sucesión de etapas previas para alcanzar una meta final. Dentro de esta categoría se encuentran los siguientes géneros:
 - *Plataforma*: en este tipo de juegos se trata de ir pasando de una plataforma a otra a base de precisión (Supermario Bros).
 - *Laberintos*: el juego se desarrolla en un laberinto que el protagonista debe recorrer, salvando numerosas dificultades para acceder a la salida.
 - *Deportivos*: es un tipo de juego que suele desarrollarse en escenarios deportivos y se compete en el deporte del que se trate con la máquina o con otro jugador (Frogger).
 - *Disparo*: el juego consiste en alcanzar con disparos de cualquier tipo de arma a cosas o personajes que se mueven.
 - *Lucha*: el juego consiste, fundamentalmente, en la lucha cuerpo a cuerpo entre personajes, utilizando técnicas de artes marciales o armas (Tekken, King of fighters).
 - *Puzzles*: juegos en los que hay que encajar piezas (Tetris).

- Simulación: son juegos que permiten al usuario asumir el mando de determinadas situaciones para experimentar o investigar el funcionamiento de máquinas. A diferencia de los juegos de *arcade*, las partidas en los juegos de simulación se suelen desarrollar en largos periodos de tiempo. Dentro de esta categoría se encuentran los siguientes géneros:
 - *Instrumentales*: el objetivo del juego consiste en experimentar la conducción de algún aparato (coche, avión, helicóptero, moto...) de forma similar a como se conduciría en la realidad (GPRIX).
 - *De dios*: para algunos son juegos de estrategia. Permiten al usuario crear mundos (Sim City).

- **Estrategia:** se caracterizan por buscar estrategias y una serie de maniobras tácticas que se irán desarrollando a lo largo del juego. Estas deben modificarse a lo largo de la partida, ya que el contrincante no permanece estático. Dentro de esta categoría se encuentran los siguientes géneros:
- *Aventura gráfica:* el usuario debe indicar al personaje los actos que debe realizar a través de diálogos, para conseguir un objetivo concreto. Estos juegos suelen ser lineales, requieren de superación de enigmas, problemas lógicos y se suelen caracterizar por la indagación que el personaje debe realizar por los distintos escenarios para encontrar diferentes objetos, que serán imprescindibles posteriormente para la superación del juego (Runaway).
 - *Juegos de rol:* en este juego el jugador encarna uno o varios personajes con características propias a los que debe desarrollar una personalidad combinando una serie de características como son la fuerza, inteligencia, magia y ciertas habilidades. La identidad del director o master del juego la asume el ordenador, actuando como árbitro entre los jugadores y controlando que se cumplan las reglas sobre las que se juega (Final Fantasy).
 - *Deportivos:* son juegos de algún deporte en el que además de la práctica del deporte se resalta la estrategia al crear equipos, comprar jugadores, planificar campeonatos, etc. (FIFA).
 - *Sociales:* este tipo de juegos se basan en la gestión y desarrollo de comunidades para alcanzar su supervivencia. El jugador puede asumir cargos que en realidad corresponderían a diferentes personas. Por ejemplo dentro de una familia el mismo jugador puede asumir varios roles (SIMS).
 - *Militares:* estos juegos consisten en la elección de acciones para hacer frente a algún tipo de enemigo (*Age of Empire*).
 - *De mesa:* están basados en los juegos clásicos donde se utiliza tablero, fichas, dados, tarjetas, etc. La tecnología informática ha permitido sustituir estos elementos por su correspondiente formato electrónico. El usuario puede jugar contra la máquina o contra otros adversarios (Chess Master).

- *Ludo-educativos*: se trata de juegos que combinan actividades lúdicas con contenidos educativos. Generalmente no reciben las grandes cantidades de dinero que reciben otro tipo de juegos y no han tenido, hasta el momento, una gran acogida por el público (Kindergarten).
- *Porno-eróticos*: son juegos basados en el erotismo y la pornografía que ya tienen mucha tradición en el mercado (desde la segunda mitad de los ochenta una empresa japonesa producía juegos de este género para la consola Nintendo) (Bouts Touch).
- *Mixtos*: en la actualidad es muy frecuente que muchas de las grandes producciones que se hacen combinen varias de las categorías y géneros nombrados: lucha, disparo, aventura gráfica... (Grand Theft Auto: Vice City).
- *Terror*: se basan en ambientes y escenarios que crean tensión en el espectador. Les caracteriza una atmósfera opresiva y la trama tensa para provocar sustos (Silent Hill).

PREGUNTA: NOMBRES DE VIDEOJUEGOS PREFERIDOS

Dentro de los cuestionarios notamos que los alumnos-adolescentes prefieren un cierto tipo de videojuegos, al preguntarles cuáles son los que conocen y son de su agrado, responden lo siguiente: (engloba sólo los que juegan videojuegos)

- Los videojuegos de *Estrategias* son los más jugados y los más mencionados por los alumnos-adolescentes, en los cuestionarios (un 53% de los encuestados mencionan este tipo de videojuegos tengan o no computadora, pero les gustan los videojuegos).

Mencionan juegos *militares* como: Age of Empire y Age of Mitology.

Mencionan los juegos de RPG, estos son de la categoría de *aventuras gráficas*, entre ellos están: Final Fantasy y Silent Hill.

Mencionan juegos de mesa como: Kindom hearts y de cartas.

- Los videojuegos de *Arcade* son los que encontramos en segundo lugar, un 48% de los encuestados nos mencionan este tipo de videojuegos, tengan o no computadora.

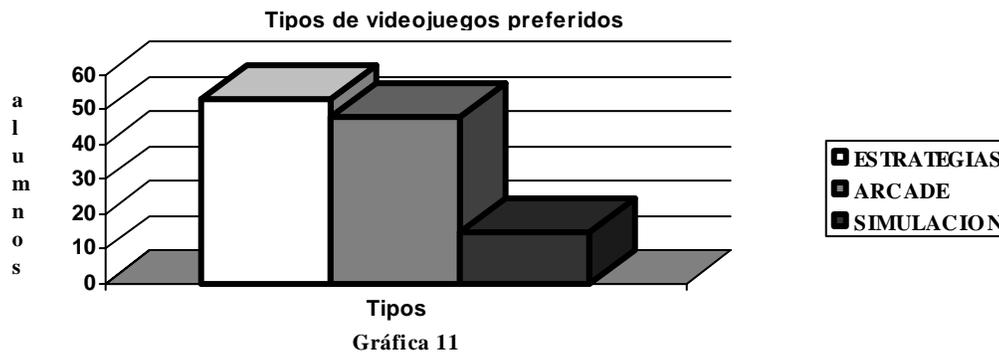
Mencionan juegos de peleas estos son: Resident Evil, Underground, Halo, Driver, Mortal Kombat, Fatal Frame.

Mencionan juegos de plataforma: Pacman, Toy Store, Misiones.

Mencionan juegos deportivos estos son: Saul Calibur.

- Los videojuegos de Simulación son los que encontramos en tercer lugar (un 15% de los alumnos encuestados los mencionan, tengan o no computadora) entre ellos están los siguientes:

Mencionan videojuegos Instrumentales como: Dance Revolution o maquina de baile y los de carreras. (Véase gráfica 11)



Con lo anterior podemos observar que los videojuegos que tiene más existo entre los adolescentes son los de estrategias, los mencionados por los alumnos adolescentes son los que están dentro de las nuevas tendencias de los videojuegos.

PREGUNTA: CONOCES EL VIDEOJUEGO AGE OF EMPIRE II CONQUERORS

Esta pregunta se les hizo en la entrevista al azar a 5 hombres y a 5 mujeres, una vez que sabíamos que les gustaba los videojuegos de estrategias para saber si conocían específicamente este videojuego, de los hombres la mayoría lo conocían y de las mujeres fueron pocas y las que lo conocían era porque lo jugaba algún hermano y a veces ellas, lo anterior permitió continuar con la propuesta de éste trabajo, ya que se basa en el.

PREGUNTA: SI LO JUEGAS POR QUÉ TE GUSTA JUGARLO

Los que lo juegan mencionan “porque me gustan los videojuegos de estrategias, se me hace entretenido, mi hermano lo jugaba y yo lo empecé a jugar, en sí me gustan lo videojuegos”.

Creemos que el gusto por los videojuegos ya se ésta haciendo cada vez mayor, y que ya no sólo es exclusivo de los hombres sino que las mujeres también están

adquiriendo éste gusto, éste interés se debe canalizar y llevarse con un fin educativo que beneficie al educando.

Ahora vemos que los videojuegos cuentan con una mejor calidad en imagen, colores, sonido, una mayor complejidad y una historia más elaborada. Se ha dado una gran evolución en los videojuegos con respecto a sus gráficas y formatos, desde el Pong (1972) que consistía en una rudimentaria partida de tenis o ping-pong, que mostraba graficas, movimientos sencillos y pocos colores en la pantalla.

En la actualidad el videojuego al ser puesto en la computadora o playstation, emite sonidos y escenarios que muestran notablemente, gráficas con mayor movimiento, colores y sonidos. Su musicalización tiene mayor calidad y las imágenes emitidas de la pantalla se acercan cada vez más a la realidad, esto hace que el sujeto se acerque a la realidad virtual.

Hoy se pueden ver videojuegos como Pac Man en tres dimensiones (3D) en la cual cuidan más los detalles en cuanto al personaje del videojuego, así mismo cambia la velocidad y la memoria de las consolas para guardar estadísticas de juego mejorando su calidad. Algunos videojuegos ya comienzan a utilizar imágenes en tres dimensiones y técnicas basadas en la realidad virtual heredada de las películas.

Las imágenes producidas por el ordenador pueden crear modelos de cualquier fenómeno real, posible ó imaginario. "La creación y simulación y entorno virtual se va haciendo cada vez más sofisticada y el usuario tiene una sensación cada vez mayor de implicación en los escenarios históricos ofrecidos a través de las pantallas"¹⁷⁶.

En los últimos años "los videojuegos se han caracterizado por la creciente diversificación de la oferta en lo relativo al contenido y al desarrollo del juego, e incluso en su grado de relación con la realidad (aproximación a la realidad virtual). Actualmente existen notables diferencias entre unos juegos y otros, en cuanto a las habilidades y recursos psicológicos necesarios para su utilización: estrategias de resolución de problemas, establecimientos de relaciones causales, toma de decisiones, etcétera"¹⁷⁷.

En definitiva consideramos que los videojuegos, permiten aprender, diferentes tipos de habilidades y estrategias; ayuda a interactuar con los diferentes

¹⁷⁶ Salvat Gros, Begoña; *La dimensión socioeducativa de los videojuegos*; Edutec Revista de Tecnología Educativa; No. 12; 2000; p.5.

¹⁷⁷ Díaz Chica, Oscar; *Historia y géneros del primer multimedia interactivo: El videojuego*; ed. Dance; Edutec; España; 2000; p.9.

escenarios y tramas recreadas (los videojuegos actuales ya no tienen un fin, sino que es el espectador conforme haya jugado, decidirá el final); permite introducir al análisis de valores y conductas a partir de la reflexión de los contenidos de los propios juegos, con ayuda del docente se podrá encausar y dirigir.

El adolescente, está en una etapa en la cual su pensamiento es “capaz de deducir conclusiones de puras hipótesis... su trabajo mental es mucho más grande”¹⁷⁸, se aproxima a su etapa de adulto y su pensamiento lo lleva a la reflexión, que lo ayudará a comprender su presente, encausado por el docente principalmente.

Es mediante la interacción con el juego que se le ayudará al adolescente a reflexionar la Historia de México, a entender como ellos forman parte activa de la Historia que se está construyendo.

El videojuego de estrategias son los más jugados por los alumnos-adolescentes y su desarrollo se da mediante órdenes, (tu decides que acción va a ejecutar el objeto ó personaje de la trama) y se toma decisiones para llevar acabo la mejor estrategia, ya que el contrincante no permanece estático.

El videojuego Age of Empire II Conquerors se encuentra en esta categoría, lo creo la empresa Microsoft junto con Age of Empire, Age of mitology, Age of Kings, y por ultimo Empire Earth. Estos videojuegos les parecen interesantes a los alumnos al poder ellos formar una sociedad.

El uso del videojuego como material informativo en la escuela supone una aproximación por parte del profesor, a un querer conocer y enterarse más sobre éstos, el profesor que desee utilizarlos debe replantearse su papel dentro del aula, el videojuego no va a reemplazar al docente, pero el docente si debe inducir a la reflexión a los educandos, el debe ser un mediador entre el presente y el pasado, y marcar la importancia del conocer historia.

El videojuego introducido en la escuela se transforma, ya no un programa para jugar sino que el juego tiene una intencionalidad educativa. Pretendemos usar al juego para motivar e interesar a los alumnos y ayudarles a reflexionar sobre los contenidos programáticos.

El acto de jugar implica una actitud positiva hacia la interacción con las cosas y las personas. Por otro lado “el juego supone un hacer sin obligación” un hacer porque sí, libre de obligaciones externas o impuestas...Vygotski (1933)

¹⁷⁸ Piaget, Jean; *Seis estudios de psicología*; ed. Seix Barral; Barcelona; 1981; p.97.

encontraba que, en el juego todo es pasión y arrebató¹⁷⁹, lo cual favorecerá a la reflexión de la historia al no ser impuesta no tediosa.

El juego en esta edad la adolescencia todavía es una actividad practicada, considerada como “natural, propia de la especie humana, que arranca evolutivamente de las necesidades básicas de contacto social... que tienen todos los individuos”¹⁸⁰, de aquí nuestro interés por retomar dicha actividad para optimizar el proceso-enseñanza-aprendizaje.

El juego por lo tanto, “es una función social y natural de actividad que integran todas las dimensiones del desarrollo y que, en la medida que se ve enriquecido, y estimulado por los... docentes... se convierte en un escenario óptimo... de aprendizaje voluntario”¹⁸¹.

El elemento lúdico disminuye la informalidad en los diálogos y da una cercanía que facilita el proceso de asimilación como formas interactivas en el acto educativo.

Mediante el juego se induce al alumno al motivarlo, y por ende tenga una actitud positiva hacia la Historia de México, omitiendo el aburrimiento causado por el tipo de enseñanza utilizado actualmente.

El videojuego en éste caso será utilizado como dispositivo pedagógico al ser previamente analizado se podrá emplear con fines educativos que conduzca a pretender algo más que un material didáctico.

El uso de la tecnología como un videojuego, visto como dispositivo pedagógico, en tanto posibilidad de aconteceres y como una realidad para la construcción del sujeto, será “provocador de tomas de conciencia de los lugares que cada uno y de los otros ocupan, de los posicionamientos diversos en las redes de poder, etcétera, allí estriba el valor formativo del dispositivo”¹⁸². Por ello, nuestra propuesta para optimizar la enseñanza de la historia, logrando ampliar los límites de la didáctica así como motivar e interesar al alumno en los contenidos mediante la actividad- juego, en oposición a la inactividad del tradicionalismo.

El docente contemplará los contenidos y dispondrá del videojuego como un dispositivo que proviene de los intereses del alumno, y es técnico porque es un hecho tangible de los logros tecnológicos y tan socorridos para la educación como

¹⁷⁹ Ortega Rosario; *Fundamentos psicoevolutivos del juego en el curriculum de la educación primaria*; Revista Cero en conducta; México; 1999; p.82.

¹⁸⁰ íbidem; p.80.

¹⁸¹ íbidem; p. 80.

¹⁸² Souto, Marta y otros; op. cit; p.21.

lo es la computadora y un CD como formato de dicho juego, que es fácil de conseguir y accesible para la economía de los alumnos y el profesor. Y es pedagógico al emplearse con fines educativos, planeados y organizados a través de la práctica docente, utilizando por espacio de desarrollo las aulas, en el horario de la clase de historia, con alumnos-adolescentes que tiene cierta capacidad de abstracción necesaria para el uso del videojuego.

Retomamos a Michael Foucault y su visión de dispositivo que brinda una abordaje distinto del poder (áulico), en éste caso el docente compartirá el control del conocimiento y el poder, al tener el alumno conocimientos previos (obtenidos por el videojuego) al no ser tabla rasa como se ha considerado en la escuela tradicional.

El dispositivo actuará “como una red que vincula un conjunto de elementos heterogéneos en un juego de las relaciones de poder y de saber con un carácter estratégico”¹⁸³ como ya se había mencionado, pues, integra espacio, tiempo, sujetos, intereses y finalidades así como el poder que ostenta el docente se pretende emplear el dispositivo con un carácter rígidamente educativo que supere al material didáctico al conducir de manera planeada la reflexión del alumno como prioridad para su formación.

Apoyándonos en esta concepción sugerimos la propuesta del videojuego “Age of Empire II Conqueros” como elemento técnico posibilitador en la enseñanza de la Historia de México en este caso podrá ayudar al docente a mediar la distancia entre pasado y presente con una perspectiva crítica que promueva la reflexión y el diálogo a través del docente como elemento clave para motivar e interesar al alumno en el proceso-enseñanza-aprendizaje.

Con lo anterior pretendemos valernos de la tecnología sin olvidar el aspecto humano al cual debe de responder en lo educativo y lo humano.

Estamos a favor de los adelantos técnicos siempre y cuando el hombre lo utilice para su beneficio, “estamos en contra de que la técnica, por un poder político, utilice al hombre para alcanzar su desarrollo”¹⁸⁴.

¹⁸³ íbidem; p.70.

¹⁸⁴ Hoyos Medina, Carlos Ángel; op. cit; p.132.

CAPÍTULO III

LOS VIDEOJUEGOS COMO DISPOSITIVOS PEDAGÓGICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LOS ALUMNOS DE NIVEL MEDIO SUPERIOR

3.1 EL VIDEOJUEGO “AGE OF EMPIRE II (CONQUERORS)”

Microsoft es una de las compañías que están dentro del mercado de los videojuegos, ésta ha proporcionado diversidad de videojuegos, en este caso mencionaremos el videojuego Age of Empire, debido a su gran éxito, se ha ido mejorando, y ha creado videojuegos como “Age of Empire I, Age of Empire III, Age of Empire (The Rise of Rome), Age of Mitology, Empire Earth, Age of Kings y Age of Empire II (Conquerors)”.

El videojuego Age of Empire II (Conquerors) es rescatado debido a que en éste se proporciona nociones históricas de México abarcando, desde el inicio de las civilizaciones prehispánicas hasta la llegada de los españoles y es el único que los adolescentes conocen de éste tipo, además de ser accesible para ellos.

Éste videojuego se dio a conocer el 1 de Agosto del 2000, su creador es Bruce Shelley, él le dio un giro a los juegos de estrategias, éstos anteriormente se centraban en escenarios de ciencia ficción o en la fantasía, y en éste videojuego se le da la base histórica, al ser la historia una de sus aficiones así como de su equipo de trabajo.

El videojuego proporciona algunos datos de las civilizaciones, da noción de la historia, Shelley* aclara en una entrevista, “es que no es historia, sino una afición basada en ella, el videojuego puede servir de introducción para interesarse en la historia,... el objetivo del videojuego es entretener... el que quiera aprender historia que tome un libro.”¹⁸⁵

Conocemos que el videojuego no tiene un finalidad educativa pero es posible rescatarlo para contribuir a ese fin ya que acerca los alumnos a la historia y sus limitaciones permiten criticarlo en contenidos e ideologías, como también entablar diálogos entre alumno y profesor, partiendo de las experiencias de los jóvenes con éste, por ejemplo formar una sociedad con una estrategia de juego (económica ó militar) que lo lleva a tomar decisiones y dar prioridades a las necesidades de su sociedad, con la finalidad de ganar.

* El creador de la serie Age of Empire; Shelley no es historiador, ni pedagogo; sólo tiene una afición por la historia y por lo cual, nació dicha serie, tal pareciera que para él la historia sólo se basa en la guerra, en la confrontación de culturas para la integración de imperios ya sea a través de la economía o lo militar, que hace ver común la confrontación del hombre contra el hombre por el poder y el dominio. Shelley es un programador del campo cibernético que comercializa con ésta serie.

Sin embargo la historia tiene otro enfoque como lo es la formación de valores y actitudes, que conforman la conciencia histórica.

¹⁸⁵ www.meristation.com.mx

Mientras el alumno juega descubre en la acción las características generales de la civilización elegida, comparando la información visual, con la expuesta por el docente, abriéndose un camino para el diálogo en el aula, mientras aprende, razona, reflexiona o interactúa con los compañeros y el profesor.

Consideramos que se debe explotar éste recurso del contexto del adolescente, este videojuego no tiene un fin educativo pero por sus características como dice Shelley “puede servir de introducción para acercarse a la historia” y contrarrestar esa idea de materia aburrida, pero no por la utilización de este videojuego se va a sustituir al docente, sin embargo, si puede contribuir su labor de formación.

Existen en el mercado videojuegos que obedecen fines educativos, pero éstos no tienen el auge esperado, y su venta en comparación con los de entretenimiento dista mucho. Los videojuegos educativos se presentan como una alternativa incluso “existe una colección de juegos en cuya carátula se dice alternativa inteligente a los videojuegos... esta alternativa no resulta tan inteligente debido a que, tras el diseño de un juego multimedia educativo se esconde un diseño instructivo muy poco elaborado y fundamentado en principios de enseñanza-aprendizaje puramente conductual... en la mayoría de ellos su intención ya no es jugar sino aprender de forma bastante rutinaria”¹⁸⁶.

Los videojuegos didácticos no se preocupan tanto en el usuario o espectador sino más bien en los contenidos y en la información dada, por lo que resulta poco atractivo para los jóvenes avanzar niveles mediante prueba y acierto.

Los videojuegos pueden contribuir en el ámbito educativo al estimular diferentes tipos de habilidades (sensorio motrices y de razonamiento) y estrategias, para dinamizar la relación docente-alumnos al permitir la reflexión entre los contenidos y videojuego.

Age of Empire II Conquerors, se ubica en la categoría de estrategias, dentro de los juegos de milicia, estos se caracterizan por buscar como su nombre lo dice estrategias y una serie de maniobras tácticas que se irán desarrollando a lo largo del juego. Estas deben modificarse en la partida, ya que el contrincante no permanece estático.

Es en este grupo de juegos el jugador adopta una identidad específica (un protagonista), conociendo únicamente el objetivo final del juego. Sus protagonistas provienen con notable frecuencia del mundo de la literatura, del cine y en este caso de la historia.

¹⁸⁶ Begoña Gross, Salvat; op. cit; p.5.

La acción en los juegos se desarrolla mediante la utilización de una serie de formas verbales (órdenes) que el programa reconoce y la posesión de objetos que aparecen en los diferentes escenarios serán imprescindibles en momentos posteriores del juego.

Todos estos juegos tienen un denominador común que es la constancia (que provoca la preocupación de los padres por tal adicción y se considera uno de los problemas más recurrentes de los videojuegos), esas prácticas generan estrategias originales para la solución de problemas, por lo que se desarrollan ciertas habilidades que se pueden retomar.

Los juegos de estrategias son llamados así porque el jugador coordina acciones y maniobras para los objetivos planteados que ofrecen al usuario la posibilidad de aumentar la capacidad de reflexión para así conseguir una meta concreta.

Además éste videojuego ofrece al espectador escenarios históricos en los cuales interactúa adentrándose a la historia del videojuego. Esta interacción “se basa en el control parcial del usuario sobre la presentación de la información”¹⁸⁷ (es una de las características que distinguen a los documentos multimedia).

El videojuego, el jugador no se queda como receptor de información sino que tiene la actividad al momento de coordinar, dirigir, comandar, etc., dando pie a la participación de tal manera que logre los objetivos puestos en el juego.

Los medios informáticos permiten mostrar en pantalla fenómenos de procesos cambiantes, las imágenes producidas por el ordenador, puede crear modelos de cualquier fenómeno real, posible ó imaginario. En éste sentido, la creación de simulaciones y entornos virtuales es cada vez más sofisticada y el usuario tiene una sensación cada vez mayor de implicación en las historias.

Papert fue un “famoso estadounidense inventor del lenguaje logo quien a comienzo de los sesenta introdujo en el concepto de la informática el concepto de “micromundo” buscando con su colega Minsky un nuevo enfoque en la inteligencia artificial... en estos “micromundos”... ideados para ofrecer al alumno un terreno de experiencia y exploración en un ámbito determinado, el alumno interactúa con el ordenador, y según Papert, dirige el ordenador, lo programa, en lugar de ser el ordenador el que programe el alumno”¹⁸⁸.

¹⁸⁷ Gutiérrez Martín Alfonso; *Educación multimedia y nuevas tecnologías*; Ediciones De La Torre; Madrid; 1997; p.27.

¹⁸⁸ íbidem; p.89.

Shuker utiliza también el término de “micromundos para referirse a los entornos electrónicos que ofrecen los videojuegos, que, sin limitaciones propias del mundo real ofrece la posibilidad de dar rienda suelta a la fantasía”.¹⁸⁹

En videojuegos encontramos elementos que captan los sentidos como, información textual, (en este caso de las civilizaciones con las cuales puedes pelear) sonidos, música, animación, video, fotografías, imágenes en tres dimensiones, etc., todas adaptándose al tema tratado por el videojuego.

Es en el videojuego Age of Empire II Conquerors, donde encontramos la simulación de civilizaciones las cuales son comandadas por el jugador y es mediante su estrategia y sus elecciones como va hacer evolucionar a la sociedad.

Este videojuego trata sociedades como: Aztecas, Hunos, Coreanos, Mayas, y Españoles así mismo que da una reseña de cada una de ellas para que el jugador inicie su partida.

Conforme se vayan planteando los objetivos, el jugador tiene que ir avanzando, estos objetivos pueden ser como el rescate de una persona, el cuidar una maravilla arquitectónica de los enemigos, el construir una sociedad con suficiente fuerza para poder defenderse y conquistar otros pueblos, etc.

Al elegir una de estas el jugador, notará como se va construyendo la sociedad, además de ser observador participará, porque es él quien la está formando, se dará cuenta de los cambios, porque conforme pase a la siguiente época se evolucionará en salud, en la escuela, (al surgir nuevos conocimientos) en sus construcciones, (tamaño, cantidad, material, arquitectura) en el crecimiento de su población, (iniciando con cazadores, mineros, leñadores, agricultores, después con guerreros, sacerdotes, etc.) en su milicia (al mejorar su armamento) y en su economía (ya que al principio sólo recolectan sus recursos para ellos y posteriormente los pueden intercambiar).

Es en la historia donde se debe de mostrar al “hombre y las múltiples determinaciones que establecen entre ellos al vivir en sociedad”¹⁹⁰, los cambios y las transformaciones que se susciten en ella, que integre a todos los diferentes actores sociales, para mostrar el gran ausente, el hombre en sociedad, el hombre y su acción en el grupo social.

La escuela de los Annales, da una perspectiva a una idea histórica renovada, integral abierta al contacto con otras ciencias sociales, buscando una historia que pudiera captar la compleja realidad

¹⁸⁹ íbidem.

¹⁹⁰ Jiménez Alarcón Concepción; op. cit; p.54.

Braudel habla de la historia como “la multiplicidad de los tiempos históricos,... de estructuras y no solo de acontecimientos,... que da cuenta de movimientos y de cambios de las civilizaciones en fin, una historia que... busque... la explicación de las transformaciones...”¹⁹¹

La microhistoria la que reduce a escala de observación, su objeto de análisis son “comunidades y pueblos”, se toma en cuenta la diferenciación social, “considera esencial para llegar a hacer una lectura lo más formal posible acciones, conductas, estructuras sociales, roles y relaciones”¹⁹².

Esta reducción de escala de observación de la conducta social permite apreciar acciones y significados que, de otro modo, son invisibles. Se intenta captar el sentido de los actos humanos y eso no es irrelevante, no es asunto menor puesto que el comportamiento de cada individuo o las vivencias de cada comunidad son importantes en sí y traducen en caso particular la brava lucha que cada sujeto se plantea para vivir en circunstancias determinadas.

Aquí se pretende acercar a los sujetos (educandos) al objeto de conocimiento que en este caso es la Historia de México, para que no vean los contenidos ajenos sino que se familiaricen con ellos, que les encuentren sentido y que relacionen y entrelacen todos los sectores (económico, social, político, geográfico, religioso) y vean esto como parte de una totalidad, al reducirse lo macro en micro para facilitar el aprendizaje.

Así mismo se trata de despertar sentimientos y emociones en el sujeto, que se introduzca en la materia, y conducirlo a la reflexión, y a indagar sobre lo que sucedió y pueda preguntarse ¿por qué sucedió así? y “poder evaluar al personaje en su contexto”¹⁹³.

Personajes con los cuales se pueda identificar el alumno, porque es a través de esto que se logra una empatía que permite reflexionar sobre los personajes que no solo sean meros arquetipos o estereotipos sino “tan complejos como somos cada uno de nosotros; tan complejos como cada uno de los alumnos-adolescentes que luchan por entenderse, por averiguarse, por aclararse en el mundo que deplora, que acepta o niega”¹⁹⁴.

Cuando el profesor habla a los jóvenes de la vida de esos personajes, se aprende de ellos “de los sujetos históricos y del maestro que los exhuma, los cursos de acción por los que optaron, los errores en los que incurrieron, las consecuencias de sus actos,...

¹⁹¹ Salazar Sotelo Julia; op. cit; p.45.

¹⁹² Peter Burke y otros; op cit; p.135.

¹⁹³ Souto, M; op. cit; p.85.

¹⁹⁴ íbidem; p.80.

la soledad y la poca información con que adoptaron sus decisiones”¹⁹⁵. Entender circunstancias (económicas, sociales, políticas) se encontraba el pueblo para posteriormente tomar decisiones, para su protección ó para su progreso en general.

En el videojuego Age of Empire II (Conquerors) mencionan distintos personajes como Moctezuma, Cuauhtemoc, Cortés, Atila el Huno, El Cid y otros conquistadores famosos, que son resaltados en la historia tradicional de la cual se basa el videojuego, pero, es a partir del desarrollo de un pueblo en específico que se da la microhistoria.

El videojuego por su naturaleza despierta distintos tipos de sensaciones, ya sea de alegría o de frustración, y mediante eso va a tener el alumno una serie de experiencias en el trayecto del videojuego de acuerdo al personaje que haya elegido, y esto es recatado por la educación humanista quien enfatiza la importancia de tomar en cuenta al alumno en todas sus áreas.

Una de las “campañas” (partida) que pone el juego es la de Moctezuma, el jugador asume el papel de Moctezuma II desde sus inicios de esta civilización, hasta la consagración de su poder y el principio de su fin con la llegada de Hernán Cortés y los españoles, como menciona la historia oficial, pero éste videojuego permitirá que el alumno se aproxime a ello de manera distinta.

Al inicio del juego, se cuenta con un edificio (en el cual se generan aldeanos conforme se necesiten) dos torres de protección (que te avisa si se acerca el enemigo) y cinco aldeanos (que tienes que poner a recolectar madera, oro, piedra y alimento).

Es el jugador el que forma la sociedad en los distintos momentos Históricos, toma decisiones para llevar acabo su estrategia y da ordenes a sus aldeanos, todo ello con la finalidad de alcanzar los objetivos del juego, ya sea para salvar a su pueblo del enemigo, conquistar a otra civilización ó proteger alguna maravilla (así se lleva a cabo un juego económico, más que militar).

Con ello el jugador interactúa con los escenarios recreados, según la época tiene que formular sus estrategias para su partida y ganarle al enemigo. Para ello, tiene que decidir que rol va a tomar cada uno de sus aldeanos (la sociedad que forme se va a dividir entre, agricultores, mineros, cazadores, leñadores, constructores, guerreros y sacerdotes), como va a explotar sus recursos naturales, si comercializa sus productos o no y con quién se va aliar para el combate.

En el videojuego el espectador tiene una visión panorámica constante de la civilización y decidirá con respecto a su situación que mejorar o que construir, ya sea una universidad para que evolucione en conocimientos que fortalecerá su milicia, o hacer

¹⁹⁵ Serna, Justo; op. cit; p.5.

un monasterio para que el sacerdote convenza a otro pueblo de aliarse con su civilización.

Conforme avanza el videojuego, se hace notorio el cambio en el armamento de la civilización y de las otras civilizaciones, según el tiempo que se esté manejando y los conocimientos que hayan generado, pero entre más rápido evolucione la civilización se tendrá más posibilidad de conquistar al otro por el crecimiento de la sociedad, en todas las áreas.

Al descubrir el mapa geográfico en el cual se ubican las otras civilizaciones se explorarán territorios del enemigo o para ir en busca de más recursos naturales.

Cabe mencionar que el videojuego incluye un pequeño texto, de cada civilización con la que puedas luchar, además muestra una breve historia de cada una de ellas como: ingleses, bizantinos, celtas, chinos, francos, godos, japoneses, coreanos, mongoles, persas, sarracenos y los ya mencionados aztecas, hunos, mayas, españoles (éste aparece al presionar el icono de historia).

Además al inicio de la partida muestra un pequeño film, para informar la situación del juego, que corresponde a la historia, para entender mejor los objetivos.

La serie de videojuegos (Age of Empire, I, II, III, etc.) maneja etapas como: la edad media, la edad feudal, la edad de los castillos y edad imperial. El mismo creador del videojuego menciona que no ira "más allá de los 1850' porque extender el juego hasta el siglo XX sería meterse demasiado en política"¹⁹⁶.

Este videojuego debido a sus características, y por la preferencia de los adolescentes, se puede retomar en la enseñanza de la Historia de México.

Para el aprendizaje de la Historia de México según Cesar Coll "se requiere no sólo a los contenidos declarativos y procedimentales, sino formación de valores y actitudes"¹⁹⁷.

Mediante la perspectiva constructivista se pueden destacar en el aula aprendizajes con la ayuda del profesor mediante el videojuego como los siguientes:

- La construcción de conceptos o categorías histórico-sociales básicos.
- El desarrollo de la noción de tiempo histórico
- La solución de problemas referidos a contenidos sociales (juicios históricos).

¹⁹⁶ www.meristation.com.mx

¹⁹⁷ Díaz Barriga Frida; op. cit; p. 43.

- La comprensión de la causalidad multideterminada de la historia.
- El análisis de las falacias en la explicación histórica
- El análisis contrastante de las formas de vida, costumbres, valores, etcétera, de las sociedades pasadas presentes.

El dispositivo según Basil Bernstein nos permite abordar al videojuego como tal, puesto que este consiste en un conjunto de reglas para la realización de formas específicas de conciencia, en éste caso histórica.

La regla de distribución regula las relaciones entre el poder y los grupos sociales, en el videojuego el poder recae en el jugador-alumno, quien representa una civilización y sus intereses la vez jerarquiza y le asigna roles para fortalecer su estructura, primeramente se explotan los recursos naturales para crecer en economía y fundar la milicia, posteriormente a la educación con la creación de escuelas, hospitales y evolución del armamento según el transcurso del tiempo, así como el trueque de las materias primas y las alianzas con otras civilizaciones.

La segunda regla es la de contextualización que regula y constituye el discurso pedagógico fijando sus límites y creando y seleccionando los temas.

Puede ser pedagógico al tener una finalidad educativa, es decir, el videojuego Age of Empire II Conquerors u otro(s) pueden ser utilizados para la formación del alumno, en tanto, el docente lo apegue al programa escolar como a los contenidos. Actualmente existen videojuegos con contenidos históricos (Romanos, Mitología Griega, Independencia de los EU, Civilizaciones Antiguas, etc.), que podrían ser retomados.

Es una aproximación de la realidad histórica de esas épocas, por lo tanto, permite que a través de un “micromundo” el alumno se familiarice con la civilización elegida y realice una analogía con la realidad, porque el videojuego no pretende enseñar historia pero si permite reflexionarla con ayuda del profesor.

El videojuego puede retomarse para algunos temas pedagógicos a cubrir en los programas escolares de Historia de México e Historia Universal, con límites pues no fue creado para ello y es el docente el encargado de emplearlo correctamente.

El videojuego permite la interacción en el aula entre el docente y los alumnos (ya que éstos últimos estarán familiarizados con el tema), así mismo el conocimiento histórico mediante el videojuego permite que el docente sea un mediador entre pasado y presente.

El videojuego, logra hacer participe al alumno en su formación, puesto que abre el horizonte educativo al pasar de memorístico a reflexivo, al comparar lo sucedido en el videojuego con la realidad, generándose una actitud crítica y reflexiva en el alumno,

que le permitirá hacer lecturas de su presente.

Según Bernstein el discurso social que domina crea las reglas del orden, es decir, refleja las diferentes clases sociales y sus funciones dentro de una sociedad específica, lo que puede ser dentro o fuera del videojuego, así mismo el videojuego muestra las principales instituciones como: educativa, salud, religión y milicia, y como discurso pedagógico recontextualiza a los otros, es flexible en tanto permite una reconstrucción de la realidad.

La recontextualización en el ámbito educativo se encarga de constituir los criterios necesarios para llevar a cabo el proceso-enseñanza-aprendizaje y de analizar el resultado final.

Así una vez que el docente ha elegido los contenidos que se transmitirán con ayuda del videojuego y desde el discurso pedagógico de Bernstein, estas reglas lo insertarán un tiempo (horas clase de Historia de México) y un espacio (aula), para transformarlos en adquisición de conceptos, comprensión y reflexión de la historia optimizando los métodos tradicionales para la enseñanza de la historia.

El dispositivo pedagógico puede ser considerado como la condición para la producción, reproducción y transformación de la cultura. El dispositivo pedagógico siempre se encuentra entre el poder, el conocimiento y las formas de conciencia.

Es en la enseñanza de la Historia de México donde el dispositivo pedagógico con sentido social, da cuenta de la necesidad de enseñar a todos, fijando un interés especial por la sociedad, la cual, es elemento primordial de la historia como un dado dándose que abarca todas las esferas sociales.

El estudio y análisis de un dispositivo y la producción de teoría a que pueda dar lugar incluyen las relaciones mutuas técnica-teoría, teoría-técnica en tal relación de interacción y retroalimentación, porque en la educación debe eliminarse la satanización de la tecnología y sus avances, así el tiempo que el alumno dedica a la computadora, videojuegos y televisión puede ser rescatado por el docente para contribuir con su formación.

Porque las relaciones entre teoría y técnica no son lineales, son desde nuestra perspectiva retroactivas, en tanto una revierte sobre la otra en una circularidad creciente y aún más, cada una es a la vez efecto, provocador necesario de nuevos efectos (siempre cambiantes)de aquello de donde proviene.

Consideramos pertinente y necesaria la difusión e implementación del dispositivo en la enseñanza de la historia de México.

El dispositivo con Michel Foucault, permite dar cuenta del entramado de relaciones de poder y saber que se van construyendo y reconstruyendo en el tiempo, centrando su definición de dispositivo en su capacidad productora de sujeciones y sentidos, en un juego de orden-desorden, buscando nuevas puertas de entrada al análisis de la realidad social.

Retomando a Foucault y su concepto de dispositivo nos remite a tres premisas; que la realidad es una construcción histórica por lo tanto, es imprescindible la formación del alumno en el área histórica, lo cual es permitido mediante el videojuego Age of Empire II Conquerors, al contener escenarios con aproximaciones históricas en diferentes épocas, es decir, un “micromundo” que ejemplifica la complejidad de una sociedad real, permitiendo el análisis y la reflexión encausada por el docente.

El dispositivo es la red que puede establecerse entre estos elementos, docente-contenidos-alumno, como un recurso artificial a través del cual se llega a la subjetividad, es decir, a mover la inteligencia del otro, por lo que consideramos pertinente el videojuego Age of Empire II Conquerors para la reflexión de la historia.

Así mismo, el dispositivo según Foucault tiene como función mayor la de responder a una urgencia social, y es necesario fomentar en los jóvenes la identidad nacional para hacerle frente al modelo económico global imperante en nuestros días, es imprescindible que ellos cuestionen y elijan una postura ideológica en pro de la humanidad.

Como puede ser la construcción de un sujeto dueño de sí mismo, como un arte de vivir, que la encuentra Foucault como una técnica consciente de libertad concebida en un juego de poder para la reflexión y la acción presentes, y el diseño, construcción, práctica y defensa de nuevas formas de subjetividad.

El uso del dispositivo pedagógico en la enseñanza de la Historia de México permitirá al joven reflexionarla y hacer una acertada lectura del presente, así como sus implicaciones en la elaboración del futuro.

En éste marco, el dispositivo constituye en el pensamiento de Foucault una poderosa herramienta para explicar y analizar diferentes aspectos de la realidad, permite armar y desarmar una trama que dibuja y desdibuja relaciones de saber y de poder, en el videojuego el poder está centrado en el alumno jugador, quien construye una civilización de manera estratégica, esto último caracteriza al dispositivo, lo cual implica una cierta manipulación de relaciones de fuerza, una intervención racional y concertada en dichas relaciones, o para desarrollarlas en cierta dirección, o para bloquearlas, es decir, conquistar o ser conquistado dentro del juego.

Lo dicho como lo no dicho son elementos del dispositivo y el dispositivo mismo es la

red que puede establecerse entre esos elementos docente-contenidos-alumno, con una finalidad u objetivo estratégico predominantemente en este caso educativo.

Esto permitirá al docente valerse de varios recursos para asignarle una nueva función que encamine hacia el mejorar la enseñanza de Historia de México planeando y organizando los recursos necesarios que optimicen la enseñanza tradicional, señala Foucault que la perpetuación de la función del dispositivo estará en que siga teniendo en él, un doble proceso de determinación funcional y ocupación estratégica, es decir, implica que cada efecto que tiene lugar en él, sea positivo o negativo, buscado o no, que tenga resonancia o que entre en contradicción de los otros, y demande una recuperación y reajuste de los elementos heterogéneos que surjan por doquier, es posible que esos efectos inesperados sean reutilizables para fines estratégicos que termina transformando lo negativo en positivo, al ser flexible.

Podemos resaltar que el dispositivo es un recurso, a través del cual se puede llegar a la subjetividad del alumno de manera planeada y organizada con objetivos específicos y concretos, apegados al programa escolar, en donde se logre transformar la manera de aprender de los adolescentes, al pretender ir más allá del aprendizaje tradicional en la Historia de México para ampliar el material didáctico que se usa comúnmente en la materia (mapas, laminas, ilustraciones, diapositivas, etc.), debido a que este tiene mayor trascendencia al relacionarse con el alumno de una manera directa, clara e interactiva de ahí el poder que tiene sobre los jóvenes.

El trabajo propone la línea de iconopedagogía, pues como propone Gerardo Meneses, es necesario “una construcción del campo de la iconopedagogía concebido como una pedagogía de la imagen, a partir del rescate de las relaciones entre el imaginario social y la reflexión de la formación (o subjetivación) como objetos de la pedagogía...El propósito...abrir una línea de investigación y de formación académica que tenga efectos en los procesos educativos...”¹⁹⁸

La iconopedagogía es, por lo tanto, un saber en construcción, su materia de trabajo se centra en las relaciones entre el universo de las imágenes y el de la pedagogía. Es un asunto intrincado, pues articula ética, formación, subjetividad, dispositivos, saberes, estéticas, poder y tiempo en una amalgama que abarca y aborda desde lo conceptual hasta lo técnico.

El universo de imágenes no se reduce a lo visual, ya que alude además a la metaforización de la realidad, por lo que se preocupa del análisis de las imágenes que viven en lo simbólico, tanto en los discursos como en sus efectos de verdad.

¹⁹⁸ Meneses Gerardo; *Ensayo: segundo congreso de imagen y pedagogía*; México; 2005; p.2.

La “iconopedagogía tiene en la televisión, el arte, la publicidad, los materiales didácticos, el graffiti, objetos de análisis, más también son objetos suyos los imaginarios sociales y todo el poder de la imaginación”¹⁹⁹, precisamente porque hay una relación indisoluble entre los fenómenos visuales y el poder del imaginario social y su presencia en la subjetividad.

Lo que se pretende es realizar una lectura pedagógica de la imagen, entendiendo por ella una interpretación crítica del impacto de la imagen en la constitución de los sujetos y la subjetividad social.

Porque las imágenes están hechas para ser vistas y el órgano de la visión no es un instrumento neutro, debido a que permite el encuentro entre el cerebro y el mundo, es decir, “aparte de la capacidad perceptiva del sujeto, se movilizan en el saber, los efectos y las creencias, ampliamente modeladas a su vez por la pertenencia a una región de la historia (a una clase social, a una época, a una cultura)”²⁰⁰, por lo que existe una relación del hombre con la imagen en general.

En todas las sociedades, se han producido imágenes con vistas a ciertos fines (de propaganda, de información, religiosos, ideológicos, etc.), “una razón esencial de que se produzcan las imágenes: deriva de la pertinencia de la imagen en general al campo de lo simbólico y que, en consecuencia la sitúa como mediación entre el espectador y la realidad”²⁰¹.

En este caso las imágenes son proporcionadas por el videojuego, las cuales son a color y tridimensionales, es decir, largo, ancho y profundidad, representando paisajes y sujetos de una determinada época.

Seguiremos con la reflexión de Rudolf Arnheim²⁰², que propone una tricotomía entre valores de la imagen en su relación con lo real:

a) Un valor de representación: la imagen representativa es la que representa cosas concretas, en este videojuego existen imágenes que hacen referencia a elementos reales como lo son; la naturaleza, vegetación, ríos, lagunas o mar, piedras, animales, sujetos, armas, etc.

b) Un valor de símbolo: la imagen simbólica es la que representa cosas abstractas, que se define pragmáticamente, por la aceptabilidad social de los símbolos representados.

¹⁹⁹ íbidem; p.5.

²⁰⁰ Aumont Jacques; op.cit. p.83.

²⁰¹ íbidem; p.82.

²⁰² Mencionado en Aumont Jacques; op. cit; p.84.

En el videojuego se presenta de manera simbólica, instituciones sociales como escuelas, hospitales, zona militar, religión, mercados, etc., mediante construcciones como pirámides u otras infraestructuras conforme a la época seleccionada.

c) Un valor de signo: para Arnheim, una imagen sirve de signo cuando representa un contenido cuyos caracteres no refleja visualmente. A decir verdad las imágenes Signo apenas son imágenes en el sentido corriente de la palabra (corresponde a grosso modo, a las dos primeras funciones).

Así mismo en la parte inferior de la pantalla se cuenta con una barra de iconos o signos como triángulos para el trueque, sujetos para contabilizar a la población, entre otros.

Existen pocas imágenes que encarnen perfectamente una y sólo una de estas tres funciones, al participar la inmensa mayoría de las imágenes, en grado variable de las tres a la vez.

El videojuego con escenarios históricos aporta en sus imágenes información visual sobre el mundo cuyo conocimiento permite así abordar incluso en algunos de sus aspectos no visuales, como fue la ideología imperialista a través de las guerras, en donde sometían a pueblos y los obligaban pagarles tributo, puesto que habían sido conquistados. Así que para Arnheim las funciones de la imagen son tres;

1) El modo simbólico; imágenes que sirven sin duda, como símbolos, símbolos religiosos más exactamente, como la cruz cristiana, pero no todas ya que algunas transmiten nuevos valores como la democracia, o la libertad.

2) El modo epistémico; que como ya se menciona aporta información (visual) sobre el mundo, esta función general de conocimientos se asigno muy pronto a las imágenes.

3) El modo estético; la imagen está destinada a complacer a su espectador al proporcionarle sensaciones específicas, esto hoy es indisociable sobre todo con la noción de arte, o incluso la publicidad.

Siguiendo a E. H. Gombrich²⁰³, planteamos que la imagen tiene como función primera el asegurar, reforzar, reafirmar y precisar nuestra relación con el mundo visual: desempeña un papel de descubrimiento de lo visual. Esta relación es esencial para nuestra actividad intelectual, puesto que el videojuego fue realizado con una aproximación a la realidad de las épocas, pero al ser un espectador activo el alumno podrá comparar lo que ve con la información escrita y verbal proporcionada en el aula.

²⁰³ Mencionado por Aunmont Jacques; op. cit. p. 87

Con lo anterior pretendemos que el espectador-activo, al jugar con el videojuego logre comparar en las imágenes de representación, necesidades concretas de una sociedad, así mismo comprenda y reflexione sobre los problemas existentes en ella, comparando su “micromundo” con la realidad.

Con la imagen de símbolo, reconocerá la cultura y sus principales características, así podrá deducir aquello que no corresponde a la época o a la civilización puesto que la información visual será complementada con la información textual y oral, todo con finalidades educativas.

Las imágenes permitirán que el alumno-espectador-activo identifique, al menos parcialmente, lo que se ve en ellas, con algo que ve o podría verse en la realidad, es decir, promueve la reflexión de lo histórico, pues un buen número de las características visuales del mundo real se encuentran tal cual en las imágenes, por ejemplo, bordes visuales, colores, clases sociales, naturaleza, explotación de recursos, milicia, armamento, agricultura, pesca, algunos mapas, entre otros elementos.

Este trabajo de reconocimiento en las imágenes del videojuego, en las diferentes culturas permite que el alumno mismo se reconozca como parte fundamental del videojuego al ser, dirigente de la sociedad, y la causa directa de conquistar (ganar) y formar un imperio, para que pueda entender y reflexionar la globalización y el dominio de los mercados, o el conquistado que pierde economía y paga tributo, hasta que logra formar alianzas para derrocar al conquistador mediante la religión o la pelea.

La lluvia de imágenes que nos cubren diariamente las han vuelto imprescindibles, porque éstas tiene fuerza y poder propios, al atraer la atención de los sujetos, por la fuerza y poder de quien las utiliza, por ejemplo, el publicista, el político, el docente, etc.

El panorama que ofrece el videojuego como elemento visual histórico, es alentador puesto que atrae la atención de los jóvenes al pertenecer a su entorno, como un tipo de distracción o pasa tiempo más común en nuestros días, por lo cual es posible canalizar su función de manera estratégica, al emplearlo como un dispositivo técnico pedagógico, donde el docente planeé el conjunto de procedimientos, con decisiones que favorezcan las mejores actitudes para el estudio, y que ayuden a construir el aprendizaje, optimizando el método tradicional.

El carácter formativo de la asignatura considera necesario incluir actividades dirigidas a la construcción del conocimiento por parte de los alumnos “que tiendan al desarrollo de habilidades y capacidades intelectuales, basadas en la observación, la imaginación, la reflexión, el análisis, y la interpretación, la formación de opiniones personales, la

La enseñanza de la Historia de México se debe de ver más allá de la transmisión de saberes. La enseñanza como “ámbito de transmisión/transformación, puede habilitar en el ejercicio cotidiano de lo que implica aprender a pensar histórica y críticamente; aprender cuando se aprehende, no sólo están en juego contenidos relacionados con el conocimiento construido, sino con la posibilidad de crear algo nuevo y con ello construirse como sujeto de y en la acción; aprender que el conocimiento es un instrumento para pensar y una exigencia para crear”²⁰⁴.

La historia debe de ser entendida en tanto experiencia y conciencia, lo que implica colocarse en el umbral de aquellos puntos de lucha y de conquista, del pasado y del futuro. “la objetivación de sí mismo se desprende de esos límites, única forma de alcanzar la conciencia histórica: conjugación de lo histórico en lo individual y de lo individual en lo histórico”²⁰⁵.

Cuando se logre tomar conciencia del mundo y los problemas también se visualizarán las alternativas para solucionarlos, ese es el reto educativo de hoy. Porque el “pasado, tiene un derecho sobre el presente, está es condiciones de exigirle que lo rescate, que salgan en su defensa, que peleé por él;...”²⁰⁶.

Creemos que la tecnología ya es parte imprescindible del contexto social, pero se tiene que hacer uso de ella para que “el hombre lo utilice en su beneficio... pero no en cuanto... un poder político, utilice al hombre para alcanzar a su desarrollo”²⁰⁷.

Trejo Delarbe nos habla no sólo de admitir su importancia, sino que advierte que “negarse a reconocer la necesidad de los nuevos medios de comunicación y,... de las redes electrónicas de la información cibernética, equivaldría a negar que existen, lo cual es prácticamente autista”²⁰⁸.

En la actualidad oponerse ciegamente al desarrollo tecnológico comunicacional y multimedia que se está produciendo sería poco adecuado, en este sentido la inteligencia del hombre como capacidad de adaptación al mundo en constante cambio. Priorizar la atención a los aspectos negativos de la tecnología, por numerosos que estos sean, nos impediría adquirir la perspectiva necesaria para intentar combatirlos con unas mínimas posibilidades de éxito, y nos impediría así mismo el beneficiarnos de las ventajas de los nuevos medios.

²⁰⁴ Gómez Sollano, Marcela; op. cit; p.21.

²⁰⁵ Zemelman, Hugo; *Los horizontes de la razón I*; op. cit; p.180.

²⁰⁶ Ginzburg, Carlo y otros; op. cit; p.29.

²⁰⁷ Hoyos Medina, Ángel C; op. cit; p132.

²⁰⁸ Gutiérrez Martín, Alfonso; op. cit; p.74.

3.2 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LAS SESIONES DE CLASES.

Es necesaria una planeación²⁰⁹, didáctica para encausar, dirigir y optimizar el proceso-enseñanza-aprendizaje porque estamos conscientes de que el docente sólo cumple con llevar acabo los planes y programas que le otorga la Institución, sin embargo, es importante que él asuma una postura crítica que se centre en el aprendizaje del alumno y así mismo surjan nuevas posibilidades en la enseñanza.

El grupo de quinto año de la Escuela Nacional Preparatoria número siete, está constituido por 39 alumnos en el cual 14 son hombres y 25 mujeres, se trabajó en un tiempo estimado de quince días en seis sesiones del 21 al 23 y del 28 al 30 de Septiembre, los días Miércoles, Jueves y Viernes en un horario de 12:00 a 12:50 con temas pertenecientes a la primera unidad por convenir así a la docente. Después de un mes de observación del 17 de Agosto al 16 de Septiembre.

En el grupo muestra 502, sus edades oscilan de 16 a 18 años y la edad promedio es de 16, donde el interés por la materia comparada con las demás materias quedó en tercer lugar (véase apartado 2.3) entre los jóvenes al considerarla interesante, pero aburrida, optando en primer lugar por las materias prácticas, que pueden relacionar con su próxima elección académica identificándose con ellas.

Un dato importante es que 12 de los 14 hombres les gustan los videojuegos y que 4 de las 25 mujeres comparten este gusto por el videojuego de computadora generando un 53% de aceptación en el grupo muestra, (véase apartado 2.4) ya que entretienen y divierten al ser auditivos, visuales y de interacción, así también cuentan con diferentes situaciones y escenografías.

Todo el trabajo se desarrolló en el salón de clases, con el libro utilizado por el profesor, complementándose con el libro “La visión de los vencidos”, pizarrón, gis, dibujos y el videojuego como elemento primordial extraescolar.

Tratando temas como; “antecedentes del México prehispánico del siglo XVI y la conquista”, de la unidad I.

OBJETIVO GENERAL: Proponer los videojuegos de estrategias como dispositivos pedagógicos para la enseñanza de la Historia de México, en la preparatoria siete “Ezequiel A. Chávez”.

Se describirá a continuación la forma de cómo se llevaron a cabo cada una de las sesiones, para posteriormente confrontarlas con el marco teórico.

²⁰⁹ Entendiéndola como un quehacer docente en constante replanteamiento, susceptible de continuas modificaciones, producto de revisiones de su propio proceso de evaluación.

PRIMERA SESIÓN

TEMA: Presentación del proyecto a los alumnos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Dar a conocer al alumno el desarrollo de las próximas cinco sesiones.

ACTIVIDAD: Presentación

MATERIAL: Videojuego “Age of Empire II Conquerors”.

TIEMPO: 50 minutos.

ACTIVIDADES:

Damos nuestra propuesta a los adolescentes acerca del videojuego y como se desarrollarán las siguientes cinco sesiones con la intervención de éste.

Se les explicó que el videojuego lo jugarían en sus casas, el tiempo oscilará entre una y dos horas, y aquellos que no saben jugar ingresarán al icono de “aprender a jugar”, también les otorgamos el videojuego aquellos que no lo poseían, puesto que la mayoría del grupo tienen computadora y los demás aceptaron rentar.

Se les indicó cómo instalar el videojuego en sus computadoras para jugar y/o aprender a jugarlo, solicitándoles que fueran observadores en todo momento.

SEGUNDA SESIÓN

TEMA: Cultura Azteca en aspectos generales.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Que el alumno tenga conocimiento sobre la cultura azteca, para que después la reconozca en el videojuego.

ACTIVIDAD: Explicación del tema de los Aztecas.

CONCEPTOS BÁSICOS: economía, clases sociales, recursos naturales, tecnología y dioses.

MATERIAL:

- Para el docente fotocopias y láminas
- Para el alumno libreta, lápiz y videojuego.

TIEMPO: 50 minutos.

ACTIVIDAD:

Se expondrá verbalmente la estructura económica de la cultura Azteca resaltando sus áreas culturales como lo son religión, educación, milicia, social, recursos naturales y su zona geográfica, conforme se llevan sus clases regularmente.

Al terminar la clase se le indicará al alumnado que jueguen con el videojuego Age of Empire II Conquerors en su casa, iniciando con la lectura de la introducción, (dando un clic en el icono de Historia) para conocer sobre la civilización azteca y española, esta información es concreta y veraz, según el libro de Historia de México, posteriormente se le informará al alumno que ingrese al icono de campañas y que juegue con la de Moctezuma II y el “reinado sangriento” siendo observador con los textos que se le presentarán.

Al inicio de su jugada verá un pequeño film en el cual debe de ser observador o cuidadoso para poder entender el juego y empezar a formar una sociedad en la cual él participe y dirija.

ASPECTOS A EVALUAR: apuntes y participaciones.

TERCERA SESIÓN:

TEMA: Moctezuma y su Imperio

OBJETIVO ESPECÍFICO: Comprensión de ésta sociedad prehispánica.

ACTIVIDAD: Que el alumno parta de las imágenes del videojuego de la cultura azteca para su comprensión.

CONCEPTOS BÁSICOS: sociedad, imperio, religión, recursos naturales y evolución de ésta sociedad.

MATERIAL:

- Para el docente fotocopias y láminas
- Para el alumno libreta, lápiz y videojuego.

TIEMPO: 50 minutos

ACTIVIDAD:

Después de enfatizar el Imperio de Moctezuma y el apego de éste a la religión, así como su estilo de vida se abordó la semejanza que el videojuego tiene con la realidad histórica de ese momento, según los libros consultados, y se hiló cada elemento del videojuego; recursos naturales, clases sociales, milicia, religión tecnología entre otras, como causa directa del progreso de dicha cultura, en el videojuego y, por lo tanto, condicionante para su conquista o conquistar, resaltando la crítica de su ideología, positiva o negativamente.

Continuarán jugando los alumnos con el videojuego hasta obtener alianzas, y así mismo intenten realizar el trueque para dialogar en la siguiente clase.

EVALUACIÓN: Cuestionario 3 (Véase anexos).

CUARTA SESIÓN

TEMA: Aztecas y Españoles.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Que el alumno llegue a contrastar lo tecnológico y militar de los españoles con los Aztecas.

ACTIVIDAD: Comparar sociedades.

CONCEPTOS BÁSICOS: tecnología, recursos naturales, economía y religión.

MATERIAL:

- Para el docente fotocopias y láminas
- Para el alumno libreta, lápiz y videojuego.

TIEMPO: 50 minutos.

ACTIVIDAD:

Descripción verbal de la situación económica, tecnológica y social de la civilización Española, así como su arribo a América.

Se analizará lo observado en el videojuego con la explicación, y se comparará la tecnología entre ambas culturas, para que reflexione el por qué nos conquistaron en la Historia.

Para la siguiente sesión el alumno continuará jugando y debido a su nueva habilidad podrá llegar a conquistar a otras civilizaciones prehispánicas afianzando su imperio para luchar contra los españoles.

EVALUACIÓN: Cuestionario 4 (Véase anexos)

QUINTA SESIÓN:

TEMA: La batalla de Cortés contra Moctezuma II

OBJETIVO ESPECÍFICO: que el alumno conozca y se identifique con los conquistados.

ACTIVIDAD: Retomar la experiencia del videojuego en los alumnos.

CONCEPTOS BÁSICOS: conquistas, alianzas, trueque y estrategia militar.

MATERIAL:

- Para el docente fotocopias y láminas
- Para el alumno libreta, lápiz y videojuego.

TIEMPO: 50 minutos.

ACTIVIDAD:

Los alumnos se reunirán en equipos de cuatro para intercambiar experiencias acerca de ser conquistados o conquistar, también reflexionarán de los beneficios de las alianzas, del trueque, y de la tecnología y de sus estrategias militares.

Participarán al preguntarles de sus experiencias en el videojuego, así como su opinión acerca de la materia.

Los alumnos que desconocían el videojuego se integrarán más al proyecto al haber desarrollado ya habilidades para jugarlo y observarán y tendrán una referencia de lo que antes sólo imaginaban.

EVALUACIÓN: opinión escrita de la batalla.

SEXTA SESIÓN

TEMA: El videojuego Age of Empire II Conquerors.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Evaluar las clases impartidas a partir del alumno.

ACTIVIDAD: Evaluar el proceso de las seis sesiones.

TIEMPO: 40 minutos.

ACTIVIDAD:

Aplicación de un cuestionario acerca de las clases, el videojuego y de la Historia de México abarcando parte de la Unidad uno.

Recopilación verbal de su experiencia en el proyecto (entrevistas), por azar a los alumnos de quinto año.

Para completar el trabajo la profesora proporcionó bibliografía en las cuales ellos amplíen o consulten nueva información.

EVALUACIÓN: cuestionario 5 y entrevista 3 (Véase anexos)

3.3 ANÁLISIS DE LAS SESIONES DE CLASE

SESIÓN UNO

La docente nos presentó ante el grupo y nos autorizó trabajar con él, después de consultarles su opinión con respecto al proyecto y si les interesaría participar en él, manifestaron su interés por curiosidad del cómo pueden ser sus clases de Historia de México con éste videojuego.

Los adolescentes en su mayoría manifiestan interés y entusiasmo al conocer el videojuego y el resto incertidumbre y desconocimiento del videojuego (en su mayoría mujeres).

Llegamos a un acuerdo del cómo serían las próximas cinco sesiones comprometiéndose los jóvenes a apoyarnos en la realización de éste trabajo.

Se les otorgó información e instrucciones del cómo instalar el videojuego aquellos que no lo tenían, así mismo se les proporcionó dos CD; uno que contiene una parte del juego y el otro es complemento del primero, facilitándoselos en todo momento.

Se les dio la consigna de que lo jugarían en sus casas en un tiempo que oscilará de una a dos horas (según el tiempo promedio, véase cuestionario 2), y aquellos que no supieran jugar se integraron con compañeros que sí lo conocen y juegan.

También se les indicó que el videojuego tiene un icono de “aprender a jugar” para aquellos que no podían integrarse a un equipo y desconocían el videojuego.

La minoría que no tuvo computadora accedió a rentar o de jugar en casa de un amigo.

Para todos la consigna es que sean observadores y que se esforzarán por ganar.

Dentro de nuestra experiencia descubrimos que el concepto de Historia de la profesora es “una ciencia que estudia el pasado del hombre y su relación con el presente”, pero éste no se ve reflejado en los alumnos puesto que solo algunos agregan la palabra presente. Lo anterior denota una marcada Historia tradicional “positivista”, es decir, cronológica lineal y acumulativa dificultándose el aprendizaje, ya que el alumno la considera “como hechos pasados que no afectan su presente”.

Esta manera de enseñar fue distinguida durante el mes de observación al grupo y al docente en clases normales, es decir, como suele impartir sus clases al grupo sobresaliendo el tradicionalismo al utilizar elementos didácticos como: pizarrón, gis, mapas conceptuales, lecturas, visitas a museos y su libro base.

CAPÍTULO III

El aprendizaje que predominaba en estas clases fue memorístico y se constató en el examen parcial que exigen fechas, nombres y lugares de importancia histórica, por lo que el alumno es pasivo y no se interesa por reflexionar la historia, y a nuestro parecer consideramos que a través de los exámenes de preguntas abiertas se expresará su aprendizaje y dará sentido a estos datos.

La docente es licenciada en historia y denota un inadecuado empleo didáctico por lo cual hace de sus clases “aburridas y tediosas”, según sus propios alumnos, a pesar de que consideran importante la historia de México.

Los alumnos de quinto año muestran curiosidad e interés por la historia, pero prefieren las materias prácticas que tengan relación con su próxima elección académica, ya que actualmente se espera la utilidad y el beneficio económico sobre todo, en especial de la formación académica como parte primordial del modelo económico globalizador.

El alumno muestra desinterés por la materia al ser teórica verbal y no tener referencias visuales o escasos conocimientos previos de los temas históricos adquiridos en los niveles anteriores (primaria y secundaria) o al ser mínimas sus lecturas de investigación al tema.

Por lo tanto, su concepto de historia lo relacionan 27 alumnos del grupo con el pasado, que no le afecta y tampoco comprende, el resto del grupo en su visión de historia agrega las palabras presente y actualidad siendo un grupo menor quienes comprenden que la historia es un dado-dándose, porque el alumno no necesita montones de información sino ocasiones para desarrollar su propio pensamiento.

El grupo está compuesto por adolescentes que interactúan con un contexto dinámico en tecnología por lo que esta enseñanza necesita renovarse para no ser obsoleta con su tecnología de enseñanza.

Descubrimos en el grupo interés por la tecnología sobresaliendo, aquella en la cual puede interactuar como lo son los que ofrece la computadora (internet y videojuego), estos últimos tienen alta demanda y entre ellos está el videojuego “Age of Empire II Conquerors” con alto contenido de escenarios históricos, así como de aceptación por parte de los alumnos los cuales tienen computadora en sus casas (el 76%) el resto suele rentar para hacer tareas e investigar.

Nos dimos a la tarea de proponer el videojuego “Age of Empire II Conquerors” como dispositivo pedagógico que acerque a los alumnos a la reflexión de la historia, a través del profesor.

Dicho videojuego tiene ricos y variados elementos históricos como los son: el Imperio de Moctezuma, las peleas de Juana de Arco, invasiones de Atila el Huno, el famoso

CAPÍTULO III

conquistador el Cid, dando como resultado que los jóvenes conozcan de otros eventos históricos, así como de personajes y sus características principales, conocimientos previos para las clases de la materia y/o aumentar su acervo cultural.

El videojuego inicia con un breve film que narra sucesos previos de la llegada de Cortés como el presagio de la visión de una mazorca de fuego, y en éste los sacerdotes lo interpretan como demanda de los dioses para más sacrificios, sabemos que la cultura azteca era muy apegada a sus creencias religiosas y que hacían sacrificios masivos, según los libros de Historia de México, pero se duda de la veracidad de este presagio.

También cuenta con un icono de Historia (léase en anexos de textos de videojuego) que muestra rasgos generales de la civilización a elegir para jugar, como puede ser Azteca, Maya, Española, Hunos, Ingleses, etc.

Para éste trabajo nos hemos centrado en aztecas y españoles en donde, dicho contenido del icono se apega la realidad histórica según los libros de texto de historia de México.

SESIÓN DOS

Después de saludar al grupo iniciamos con una exposición oral acerca de la cultura de los aztecas, apoyándonos de láminas con dibujos referentes a ésta cultura.

Los alumnos escuchaban la clase tomaban apuntes y realizaban preguntas, su participación fue escasa y algunos estaban inquietos.

La profesora en todo momento nos observaba y agregaba comentarios para complementar la clase.

Sus dudas con respecto al videojuego interrumpían la clase mostrándose ansiosos por llevar acabo su utilización.

Nuestra finalidad al impartir una clase como se dan regularmente fue para verificar como la teoría complementa y puede inducir a la reflexión positiva o negativamente con respecto a las imágenes y características del videojuego para esto iniciamos con las nociones y los conceptos básicos, familiarizando así al alumno y al docente con respecto a este proyecto.

Se les indicó a los alumnos que siguieran jugando el videojuego, que fueran observadores y que su uso estaría en la siguiente clase, que iniciarán con la lectura de la introducción dando un clic en el icono de historia y que jugarán con la campaña de Moctezuma II “el reinado sangriento”.

La profesora registró los apuntes y la participación para tomarlos en cuenta en la evaluación parcial.

El videojuego muestra coherencia al tener la estructura de cada civilización en la economía, social, tecnología, religión, gobierno, geografía, milicia, recursos naturales y su explotación, esto permite representar una civilización ya sea actual o pasada.

Con ello permite que el jugador alumno entrelace cada uno de estos sectores (lo denotó en los cuestionarios) y comprenda su importancia, ayudándolo a entender al “hombre y las múltiples determinaciones que establecen entre ellos al vivir en sociedad”²¹⁰. Mediante la escenificación en el videojuego de la vida diaria de los Aztecas, es decir, en lo social existen agricultores, recolectores de frutos, cazadores, mineros de oro y piedra, leñadores, constructores (habiendo hombres y mujeres), guerreros, sacerdotes y emperador (representados por hombres).

Lo económico se constituye por la explotación de los recursos naturales como, el oro, piedra, madera, alimentos (agricultura y caza), los cuales se deben acumular para satisfacer la necesidades de la sociedad y en caso de exceso de alguno de ellos, se puede realizar el trueque por lo faltante, así se produce una evolución en lo social.

La tecnología de los aztecas, es similar a la expresada en los libros de texto; palos o marros, ondas, lanzas, y escudos mientras que los Españoles tiene armaduras, espadas, mosquetes y escopetas. Los Aztecas lo máximo que puede evolucionar su milicia es en tener guerreros más ágiles y más fuertes, correspondiendo su contenido como ya se mencionó a la historia oficial que dará pauta a una crítica para la reflexión.

En sus construcciones se nota la evolución de la civilización al ser primeramente de madera y de paja, posteriormente son de piedra y más elaboradas, se inicia con pocas construcciones como: un edificio de gobierno o de mando, depende de la estrategia (económica que da importancia al trueque y a los recursos naturales mientras que la militar el objetivo es conquistar, matar y destruir para ganar, lo que deberá ser encausado por el docente en una educación de valores), del jugador-alumno podrá hacer, un centro de milicia (para crear más guerreros), universidad (para los conocimientos), templos (o maravillas para facilitar el juego), mercado, granjas, graneros y torres de vigilancia.

Los dioses mencionados en el Videojuego son los de la lluvia, la tierra y la serpiente emplumada que conocemos son Tláloc, Cihualcóatl y Quetzalcóatl. Los sacerdotes en el videojuego cumplen con la función de curar a los heridos ya sean aldeanos o

²¹⁰ Jiménez Alarcón Concepción; op. cit. p.54.

guerreros, además de poder convencer al enemigo de aliarse a sus tropas. Al principio de la partida en el pequeño film enfatiza que los aztecas eran muy apegados a sus creencias por lo que al llegar Cortés pensaban que era el regreso de Quetzalcóatl, lo cual se sabe corresponde a los libros de texto, como historia oficial lo cual puede complementarse con la microhistoria.

El videojuego Age of Empire II Conquerors se ubica dentro de la categoría de estrategias dentro de los juegos de milicia, donde el jugador tiene opción de crear los guerreros que crea necesarios para llevar a cabo su estrategia militar y conquistar al otro mediante alianzas o mandando espías, entre otras.

Es en la civilización azteca donde existen guerreros águilas y tigres, la vestimenta representa dichos animales.

Los guerreros tienen la finalidad de proteger al pueblo de los animales (como el jaguar), así como de pelear contra el enemigo.

Con respecto a la ubicación geográfica ésta corresponde sólo a Yucatán, lo cual verificamos no fue así, el videojuego muestra un mapa donde se ve tu civilización y conforme se descubre el mapa visualizas nuevo territorio. El enemigo sólo se puede ver al mandar un espía a su territorio.

En el juego la civilización azteca tiene en su mapa un río, montañas y vegetación abundante, hay palmeras, árboles, arbustos y pastos, y de fauna jaguares, jabalíes, águilas, guajolotes y peces, lo que permitió que los alumnos expresarán la importancia de la ecología.

Según este mapa existe oro, madera y piedra que condicionan la economía de la sociedad en cierta manera y de ser escasos se explora el mapa en su búsqueda ó se realiza el trueque o se obtiene del realizar una conquista (estrategia económica).

Aunque el mapa no sea coherente con la realidad, este es muy importante para el poder explicar el desarrollo de los pueblos, ya que en algunos casos su geografía sirve de protección natural, contra el ataque de los enemigos, identificando los jóvenes el valor de ésta, en sus respuestas del cuestionario.

El videojuego permite observar cada componente social y su importancia, logrando que el alumno reflexione cada uno de estos sectores, lo hile y encuentre relevancia dando bases para la comprensión de una historia global y real. Porque si el alumno menosprecia algún sector, agricultura, caza, minería, educación, religión o cualquier otro u otros por ende perderá en el juego y será conquistado por el enemigo al invadir su territorio a causa de la debilidad en su estructura social, mencionado en los cuestionarios.

CAPÍTULO III

La función del alumno-jugador es adoptar el rol de dirigente en la construcción de su sociedad, buscando su fortalecimiento en base a las características de la cultura elegida, así mismo debe buscar estrategias y tomar las decisiones que crea pertinentes para asegurar el triunfo y progreso de su sociedad-juego.

SESIÓN TRES

Iniciamos con la exposición oral acerca de la cultura azteca y del Imperio de Moctezuma, partiendo de la microhistoria, aquí el alumno se mostró participativo y hacía comentarios “en el videojuego muestra y en el videojuego se ve”, porque las imágenes del videojuego fueron punto de encuentro del conocimiento del alumno y los contenidos.

Esto indica que a partir del videojuego el alumno tiene conocimientos que quiere reafirmar o refutar hablándonos de religión, de las clases sociales, de los recursos naturales, del emperador; ya que el videojuego muestra la cotidianidad de éste pueblo así como su evolución.

El alumno hiló cada elemento del cual le hablábamos conforme a las fotocopias del libro y encontró la relevancia de cada uno de los elementos que integran una sociedad.

El alumno fue activo y participativo lo cual hizo amena la clase mostrándose interesados, motivados e inquietos, facilitándose en todo momento la reflexión puesto que, hacían comentarios donde trasvolaban el videojuego a la realidad, otros solo podían verlo como un juego hasta que fueron inducidos por los comentarios de sus compañeros y nosotras (retroalimentación) de las similitudes.

Aquellos jóvenes que se les dificultó el juego o no jugaron (hombres y mujeres) escuchaban atentos y concluían “¡ah! por eso me ganaron”, “¿eso viene en el videojuego?” pero estos hechos no los aisló del grupo ni de los diálogos.

El tiempo se fue rápidamente por lo cual nos apresuramos aplicarles el cuestionario 3 (véase anexos), así como darles la indicación de que siguieran jugando e introdujeran “contraseñas” para facilitar y agilizar su juego.

La historia del videojuego está centrada en la actividad humana, en la vida de la cotidianidad de los grupos y sociedades, en sus interacciones económicas y sociales, en su dinámica demográfica, cultural etc., es decir, una microhistoria.

En la microhistoria, se reduce la escala de la observación, en un análisis microscópico que describe estructuras sociales de gran complejidad.

CAPÍTULO III

Aquí la civilización Azteca con el imperio de Moctezuma II, se da a conocer de una manera fresca, interesante y dinámica para los alumnos, los cuales se identifican con la cultura del país contrastando con la sociedad española en el cómo sucedió la conquista y el cómo pudo haber sido la resistencia aquí, y el cómo seríamos sin la llegada de los Españoles, todo con la dirección del docente.

El videojuego es apegado a la realidad de aquella época con algunos agregados o fantasías del creador, lo cual atrae al alumno, por su calidad de escenarios tridimensionales (imágenes) y representación de batallas, algunas de las cuales tiene conocimientos y otras las conocen por primera vez en el videojuego, esto amplía su acervo cultural.

Algunos alumnos inician su juego mandando y creando aldeanos para recolectar recursos que fortalecen su economía, otros se inclinan por lo militar al crear su ejército para defenderse de invasiones y para vencer al enemigo, el alumno reconoce su función de dirigente, rey, jefe al sentirse activo durante todo el juego.

El alumno reconoce en los cuestionarios que todos los sectores sociales importantes pero enfatizan en la economía y el poder, descubren que actividades como la caza y la agricultura pueden ser reemplazadas por una granja y un granero, esto habla de evolución en su sociedad y en su modo de trabajo, así como de comprensión por el dominio que el hombre ejerce sobre la naturaleza.

Los alumnos razonan la utilización de recursos naturales, y ven su relevancia al mencionar que la madera y la piedra la utilizan para la construcción de casas y edificios, el oro para el fortalecimiento de su economía, la fauna para el sustento alimenticio, la flora esta presente en la recolección de frutos y la agricultura como complemento imprescindible de su sociedad.

Las construcciones mencionadas en el videojuego son: las maravillas o templos que representan a la religión con un sacerdote que ayuda a curar al ejército y aldeanos, así como también convence al enemigo para realizar alianzas; la universidad representa a la educación genera conocimientos (como el descubrimiento de fuego) que favorece al ejército, en el mejoramiento de las armas, el centro de milicia o armería es factor importante en el videojuego, pues recordemos éste es bélico y al igual que en la realidad el ejército defiende a la población y a su territorio, se encarga de invadir y atacar para conquistar al enemigo y así ampliar su territorio y economía, es decir, imperio; el mercado representa el comercio y las ventajas que éste proporciona, pues realizan el trueque intercambiando productos que les sobran por aquellos que les faltan progresando en construcciones y la vida social, lo mismo ocurre con las granjas y los graneros.

Lo anterior permite que el alumno analice el contexto del videojuego de manera inconsciente, valorando cada elemento, agregándose a esto la ubicación geográfica, las cuales son condicionantes de conquistar o ser conquistado por ejemplo el agua que rodea a la región proporciona alimentos o dan pauta para el desarrollo de la navegación, los aztecas no tenían éste conocimiento (como se logró en Europa), que los mantuvo aislados y libres de invasiones extranjeras por un determinado tiempo.

En todo momento el alumno es activo y reconoce que la geografía y los recursos de la zona, permiten desarrollar a una sociedad en mayor o menor tiempo según la abundancia o escasez de algún recurso, dando importancia así a su ubicación geográfica. Esto no permite una enseñanza apropiada de la geografía pero induce a que él alumno la reflexione.

Éste videojuego como ya lo hemos mencionado fue creado con la finalidad de distraer y acaparar mercado, pero como dispositivo técnico pedagógico es posible rescatarlo y encauzar su finalidad para ayudar a formar a los alumnos de nivel medio superior en la materia de historia, así como para facilitar su reflexión.

Críticas como “tal vez pueda representar una sociedad verdadera porque la organización es muy parecida...” “todo aquí está organizado y cumplen su rol y en la sociedad real no”, esto permite hacer interpretaciones de que el alumno está pensando incluso traspoló el videojuego con la realidad, pues ciertamente no hay quien cumpla su rol cabalmente y también sólo se acerca a la realidad histórica de una época, pero permite acercarse a ella de manera distinta a la común, complementando a los libros, museos, narraciones donde sólo nos esforzamos por imaginar su estilo de vida, al armar este rompecabezas, es decir, se inicia una adquisición para una conciencia histórica, en tanto es la crítica una apertura hacia lo objetivo real, en constante movimiento de las transformaciones de la sociedad.

El videojuego también aporta con sus imágenes, información visual sobre el mundo cuyo conocimiento permite abordar incluso, algunos de sus aspectos no visuales, como fue la idea imperialista a través de las guerras, en donde, se pretende fortalecer el poder, lo económico y lo militar o en caso contrario son víctimas conquistadas, quienes seden el poder y la riqueza de su territorio.

Además de la capacidad perceptiva del sujeto (observar), se movilizan en él saberes, efectos y creencias por pertenecer a la historia, a una clase social, a una cultura o a una época, por lo que existe una estrecha relación entre el hombre y la imagen, pues está lo rodea con ciertos fines; de propaganda, de información, religioso. de entretenimiento, ideológico, etc.

Las imágenes pueden representar cosas concretas como en el videojuego se ven elementos reales como: la naturaleza, animales, sujetos, armas y construcciones. También hay imágenes simbólicas como las reliquias en la cultura azteca entre otras.

Planteamos que la iconopedagogía tiene como fin el asegurar, reforzar, reafirmar y precisar nuestra relación con el mundo, pues desempeña un papel de descubrimiento de lo visual, lo que es esencial para la actividad intelectual, esto es posible mediante el videojuego porque asegura la información verbal proporcionada, al reforzarla y al reafirmarla mediante la observación y la interacción de dicho elemento es decir, el videojuego.

Las imágenes en el videojuego son tridimensionales, a color, en movimiento y con una constante visión panorámica de la sociedad, lo cual es atractivo y del agrado de los alumnos.

SESIÓN CUATRO

Se les expuso oralmente en que consistía la sociedad española y sus principales características, los alumnos se mostraban familiarizados con los contenidos, y se agilizó la participación a causa de ello.

En los comentarios de los alumnos se comparó a éstas sociedades, en sus avances tecnológicos y las razones que llevaron a los españoles a conquistar y a Moctezuma a no atacarlos.

El videojuego permitió que el alumno sintetizará la información llegando incluso a reconocer las incongruencias del videojuego y encontrándole sentido a las condiciones en las que se dio ese evento.

El interés del alumno por la historia se hizo evidente lo cual nos demostró que este videojuego es apto como un dispositivo técnico pedagógico, puesto que promueve la reflexión de la historia a través de sus micromundos representados.

La profesora mostró con agrado su aceptación puesto que se optimizó en todo momento la educación tradicional con las nuevas tecnologías y con nuevas corrientes historiográficas, al innovar en la enseñanza, pero consciente de los riesgos del videojuego si éste no es cuidadosamente canalizado.

Se le aplicó al grupo el cuestionario cuatro (apartado siguiente), el cual contestaron con facilidad sobre todo aquellos que llegaron a etapas avanzadas del juego y se notó cierta dificultad para recordar datos característicos de México o de los españoles a aquellos que fueron conquistados.

Recordemos que dicho videojuego lo retomamos del contexto de los adolescentes y que es de su interés, por lo cual forman clubes en torno a esta colección, intercambian trucos e imágenes pertenecientes al videojuego o a cierta civilización, por esto se da una motivación al introducirlo al aula de manera planeada y organizada conforme a los contenidos del programa.

Es la motivación escolar uno de los factores psicoeducativos que más influyen en el aprendizaje, pues el término motivación se refiere a poner en movimiento en este caso es la inteligencia para la reflexión de la historia, estimulando así la voluntad de aprender del alumno, reduciendo el desinterés, la apatía y el aburrimiento en éstas clases, por la relación empática docente alumno que surge del divertimento²¹¹, en el cual se hace presente la formación.

Como se sabe existe una fuerte inclinación por el videojuego, ya que los entretiene y divierten al ser auditivos, visuales y de interacción, al relacionarse con los alumnos de una manera clara y directa de ahí el poder que tiene sobre los jóvenes.

En ésta sesión cuando los alumnos jugaron en sus casas, pudieron observar las diferencias tecnológicas entre aztecas y españoles estos últimos ya contaban con mosquetes o pistolas, también tenían caballos y conocían la pólvora, lo que contrastó con la sociedad que el alumno dirigía y sintió empatía, puesto que su avance tecnológico más notorio sólo permitió mejores fortalezas, habilidades en sus guerreros, armas (marros, escudos, lanzas, flechas, etc.) sin llegar a la pólvora, no tenían caballos por lo cual fueron conquistados, que corresponde a la historia oficial.

Lo anterior logró concienciar al alumno de la importancia de que cada uno de los elementos que integran una sociedad son imprescindibles, así también notó que se necesita que todos cumplan con su rol, pero sobre todo valoró lo importante que es ser un buen dirigente, puesto que él lo representaba.

En el videojuego Moctezuma realiza alianzas con otras culturas prehispánicas a fin de resistir o intentar ganarles a los españoles, este videojuego es congruente con los contenidos históricos de esa época y a pesar de tener “agregados”, es decir fantasía promueve la reflexión y la comprensión de la historia, con ayuda del docente.

En éste videojuego la religión representada por el sacerdote permite crear una estrategia militar donde se puede convencer al enemigo para aliarse a sus tropas, además el jugador puede robar los caballos y/o armas a los españoles todo depende de la estrategia que el alumno razone para llevar a cabo su partida.

²¹¹ Entendido como una semántica que implica el buen humor, la empatía, como un acto educativo en el que no hay un docente y un alumno, sino dos seres humanos, donde se hace presente la formación. (Concepto retomado de Carrizales, R., Cesar; *Arte y pedagogía*; ed. Lucerna Diogénis; México; 2003; p.103.

Por lo anterior, proponemos el videojuego “Age of Empire II Conquerors, como un dispositivo pedagógico para la enseñanza de la Historia de México por que motiva, induce al razonamiento, y se muestra como una alternativa a los videojuegos didácticos, que en general caen en el conductismo al ser muy rutinarios e inducidos reduciendo toda posibilidad de pensar pues al ser de prueba y acierto favorecen también al memorismo.

Puede parecer complicado el videojuego pero es requisito indispensable contar con quince años (o más) para poder entenderlo y ganar, ya que hace razonar y es necesario cierto nivel de abstracción para desarrollar estrategias militares.

En caso de dificultarse al alumno el juego el ser “perdedor” permite retomar como ejemplo en las clases qué pasa después de ser conquistado, pues se observa que tenía o que desarrolló el contrario que le dio ventaja.

SESIÓN CINCO

En ésta sesión los alumnos se reunieron en equipos de cuatro intercambiaron experiencias acerca de ser conquistados o conquistar, también reflexionaron de los beneficios de sus alianzas, del trueque, de la tecnología y de sus estrategias.

El alumno identificó los elementos que hicieron posible la conquista de México, como lo fue la tecnología, sus creencias religiosas acerca del regreso de Quetzalcóatl, entre otras. Ésta historia oficial es optimizada mediante la microhistoria que permite entender lo macro desde lo micro.

Observamos que durante estas sesiones la actitud del alumno cambió pues aquellos que no participaban ahora lo hacían, unió al grupo al mejorarse sus relaciones sociales y reducirse la apatía o indiferencia entre ellos.

La docente estuvo al tanto de estas sesiones y como licenciada en historia con sus conocimientos complementó y dispersó dudas en la clase y también con respecto al videojuego.

Durante el transcurso de estas sesiones la enseñanza tradicional se optimizó con el videojuego como dispositivo pedagógico, lo cual fue interesante y notorio por el razonamiento adquirido para reflexionar la historia y poder realizar especulaciones acerca de “¿qué hubiera pasado si los españoles no hubieran llegado a México?”, porque el videojuego así lo permite, junto con el profesor.

También observamos que los jóvenes reflexionaban y razonaban de maneras muy diversas algunos eran conquistados fácilmente y sin embargo otros resistían el ataque español con diversas estrategias, pero al final el videojuego sigue con el curso de la

CAPÍTULO III

historia oficial, pero permitió que el alumno conociera a la microhistoria como vertiente de la Historia Nueva y dio pauta al divertimento.

La docente recuperó sus opiniones escritas para agregarlas a su evaluación parcial.

Un hecho especial fue que el alumno se identificó mediante la empatía como el emperador Moctezuma lo cual generó sentimientos de frustración o alegría conforme conquistaba o lo conquistaban, esto permitió que el alumno se identificará con nuestra cultura y con nuestra historia.

SESIÓN SEIS

Ésta sesión la iniciamos agradeciéndole al grupo su participación e interés en el proyecto, al igual que a la profesora.

Repartimos el último cuestionario (5) con la finalidad de conocer su opinión con respecto a éstas sesiones, pero sobre todo con respecto al videojuego.

También realizamos una recopilación verbal de su experiencia en el proyecto por azar a cinco hombres y a cinco mujeres con la finalidad de evaluar el proyecto.

Los resultados durante éstas sesiones fueron positivos y alentadores, pues estamos conscientes de que si se mejorará la enseñanza de la historia esta trascendería en la vida diaria de los sujetos, interesándose por sus orígenes, su comunidad y su país, con esto se podría leer el presente para realizar propuestas para mejorarlo.

3.4 EVALUACIÓN

3.4.1 EVALUACIÓN ALUMNOS

A) CUESTIONARIO (Véase el 3)

PREGUNTA: QUÉ TE GUSTÓ DEL VIDEOJUEGO

Las respuestas son muy variadas se debe a que el videojuego tiene diferentes escenarios, sociedades y elementos históricos.

Algunos alumnos contestan que les gusta porque es: muy entretenido (10%), por las culturas prehispánicas (10%), por ser realista (10%), por las imágenes y sus escenarios (40%), por las batallas, armar tu ejército, englobamos estas respuestas que tienen que ver con lo bélico con un (30%), recuérdese esto es una característica del videojuego.

En ésta pregunta se puede observar que el elemento principal que atrae a los jóvenes son sus imágenes, tridimensionales, de movimiento, de representación, cosas concretas, como son la naturaleza, animales, sujetos, armas, etc.

Sin embargo tan sólo el 10% se sintió atraído por su contenido histórico, pues ya hemos visto que al alumno le interesa la historia pero la considera “tediosa y aburrida”, así como también “hechos del pasado”, por lo cual hace falta mejorar ésta enseñanza.

Aquellos que contestaron que el videojuego es entretenido, así como el aspecto bélico habla de un elemento más para distraerse y es necesario canalizar sus contenidos históricos para favorecer la reflexión en está materia.

Éste fue el primer cuestionario aplicado al grupo con respecto al videojuego después de dárselos y solicitarles que jueguen con la campaña de Moctezuma.

PREGUNTA: CÓMO EMPEZASTE A CONTRUIR TU SOCIEDAD

El 40% de los alumnos inicia recolectando recursos como: oro, piedra, madera y alimentos (cazar y agricultura), el 20% inicia creando aldeanos para llevar acabo esta labor, el otro 20% realiza casas para que pueda crecer su población, un 10% crea ejércitos para defender sus territorios y el último 10% inicia dando ordenes.

Estas respuestas dicen del inicio de su estrategia, si es altamente bélica darán prioridad a la milicia y si es económica a los recursos y a los aldeanos (las diferentes clases sociales en todas sus funciones).

PREGUNTA: CÚAL ERA TU FUNCIÓN EN ESA SOCIEDAD

El 50% de los alumnos hablan de dirigir, mandar, ser líder o el rey; con esto el alumno se integra al videojuego y crea una empatía al identificarse como el emperador Moctezuma y genera emociones de alegría o frustración conforme es el responsable de conquistar o de que lo conquisten, un 10% dice que tiene que encargarse del progreso de su sociedad, por la misma situación.

Un 20% dice que su función es destruir, pues el juego es bélico y trata de estrategias militares para conseguir los objetivos, estas opiniones el docente las debe canalizar, a través de la empatía para una formación en valores.

El último 20% se incluyó en el videojuego como un ciudadano normal pues expresa que su función es construir y/o sacar (explotar) la comida y los recursos.

PREGUNTA: QUÉ ELEMENTOS SON NECESARIOS EN UNA SOCIEDAD REAL

Un 30% de los alumnos salió del contexto del videojuego y pudo ver que en las sociedades es necesario el respeto, la amistad, el apoyo y la unidad social; estos alumnos hablan de una madurez y ven en el videojuego como la unidad social se refleja en estabilidad de su sociedad, al expresar un humanismo.

El 40% vio la importancia de la economía y de la alimentación, esto habla de una estrategia económica, que le permitirá ganar.

Un 20% se quedó en el videojuego y expresa que las maravillas (que representan centros religiosos), ayudan al jugador a ganar rápidamente y con un menor esfuerzo.

También encontramos a alumnos (10%) que expresan que siempre es necesario que haya personas que hagan el trabajo pesado, esto se debe a que el videojuego muestra agricultores, mineros, leñadores y cazadores correspondientes a la clase baja, pero también muestra a la clase alta representada principalmente por el alumno jugador.

PREGUNTA: QUÉ RECURSOS NATURALES RECOLECTABAS

El 100% expresa los recursos que tiene el videojuego como; oro, piedra, madera y alimentos (animal y vegetal).

Esta pregunta se hizo con la finalidad de que distinguieran cada uno de ellos en el videojuego, por que se agotan en su territorio y tiene que salir a buscarlos.

CAPÍTULO III

Aquí el videojuego permite que se valore la importancia de las riquezas naturales, ya que en sus escenarios muestra una cantidad determinada y las conquistas y el trueque se debe a su búsqueda.

PREGUNTA: EN QUÉ USAS CADA UNO DE ESTOS

El 30% de los alumnos da importancia a construir edificios para establecer su sociedad, estos pueden ser casas, escuela, templo, torres de vigilancia, fortalezas, centros militares, mercados, graneros, entre otras.

Otro 30% habla de la importancia de los edificios militares y de la ciudad como ya mencionamos es porque su estrategia es bélica.

Otro 40% especifica que la madera es para las casas, que el oro beneficia a la milicia y que la piedra sirve para las torres.

PREGUNTA: LOS CONSIDERAS NECESARIOS

Sus respuestas difieren mucho aquí la más acertada fue el 10% que contestó que son parte fundamental de una sociedad.

El 90% es inmediatista dando respuestas como “sí porque sino los tuviera no podría hacer nada, sin ellos no me puedo desarrollar, no avanzas en épocas, para que se vea más urbanizado, sirven para la construcción”, quedando implícito que son necesarios para el desarrollo pero específicamente para su juego, por lo que se quedaron en esa actividad, pero al contrastarlo con la realidad se les acercó a la reflexión.

PREGUNTA: QUÉ ACTIVIDADES REALIZÓ TU POBLACIÓN

Un 60% de los alumnos hablan de, agricultura, alimentación y recolectar recursos, un 30% generalizan las actividades y mencionan que recolectan, construyen, atacan y defienden; éstos últimos consideran a todas las actividades oportunas para el desarrollo de su sociedad en un menor tiempo, mientras que los primeros descuidan otras áreas.

El último 10% expresa actividades más avanzadas (con respecto al videojuego) como lo son invadir otras civilizaciones y construir más edificios, sus experiencias de conquista durante las sesiones permitió una retroalimentación, con los que no conquistaron creándose un puente para persuadir el fascismo, y reivindicarlo con una educación en valores y en humanismo pues es el alumno quien toma las decisiones dependiendo de su ética para ganar, posteriormente se complementará desde la perspectiva que proyecta el libro “La visión de los vencidos”, con la finalidad de identificarse con su cultura y no con la violencia.

PREGUNTA: CÓMO BENEFICIAN ESTAS ACTIVIDADES A TU SOCIEDAD

En esta pregunta el 50% de los alumnos hablan de los beneficios directos a la construcción y a la alimentación.

Un 10% menciona que los benefician para expandir su territorio, un 20% habla de la administración de recursos para obtener la victoria así como el fortalecimiento de su economía al intercambiarlos (trueque), como ya se mencionó éstas respuestas están derivadas de una estrategia económica para obtener la victoria.

El 20% restante expresa que los recurso y las actividades te ayudan para avanzar en tecnología y para la evolución del pueblo, aquí ya se ésta valorando a las actividades como precursoras de una mejor tecnología y de evolución social.

PREGUNTA: ACTIVIDAD MENOS IMPORTANTE

Un 40% de los alumnos hablan de que la caza no es necesaria pues la suplen con la granja así mismo se expresan de la recolección. Otros de la piedra, porque no han realizado el trueque, estas respuestas hablan de los avances de la sociedad sedentaria mientras que otros expresan lo contrario, porque el trueque es el inicio de la economía.

Un 20% opina que todas las actividades son importantes y necesarias en las sociedades.

El 40% restante habla que defender no es necesario puesto que piensa atacar primero y los demás opinan que con la creación de edificios no puedes atacar ni defenderte.

PREGUNTA: QUÉ CONSTRUISTE PRIMERO

El 50% de los alumnos inicia construyendo casas para aumentar su población y así poder ganar.

Un 40% crea aldeanos por la misma razón, y el último 10% crea edificios militares.

PREGUNTA: CONSTRUCCIONES LOGRADAS

El 100% de los alumnos expresaron haber realizado todas las construcciones que solicita el juego como son: casas para los aldeanos, centro de milicia (aquí se crean nuevos guerreros) y urbano (aquí se crean más aldeanos), granero, templo, universidad, armería, torres y maravilla.

Esto es porque el videojuego las solicita para evolucionar y así mejore su tecnología y tengan mayor habilidades los guerreros, para poder resistir en el juego a las invasiones o/y poder conquistar a otra cultura como a los texcocanos o tepanecas.

Cada una de esas construcciones es posible a partir de la acumulación de recursos naturales, en específico de piedra y madera, pues un porcentaje de ellos te permite construir una casa, después un centro urbano, uno de milicia, sucesivamente, hasta alcanzar la máxima construcción que es la maravilla, que representa a una pirámide en ésta cultura.

Para lograr éstas construcciones u otras ventajas en el juego se usan “códigos” o “claves” que agilizan el juego al conceder diferentes facilidades como; rock on, le da al jugador 1000 puntos de roca (véase en anexos), entre otras.

PREGUNTA: DESCRIBE LA UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE TU SOCIEDAD

Los alumnos describen la zona en donde se encuentra su sociedad, la cual representa a Yucatán y en las imágenes se observa zona de vegetación abundante, de arbustos, de rocas, y un río.

En el juego se presenta un mapa al lado derecho de la sociedad, el cual sólo es visible un poco y es necesario explorarlo para que se visualice de manera más amplia, con esto se obtiene más fuentes para extraer los recursos y también permite acercarse al territorio enemigo para ver la etapa de su evolución o desarrollo y poder planear un ataque o defensa.

PREGUNTA: TU UBICACIÓN GEOGRÁFICA TE PERMITIÓ GANAR O PERDER

Un 30% de los alumnos expresó que ésta no fue condicionante para ganar o perder que todo se debe a la planeación y organización de una estrategia.

El 70% dice que ésta le fue útil para ganar, puesto que tenía cerca los recursos naturales y así agiliza su partida, al construir en el menor tiempo casa, centro urbano, de milicia, etc., así mismo creó una economía para expandirse con mayor facilidad.

La zona geográfica tiene importancia en el juego como en la realidad por ser la encargada de proveer alimentos y recursos, este juego permite apreciar diferentes zonas geográfica como el desierto, estar en una isla, o entre nieve, esto dependerá de la civilización que se elija para jugar como se especifico aquí es la de Moctezuma II.

PREGUNTA: QUÉ ARMAS TENÍAN LOS GUERREROS AL INICIO Y FINAL DEL JUEGO.

CAPÍTULO III

Los alumnos aquí apreciaron los avances tecnológicos que desarrollaron en el juego, pues ésta es evidente en la milicia.

Al iniciar el juego el alumno reconoce que contaban con garrotes y que el soldado era más vulnerable a los ataques y por lo tanto los mataban pronto.

Al finalizar el juego o en etapas avanzadas los guerreros águilas y jaguar (tigres) son más fuertes y también más ágiles pero sobretodo sus armaduras son más elaboradas, reforzadas y resistentes a los ataques y cuentan con armas más elaboradas como lanzas, mejores garrotes y escudos.

PREGUNTA: QUÉ FUNCIONES TIENEN LOS GUERREROS

El guerrero es importante en el juego pues se encarga de defender y proteger a los aldeanos de los animales salvajes (jaguar y jabalíes), de los guerreros enemigos y sobre todo a la sociedad creada y sus construcciones.

Son ellos quienes atacan y conquistan a otras sociedades.

PREGUNTA: QUÉ CONOCIMIENTO DESARROLLASTE QUE FAVORECIERA A TU MILICIA

Al crearse la universidad se desarrollan conocimientos de acuerdo a la cultura o sociedad con la que se éste jugando aquí se desarrolla o emplea el fuego y los guerreros obtiene beneficios en sus armas.

PREGUNTA: QUÉ INTERCAMBIASTE EN EL TRUEQUE

El alumno intercambia lo que le sobra por aquello que le falta por ejemplo; madera por oro, piedra por alimentos etc.

PREGUNTA: CÓMO TE BENEFICIÓ EL TRUEQUE

Esto les favorece en la creación de nuevas construcciones y así un cambio o evolución en la sociedad.

El alumno descubre que éste le da la facilidad para construir y mejorar su milicia, al obtener lo que le falta ya sea para construir, alimentar o por oro para la milicia.

PREGUNTA: APARTE DE GANAR QUÉ OTRO OBJETIVO TIENE EL JUEGO

Sus respuestas expresan opiniones diversas como la “simulación de una guerra”, “pensar en los aspectos de administrar recursos, cómo, de que manera, y por donde atacar”, “enseñar a dirigir una estrategia militar” y “distraer”.

El alumno visualiza de manera inmediata “el razonar con lo bélico”, ya que el videojuego es de estrategias y bélico, y esto puede ser canalizado a través del dialogo hacia una reflexión del cómo, afecta y beneficia cada uno de estos elementos o características del juego, por eso el alumno agrega “aprender un poco”, “aprender como se puede apoyar una sociedad” y “establecer un sociedad”, por sus escenarios realistas y llevados desde la microhistoria de una cultura o sociedad permite emitir juicios y detallar para su reflexión sus componentes.

PREGUNTA: EL VIDEOJUEGO PUEDE REPRESENTAR UNA SOCIEDAD VERDADERA

“Si y tal vez” agregan los alumnos porque se asemeja en la realidad a la vida cotidiana por el orden y organización, también por las guerras y porque se necesita de ayuda de cada uno.

Ésta es su opinión que comparada con el mundo, permiten analizar y reflexionar incluso agregan que “no todos cumplen con su rol, mientras que en el juego sí”, el alumno reflexiona el juego comparándolo con la realidad.

Esto reafirma que el juego si le permite reflexionar por presentar de manera comprensible los rasgos y necesidades de la vida en sociedad y sus problemas, tanto en sociedades antiguas como actuales.

Esto es posible por sus escenarios, por sus sociedades y su cierto apego a la realidad.

B) CUESTIONARIO (Véase el 4)

PREGUNTA: CIVILIZACIÓN CON LA QUE JUGÓ

Aquí nos interesó que el alumno reconociera la civilización azteca tanto en el videojuego como en las clases, ya que partimos de ésta para que pudieran comprender éste lapso de historia, la batalla de españoles contra aztecas.

El 100% de los alumnos identifican que ésta sociedad azteca es la que estuvieron construyendo y con la que jugaron.

PREGUNTA: QUIÉN FUE MOCTEZUMA

CAPÍTULO III

Se hace primordial que el alumno al identificarse como dirigente (ver cuestionario 3) viera que el tenía el rol de Moctezuma además que ubicará este personaje tan importante en la Historia de México, así como que le ayudó a reconocer a que sociedad prehispánica pertenecía.

El 100% de los alumnos mencionan que fue “un emperador azteca”.

PREGUNTA: POR QUÉ CAE EL IMPERIO DE MOCTEZUMA ANTE LOS ESPAÑOLES

El 66% de los alumnos mencionan que por el tipo de tecnología que tenían los españoles, porque traían caballos y más armas, estaban más evolucionados, no tenían armas de fuego los aztecas, además de que éstos últimos fueron ingenuos”. Con esto notamos que el alumno si reflexionó la historia, que en la batalla de aztecas vs españoles sucedió así por ciertas circunstancias.

El alumno en el videojuego observó un simulación de la batalla de aztecas vs españoles y por ende se le facilita llegar a ésta reflexión, el mismo videojuego contienen en ésta parte del icono de historia una descripción de la tecnología de cada cultura, también se complemento esta información en clase.

El otro 34% menciona “porque así sucedió y por las armas que traían los españoles, porque los españoles tenían más tecnología”. Estas respuestas nos llamaron la atención porque el alumno entiende el ¿por qué? Pero lo toman como algo que tenía que pasar, estático.

PREGUNTA: CLASES SOCIALES QUE HAY EN TU SOCIEDAD

El 67% de los alumnos identifica clases sociales como “guerreros/soldados/ milicia, pueblo/aldeanos, sacerdotes/monjes”, las cuales que el adolescente utiliza y se mencionaron en clases como en el videojuego.

EL 33% mencionan “guerreros, recoger alimento, oro, piedra, talar”, describiendo las actividades que llegaban a hacer sus aldeanos, aclarándose estos términos en la clase siguiente.

PREGUNTA: TIPOS DE GUERREROS

El 16% de los alumnos anotan en sus cuestionarios “águila, milicia” dándose cuenta sólo de los guerreros águila, que son con los que inician el juego.

El 84% de los alumnos nos anotan “guerreros águila y jaguar” ya que la vestimenta de los guerreros en el videojuego es similar a estos animales, en algunos libros nos

mencionan “guerreros tigre” en lugar de jaguar, esto sería una de las contradicciones del videojuego.

PREGUNTA: ARMAMENTO DE MOCTEZUMA Y LOS ESPAÑOLES

El 33% de los alumnos mencionan con Moctezuma armas de asedio, lanzas, mazos y escudos, describiendo lo que muestra el videojuego. Con respecto a los españoles mencionan cañón de asedio, mejores arietes y espadas.

El 67% menciona con Moctezuma piedra, palo con piedras, escudos, lanzas, garrotes, arqueros; con los españoles las catapultas, arqueros caballerías, barcos, pistola, mosquete, escopeta y armadura, observando más detalladamente el armamento y relacionado éste ya con la Historia de México oficial.

PREGUNTA: ANIMALES EN MÉXICO SEGÚN EL VIDEOJUEGO

La mayoría y cómo la pregunta lo menciona describen lo observado en el videojuego, en éste grupo al ver las repuestas de los alumnos un 16% sí describen los animales que ven en el videojuego como: guajolotes, peces y águilas y los de los españoles como: ovejas y caballos.

El 84% restante relacionan los animales expuestos en el videojuego con los de la historia oficial como: jaguares, lobos, águilas, xoloescuintle, víbora, jabalíes y pavo real.

PREGUNTA: CÓMO AYUDA LA RELIGIÓN EN TU JUGADA

El 100% de los alumnos responde con respecto al videojuego como: curar unidades, guerreros, realizar alianzas con otros pueblos, recolectar reliquias y desarrollar tecnología. En éste último desarrollar tecnología es otra de las incongruencias del videojuego porque se sabe que si los aztecas no realizaron conocimientos, fue por su religión, dicho por la historia oficial.

PREGUNTA: CREACIONES DE ALIANZAS

El alumno observó la importancia de las alianzas y como estas ayudan a cierta civilización. El 80% de los alumnos sí realizan alianzas y el 10% no lo hacen porque no les gusta y el otro 10% realizaron alianzas pero comerciales.

PREGUNTA: QUÉ SUCEDIÓ DESPUÉS DE LA ALIANZA

CAPÍTULO III

El 10% de los alumnos dejaron en blanco la respuesta, el 80% restante ven beneficios como “le gane a los españoles más rápido en esa campaña, tener apoyo”, y el otro 10% fueron alianzas contra los españoles, que les ayudan en sus batallas.

PREGUNTA: POR QUÉ LOS ESPAÑOLES TE QUERÍAN CONQUISTAR

El 90% de los alumnos mencionan “por los recursos naturales, oro, comida, por el territorio”, encontrándole sentido al ¿por qué? de la llegada de los españoles a México.

El 10% lo relacionan con “querían evangelizar y llevarse tesoros”.

PREGUNTA: POR QUÉ SE DA LA EVOLUCIÓN DE LAS ARMAS EN EL VIDEOJUEGO

El 90% de los alumnos “por los recursos”, ya que se necesita cierta cantidad de éstos y de construcciones para avanzar de época, así mismo menciona éste último por el avance de las épocas.

El 10% lo ubica más como estrategia dentro de una partida al dar respuestas como: “quitar la pólvora al enemigo, creación de universidades”, sabiendo que mientras desarrolle conocimientos va a poder tener mejores armas.

PREGUNTA: ENEMIGOS EN EL VIDEOJUEGO APARTE DE LOS ESPAÑOLES.

El 90% de los alumnos dan respuestas como: “tlascaltecas, mayas, aliados de Cortés, tlacopan y texcoco. El 10% restante no anoto nada.

Aquí existe otra incongruencia del videojuego, porque se visualizan culturas como la maya pero esto fue aclarado en clase.

PREGUNTA: DIOSES QUE NOMBRAN EN EL VIDEOJUEGO

El 66% de los alumnos mencionan a Tlalóc y Quetzatcóatl, éste último lo nombran en el film, y en textos del videojuego, aclarando que Moctezuma al ver a los españoles pensaba que era el regreso de Quetzatcóatl.

El 33% no menciona a nadie deja en blanco éste espacio.

PREGUNTA: QUÉ ANIMALES TRÍAN LOS ESPAÑOLES Y EN QUE LOS BENEFICIÓ.

El 100% de los jóvenes ven en los caballos un gran beneficio para los españoles, ya que poseían caballería y era más difícil derrotar y su ataque era más rápido.

CAPÍTULO III

Un 50% de ese cien mencionan animales como: vacas, puercos y ovejas, éstas últimas son las aparecen en el videojuego y ayudan a alimentar su población y agilizar su partida.

PREGUNTA: ZONA GEOGRÁFICA EN LA QUE JUGASTE SEGÚN EL VIDEOJUEGO.

Esta respuesta no va coherente con la historia porque la mayoría contesta Yucatán, pero el punto en ésta es la importancia de la zona geográfica y como puede también puede servir de fortaleza natural en la protección de una cultura.

C) CUESTIONARIO (Véase el 5)

PREGUNTA: EL VIDEOJUEGO TIENE CONTENIDOS HISTÓRICOS INTERESANTES

El 82% de los alumnos mencionan que “sí” porque se asemeja a la vida real y da pauta a ver “como nos conquistaron los españoles”, porque lo “introduce a la historia antes de la partida”, “aparte de Moctezuma muestra otras historias interesantes”.

El 16% restante no responde.

PREGUNTA: LLEGASTE A REFLEXIONAR ALGO DE LA HISTORIA CON EL VIDEOJUEGO

El 90% de los alumnos dice que sí porque tuvieron una idea que cómo conquistaron, ven algunas cosas que reafirman y otras que exagera el videojuego.

El otro 10% pone que “no” o no contestan.

PREGUNTA: SI EL VIDEOJUEGO AGE OF EMPIRE II CONQUERORS FUERA EDUCATIVO LO SEGUIRÍAS JUGANDO

El 70% de los alumnos mencionan que “sí” porque lo encuentran divertido y las clases de historia serían menos aburridas, además que aprenderían, éste videojuego “me permite ver como era la civilización azteca, y me ayuda a refirmar conocimientos que ya tengo”.

El 30% dice que “sí” pero que se le complicó un poco.

PREGUNTA: TE GUSTÓ QUE LAS CLASES DE HISTORIA DE MÉXICO INCLUYERAN ÉSTE VIDEOJUEGO.

CAPÍTULO III

El 90% de los alumnos dice que “sí le gustó” en sus clases porque son “menos aburridas, las hizo más amenas, para divertir y educar a la vez, otra manera de enseñar”.

El 10% restante menciona que no porque “hay contradicciones que ya no van con la historia”.

PREGUNTA: CREES QUE EL VIDEOJUEGO AUMENTO TU INTERÉS EN LA HISTORIA DE MÉXICO

El 90% de los alumnos mencionan que sí porque es “como si yo interviniera en la historia de México, al jugar aprendo por las batallas, nombra a sujetos que le invitan a conocer más de ellos, porque jugué con él y me proyecta algunas cosas”.

El 10% restante mencionan que a ellos ya les gusta la historia.

PREGUNTA: POR QUÉ LAS IMÁGENES DEL VIDEOJUEGO TE AYUDAN A COMPRENDER ESTA SOCIEDAD PREHISPÁNICA

El 16% de los alumnos menciona que detallan en la vestimenta, otro 16% por que en los libros no vienen esas imágenes, otro 16% menciona que “da cosas concretas que a veces cuesta imaginar”.

El último 50% menciona “que detalla la vestimenta, se da cuenta de las clases sociales, y las funciones de cada un, se basa en como vivían”.

D) ENTREVISTA (Véase la 3)

Éstas se realizaron a cinco hombres y a cinco mujeres.

PREGUNTA: CÓMO TE PARECIERON ÉSTAS CLASES

Los alumnos adolescentes responden que les pareció fuera de lo común, buenas, entretenidas y una manera distinta de enseñar historia.

Otros en su mayoría mujeres dijeron “más o menos” ya que se les complica un poco dominar el videojuego.

PREGUNTA: CÓMO TE SENTISTE DURANTE EL PROYECTO

Todos manifestaron agrado, al participar ya que sus clases fueron “menos aburridas”.

CAPÍTULO III

PREGUNTA: QUÉ SE TE DIFICULTÓ

Los que sabían y dominaban el videojuego no se les complicó, ya que pudieron entender muchas cosas, pero hubo alumnos que se les dificultó el aprender a jugar.

PREGUNTA: CONOCES OTRO JUGUETE O VIDEOJUEGO QUE SE RELACIONE CON LA HISTORIA

Algunos de los alumnos mencionan que sí conocen otros juguetes como: un videojuego de nazis, la misma serie Age of Empire pero en otras civilizaciones, y unas tarjetas de colección.

3.4.2 EVALUACIÓN PROFESOR

Esta es una entrevista aplicada a la docente para saber su opinión. (Véase entrevista 4)

PREGUNTA: QUÉ LE PARECIÓ EL VIDEOJUEGO.

“A mi me pareció muy difícil, lo quise jugar y no pude bueno será porque no estoy acostumbrada a los videojuegos, pero creo que los adolescentes tienen más facilidad para el manejo de éstos”.

Esto sería uno de los inconvenientes del videojuego, y es prudente que el docente maneje y conozca éste tipo de tecnologías, que pueden ser rescatadas en el ámbito educativo para la enseñanza de la historia y así mismo se optimice el proceso enseñanza aprendizaje.

PREGUNTA: EN CONTENIDOS HISTÓRICOS CÓMO LO CONSIDERA

“Es interesante pero creo es necesario aclarar a los chicos que es un videojuego, y así mismo ayudarles a distinguir, porque se enajenan y se quedan con el videojuego”.

Esto sería otro de los riesgos con el videojuego, el docente debe guiar al adolescente a la historia en este caso de México no al videojuego.

PREGUNTA: POR QUÉ LO UTILIZARÍA EN SU CLASE DE HISTORIA DE MÉXICO

“¿Por qué lo utilizaría? Porque lo encuentro entretenido, y en información histórica es interesante, además haría el aprendizaje, atractivo y llamaría la atención, aunque es necesario aclarar los errores y fantasías que no correspondan a la historia”.

PREGUNTA: QUE RIESGOS VE EN LA UTILIZACIÓN DE ÉSTE VIDEOJUEGO

“La enajenación, que puedan verlo tan real, que lo apliquen en la vida cotidiana”, ya habíamos mencionado que el docente tiene que ser muy cuidadoso en el empleo de éste, para poder tener resultados benéficos.

PREGUNTA: CONOCE OTRO ELEMENTO QUE PUEDA SER RESCATADO CON FINES PEDAGÓGICOS

“sí unas cartas con figuras prehispánicas, pero deberían crearse juegos de mesa o más videojuegos”.

CAPÍTULO III

PREGUNTA: QUÉ BENEFICIOS DIRECTOS CREE QUE TRAERÍA EL VIDEOJUEGO A SUS CLASES.

“Se daría un acercamiento a la historia, sería una historia más amena para que no la vean aburrida”.

CONCLUSIONES

El propósito central de ésta tesis es proponer el videojuego como dispositivo pedagógico en éste caso el videojuego Age of Empire II Conquerors; motivador en la enseñanza de la Historia de México para los alumnos de nivel medio superior de quinto año de la preparatoria plantel siete “Ezequiel A. Chávez”, por lo que el presente trabajo se desarrolló en base a la investigación cualitativa, en tanto se empleó algunos datos numéricos, sólo para conocer las características del grupo muestra.

Dicha investigación permitió valorar la importancia de la realidad áulica en las clases de historia donde la manera de enseñar sigue siendo rutinaria y tradicional, lo que provoca apatía y desinterés en los alumnos, al emplearse sólo pizarrón y gis así como la verbalización de los contenidos por parte de la docente y la exposición de los alumnos de algún tema.

El grupo 502 de quinto año sólo se preocupa por exentar la materia, y lo logra al asistir regularmente, tomar apuntes, exponer, contestar los respectivos exámenes y ocasionalmente visitar algún museo recomendado. Esto provoca poca o nula reflexión de la historia ya que se favorece la memorización y el desinterés, de aquí el surgir de nuestra propuesta.

Notamos las carencias en la metodología como lo es solamente verbalizar los contenidos en la enseñanza de Historia de México y, por ende, de identidad así como de la pasividad de los sujetos ante los problemas sociales, arraigado en un presentismo, y en un consumismo exacerbado, que sólo favorece al individualismo y el egoísmo, incapaces de transformar su realidad.

Actualmente la globalización pretende hegemonizar las culturas y, por lo tanto, las identidades a través de promesas de estabilización económica, desafortunadamente este modelo económico ha conducido a una más marcada desigualdad social, pero sobre todo a una ignorancia incluso de sí mismos, que se refleja en una apatía por los contenidos históricos y sin embargo el videojuego Age of Empire II Conquerors, se refiere a ésta ideología pero es posible utilizarlo para mostrar esos efectos contraproducentes de la globalización, pues sus contenidos se basan en la historia oficial que enmarcan los dominantes.

Es posible también retomar las características de las sociedades mostradas en el videojuego como los sectores sociales (económico, militar y social) y como se interrelacionan entre sí para contrastar lo macro de la historia en los micro, de las complejidades sociales, ya que éste videojuego muestra las necesidades básicas de una sociedad en tanto introduce al jugador al juego, que con ayuda del docente puede conducirse a una reflexión a partir de la crítica de sus contenidos con respecto a la información impartida en clase.

La Historia de México debe de ser reflexionada y cuestionada de tal manera que se note su continuidad en sus tres momentos históricos (pasado, presente y futuro) y

CONCLUSIONES

como uno de éstos es consecuencia del anterior para aprovecharse de la capacidad reflexiva y crítica de los adolescentes, y conducirlos a la interpretación de su realidad, pues recordemos que han dejado de ser niños y se les debe guiar a una formación humanista, dándole sentido a la historia y a la sociedad creando en ellos valores y conocimientos, que partan del hombre y en dirección al hombre.

Empleamos el método de estudio de caso porque nos interesa comprender la realidad de la materia de Historia de México en su contexto áulico, basándonos en un grupo de quinto año, después de un mes de observación, se llevaron a cabo seis sesiones de cincuenta minutos cada una donde empleamos el videojuego Age of Empire II Conquerors como dispositivo pedagógico, por lo que ésta investigación es de carácter flexible, única e irreplicable, en tanto los sujetos varían, pero tiene validez en sus resultados dicha investigación debido al proceso.

Nuestras herramientas de investigación para obtener la información fueron primeramente la observación, un cuestionario y una entrevista dirigida a la docente, más cuatro cuestionarios y tres diferentes entrevistas guiadas al azar a los alumnos del grupo muestra.

Posteriormente realizamos una interpretación descriptiva para dichos resultados, en donde concluimos que el adolescente expresa abiertamente su interés y curiosidad por la historia y que, por lo tanto, la educación debe de favorecer está aptitud natural de la mente y se debe estimular el empleo total de la inteligencia natural, porque es la curiosidad la que se encuentra más viva en la niñez y en la adolescencia, y se debe de superar los obstáculos que impiden el ejercicio del conocimiento histórico, de aquí nuestra propuesta para el empleo de éste u otros videojuegos de contenidos históricos dentro de la clasificación de estrategias (al ser estos los que estimulan el razonamiento pues exige concentración para idear una manera que te permita ganar) como dispositivos pedagógicos (al permitir visualizar contenidos históricos que serán enjuiciados al ser reflexionados, moverá la inteligencia del alumno al identificar la movilidad de la historia así mismo tiene el poder de interesarle al educando por ser el único videojuego que posee características históricas y parte de su contexto.) para mejorar la enseñanza de ésta materia puesto que lo acerca a la historia y conduce al alumno a la formación.

Porque al alumno, sí sólo se le habla de historia olvidará lo aprendido ya que su conocimiento no ha trascendido y solamente aparece en su memoria por poco tiempo, si lo mostramos (el conocimiento) probablemente lo recuerde ya que trascendió en su memoria a mediano plazo, pero si lo involucramos el alumno aprenderá puesto que esta en función de todas sus habilidades cognitivas dándose un ir y venir entre el conocimiento y la práctica, esto se dio con el videojuego por la cercanía que provocó hacia los contenidos históricos al facilitar el diálogo entre profesor y alumno, como dos

CONCLUSIONES

seres humanos que se relacionan entre sí, sin un poder dominante, que conduce a la empatía y a la formación (Divertimento).

El videojuego conjuga en sí el interés de los alumnos, su gusto por el y su curiosidad, de ahí su poder para atraerlos al ser interactivo, provocador de emociones y punto de encuentro para socializar con otros jóvenes, es atrayente también por elementos tecnológicos como: imágenes tridimensionales, sonidos, fotografías, film, movimiento, música y al ser contexto de ésta época cibernética tan importante en nuestros días.

Éste videojuego al ser introducido de manera planeada, objetiva y estratégica permite ser usado como dispositivo pedagógico, es decir, a través de lo cual se puede llegar a la subjetividad del alumno al apegarse al programa escolar, para enriquecer de esta manera el proceso-enseñanza-aprendizaje, al motivarlo y conducirlo a la reflexión histórica.

Porque es de vital importancia que el alumno comprenda que la historia permite crear una conciencia adecuada del devenir histórico, y un pensamiento hipotético que permita comprender la situación, de nuestro tiempo para actuar en ella conscientemente y capacita para prever a grandes rasgos, en lo fundamental, el futuro de la humanidad, como ciencia totalizadora de lo humano.

Es por ello que el docente debe comprometerse con la enseñanza entendiendo a ésta última como una orientación y encauzamiento de la actividad escolar para aprender, es decir, ser un guía y dirigir el empeño del alumno a fin de que gradual pero metódicamente asimile la cultura, lejos de la concepción tradicional de sólo transmitir conocimientos.

Para dar clases de ésta materia es necesario que el docente sea egresado de la UNAM, por lo que tiene los elementos necesarios para criticar dicho videojuego y sus contenidos, y emplearlo en sus clases sin generar un desgaste mayor que la explicación de lo que no corresponde a la historia, y que elementos son de la historia oficial.

Concebimos que el perfil del profesor, debe tener cualidades intelectuales pensamiento propio y contribuya a formarlo en sus alumnos; se requiere que posea virtudes éticas, para que eduque mediante el ejemplo y forme así en sus alumnos los valores morales, políticos y culturales legitimados y requeridos por la sociedad y la historia.

Entendemos que la educación es un conjunto de acciones y de procedimientos que ayudan a la formación que consiste en la conquista de su contexto y su apropiación, desarrolla aptitudes cognitivas y verbales así como la adaptación social y emocional.

CONCLUSIONES

Es la formación la que constituye la meta de la educación que desarrolla un proceso personal pero no aislado otorgando una concepción de vida y mundo, en lo que se refiere a una memoria histórica con sentido y futuro, que se emplee como una plataforma para construir el proyecto de vida en éste caso principalmente de los alumnos, la formación es completamente humana e implica tomar en cuenta todas las facultades y potencialidades del sujeto tanto objetivas como subjetivas, así como los procesos de adquisición y transformación de la realidad.

La historia debe de ser entendida en tanto es experiencia y conciencia, lo que implica colocarse en el umbral de aquellos puntos de lucha y de conquista, de pasado y del futuro, la objetivación de sí mismos, se desprende de esos límites, única forma de alcanzar la conciencia histórica: conjugación de los histórico en lo individual y de lo individual en lo histórico.

Por lo tanto, la enseñanza debe de ayudar a la toma de conciencia y de construcción de sentidos por parte en los sujetos de educación y de los docentes, así nosotras concebimos su función.

Acercándonos a la cuestión de lo pedagógico lleva a plantear la posibilidad de que el hombre concrete, a través de procesos formativos, la propia construcción de su ser, del mundo en el que vive y de la libertad que tiene para encararlos. Por eso, lo pedagógico “es todo aquello que participa de la formación de lo humano: miedos, silencios, pasiones, ámbitos, dimensiones,...”²¹² riesgos, deseos, dudas, expresión del arte, mitos, tecnologías, concepción del mundo, ejercicios del poder, etc., que producen ésta capacidad del hombre y de la mujer de manifestarse y de reconocerse como tales, en relación recíproca con los otros, en un campo de relaciones, donde el yo, de cada ser humano se identifica y construye así mismo, en una búsqueda y acción que lo pone en cuestión y le permite transformar su realidad personal y pública.

Es necesario que el alumno se le forme como un hombre o mujer, en su historia, es decir, un sujeto con posibilidades de nuevas realidades que se construyen, en lugar de un hombre o mujer histórico/a que tiene un contenido determinado, incapaz de alterar su realidad.

Cuando se logra tomar conciencia del mundo da una posibilidad de construir y reconstruir su identidad y pertenencia dentro de una colectividad y en tanto a los problemas también se visualizan las alternativas para solucionarlos, este es el reto educativo que hay porque el “pasado, tiene un derecho sobre el presente, está en condiciones de exigirle que lo rescate, que salga en su defensa, que pelee por él,...”²¹³

²¹² Ginzburg, Carlo y otros; op. cit; p. 29.

²¹³ Meneses Díaz, Gerardo; Simposio sobre epistemología y Pedagogía; ENEP-Aragón; UNAM; México; 1995; p.28.

CONCLUSIONES

Creemos que el videojuego es idóneo para optimizar las clases y facilitar la reflexión de la historia, en tanto acerca al sujeto a la historia en sus contenidos y demanda del alumno el razonamiento para la elaboración de su estrategia de juego, que conlleva a una adquisición de conceptos históricos, a encontrar la relación entre cada uno de estos sectores sociales y su importancia, así como también favorece el carácter de los jóvenes ya que toman una serie de decisiones y notarán que éstas tienen consecuencias, desarrollando así una madurez intelectual, por lo que es responsabilidad del docente hacer valer este dispositivo pedagógico u otros a fin de innovar pero sobre todo de formar a los alumnos, como sujetos insertados en la historia capaces de hacer una lectura de su realidad.

El videojuego Age of Empire II Conquerors contiene dos CD-ROM que son para la computadora y así mismo tiene la facilidad que del mismo videojuego uno o todo el grupo lo puedan instalar en sus equipos con tan sólo prestárselo, esto no llevará más de veinte minutos, recomendándose para equipos del año 2000 en adelante.

Se recomienda que la institución apoye facilitando la utilización del equipo de cómputo, sobre todo aquellos que no poseen una computadora en sus casas, además de que pueda ser utilizado en circuito de red dando la posibilidad de jugar y confrontarse entre ellos mismos.

Los alumnos manifestaron interés y agrado por la utilización del videojuego a sus clases de historia al considerarlo “divertido y que educa a la vez”, “al amenizar la clase haciéndola didáctica, al facilitar aprender conceptos”, al “ser una herramienta para aprender más fácilmente”, otros manifestaron inconformidad por las contradicciones o agregados que no van con la Historia de México, esto corresponde al cuestionario 5 de evaluación, pero aún ésta actividad permite usar al videojuego para criticar sus contenidos y contrastarlos con los históricos y, por ende, lograr un aprendizaje.

Los alumnos que no conocían el videojuego se contagiaron del entusiasmo de los demás y se preocuparon por aprender a jugarlo, en este caso las mujeres predominaban, pero no fue un obstáculo para llevar a cabo el proyecto.

El videojuego cambio el panorama de los alumnos con respecto a la Historia de México, aumento su interés por la variedad de personajes históricos en sus contenidos, pero es indispensable un complemento con libros de nuevas corrientes historiográficas (Historia Nueva) y la explicación del docente, cumpliendo con el objetivo de mediar la distancia entre pasado y presente al servir como dispositivo técnico pedagógico puesto que favorece la reflexión mediante las imágenes y la interacción de los micromundos recreados en el videojuego.

CONCLUSIONES

Esta experiencia nos enriqueció al valorar la función que tiene el pedagogo en la realización o recuperación de materiales que favorezcan el aprendizaje, pero sobretodo a la formación.

Este trabajo nos enriqueció al ampliar nuestra conceptualización de historia así como el descubrir los riesgos que implica el rescatar un elemento del contexto de los adolescente, el cual no tiene finalidad educativa pero poderlo incluir para juzgarlo y desenmascarar su carga ideológica, logrando cambiar la visión de los alumnos con respecto a estos objetos, pero que a la vez contribuyen a su formación.

También los riesgos que conlleva a los materiales cuando no son debidamente empleados o explotados. Sobretodo en las materias que tienen un rezago en su enseñanza, y por lo tanto, en el aprendizaje.

Como toda propuesta tiene sus limitaciones, en éste videojuego, la principal es la carga ideológica con la cual se realizó, es decir, la historia oficial y de los dominantes, donde se proyecta la lucha de culturas contra culturas, por el poder pretendiendo un imperio, dejando aun lado todas las aportaciones de las culturas y la importancia del valor humano, resalta la violencia y las clases sociales en una rígida clasificación utilitarista y según la estrategia de juego del adolescente si ya no le sirve un integrante de su sociedad puede matarlo, induciendo a un fascismo, el creador de la serie no es historiador, ni pedagogo, es un comerciante de tecnologías de entretenimiento y su afición a la historia, lo llevo a seguir la historia dominante, al ser estadounidense, no puede contribuir a una conciencia histórica mexicana, por el solo videojuego es necesario una estructura; planeada y organizada, es decir, un fin educativo guiado por el docente para convertirlo en un dispositivo pedagógico que permita el diálogo y la interacción entre profesor y alumno, al juzgar ese elemento.

Otro elemento agregado al videojuego es la fantasía, pues recordemos es un juego, el cual tampoco representa a las culturas en orden cronológico, ni tampoco por ubicación geográfica pero ni aún con los agregados es posible que los aztecas les ganen a los españoles.

Para éste trabajo solo empleamos la campaña de Moctezuma “el reinado sangriento”, donde la finalidad es realizar un imperio que será derrotado con la llegada de los españoles, quedando fuera todos las demás civilizaciones del juego.

A pesar de los riesgos nos atrevemos a proponer éste videojuego al tener la misma estructura social (económica, milicia y clases sociales) que la azteca, siempre y cuando se le guíe y oriente al alumno a la crítica de éste elemento.

Así mismo nuestra propuesta radica en emplear este elemento como un motivador que crea empatía hacia los contenidos históricos y facilite el diálogo entre profesor-alumno

CONCLUSIONES

posicionándolos de manera lineal, con respecto al poder y a los conocimientos; pues el alumno participa y reflexiona los contenidos históricos al criticar al videojuego, y toma una postura con respecto a la importancia de la historia, haciéndose notorio los tres momentos históricos, y la repercusión de uno sobre el otro, iniciándose la formación de una conciencia histórica, al haber interaccionados con los conceptos básicos que promueve la comprensión de la historia.

Lo más relevante del videojuego es que al llevar a cabo las estrategias de juego se hacen en micromundos que ayudan a la comprensión de lo macro de la historia, puesto que parte de su sociedad (del juego), su geografía, sus necesidades y sus rivales para entender esa cultura (azteca), y traspolar a la historia y al mundo real. Partiendo de la microhistoria y complementándola con la tradicional.

Reconocimos la importancia de interactuar con los jóvenes, su curiosidad y su medio, pues en él existen elementos variados que se pueden rescatar para convertirlos en dispositivos pedagógicos, así mismo como la tecnología puede ser útil, en tanto el adolescente identifique sus objetivos y los cuestione, pues debe de ser prioridad para los docentes formar sujetos con memoria histórica pero sobretodo críticos y con conciencia social que los lleve a la acción participativa en pro de lo humano.

BIBLIOGRAFÍA

-
-
- ◆ ALARCÓN Jiménez, Concepción. Los libros de texto de historia de educación secundaria, UPN, México, 1993.
 - ◆ BENÍTEZ García, Ramón. La investigación microsocial con estrategia didáctica para la enseñanza de la Ciencias Sociales, Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa, UNAM, México, 1997.
 - ◆ BERNSTEIN, Basil. Poder, educación y conciencia: sociología de la transmisión cultural, editorial El Roure, Barcelona, 1990.
 - ◆ BISQUERRA Rafael. Métodos de investigación educativa: guía práctica, edición Ceac, España, 1990.
 - ◆ BONFIL, María Guadalupe y otros; Pedagogía: la práctica docente, Antología, UPN, SEP, México, 1990.
 - ◆ BURKE, Peter y otros. Formas de hacer Historia, Alianza, España, 1994.
 - ◆ CABRERA Monroy, Blanca y otros. Memoria: E. N. P. plantel 7 Ezequiel A. Chávez: 35 aniversario, UNAM, México, 1996.
 - ◆ CARREÑO Huerta, Fernando. Enfoques y principios: teóricos de la evaluación, ed. Trillas, México, 1999.
 - ◆ CARRIZALES Retamoza, Cesar. Arte y Pedagogía, ed. Lucerna Diogénis, México, 2003.
 - ◆ CARRIZALES Retamoza, Cesar. Paisajes pedagógicos; ed. Lucerna Diogénis, No.16, México, 2003.
 - ◆ CASSINI, Martha. Apuntes para una propuesta de enseñanza en las disciplina Humanísticas – Sociales, Universidad Virtual, ITESM, México, 1990.
 - ◆ CORCUERA de Mancera, Sonia. Voces y silencios en la historia: siglos XIX y XX, ed. Fondo de Cultura Económica, México, 2002.
 - ◆ DÍAZ Barriga, Arceo Frida y Hernández. Constructivismo y Aprendizajes Significativos; Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo; Una interpretación constructivista; McGraw, México, 1998.
 - ◆ DÍAZ Chica, Oscar. Historia y géneros del primer multimedia interactivo: El videojuego, España, 2000.
 - ◆ Enciclopedia. Psicología del niño y del adolescente, Volumen 3, la adolescencia, editorial dance, España, 1995.
 - ◆ ESCAMILLA Salazar, Jesús. La didáctica como disciplina, Ensayo, México, 2004.
 - ◆ ESCAMILLA Salazar, Jesús. las representaciones sociales de los docentes sobre la enseñanza de la historia de la educación y en la licenciatura de pedagogía en la ENEP-ARAGÓN, Tesis Doctoral, ENEP- ARAGÓN, UNAM, México, 2004.
 - ◆ FOCAULT, Michel. Tecnologías del yo, Fondo de Cultura Económica, México, 1990.
 - ◆ FOUCAULT, Michel. El discurso del poder, Folio Ediciones; México; 1983.

- ◆ FOUCAULT, Michel. Porque estudiar el poder: la cuestión del sujeto, Liberación, Madrid, 1984.
- ◆ FOUCAULT, Michel. Saber y verdad, La piqueta, Madrid, 1991.
- ◆ FOUCAULT, Michel. Vigilar y castigar, ed. Siglo XXI, París, 1980.
- ◆ FREIRE, Paulo. Cartas a quien pretende enseñar, ed. Siglo XXI, México, 1994.
- ◆ GÓMEZ Sollano, Marcela. Formación de sujetos y configuraciones epistémico-pedagógicas: en Valencia Guadalupe. Et. al.; Epistemología y sujetos: algunas contribuciones al debate, ed. Plaza y Valdez, UNAM, México, 1990.
- ◆ GONZÁLEZ, Inmaculada y otros. Enseñar Historia, Geografía y Arte, editorial Laica, Barcelona, 1987.
- ◆ GUTIÉRREZ Martín, Alfonso. Educación multimedia y nuevas tecnologías, ediciones De La Torre, Madrid, 1997.
- ◆ HONORÉ, Bernard. Para una teoría de la formación, ed. Narce, España, 1980.
- ◆ HOYOS Medina, Carlos Ángel. Epistemología y objeto pedagógico: ¿es la pedagogía una ciencia?, Plaza y Valdés, UNAM, CESU, México, 1997.
- ◆ LERNER, Victoria. La enseñanza de la historia y los materiales didácticos, Centro de Investigación del Servicio Educativo, UNAM, México, 1990.
- ◆ LEVI, Giovanni y otros. Un problema de escala, Revista Contrahistorias, Jiménez Editores, México, 2004.
- ◆ LÓPEZ de Cevallos, Paloma. Un método para investigación-acción participativa, ed. Polpular, Madrid, 1989.
- ◆ MARTINEZ M. Miguel, La investigación cualitativa etnográfica en educación: manual teórico – práctico, editorial trillas, México, 2da. Edición 1994.
- ◆ MENESES Díaz, Gerardo. Simposio sobre epistemología y Pedagogía, ENEP-Aragón, UNAM, México, 1995.
- ◆ MENESES, Gerardo. Ensayo: segundo congreso de imagen y pedagogía, México, 2005.
- ◆ MENESES Morales, Ernesto. Tendencias educativas oficiales en México 1934-1964, ed. CEE y UIA, México, 1988, México, 1993.
- ◆ MONTER Vega, Elvia. La enseñanza de la Historia en la escuela secundaria problemática y retos de la reforma, UPN, México, 1997.
- ◆ MORIN, E. Introducción al pensamiento complejo, Editorial Gedisa, Barcelona, 1996.
- ◆ OCAÑA, Lucila y otros. La herencia de Foucault: pensar en la diferencia, UNAM, México, 1987.
- ◆ OROPEZA, Ana María. La técnica expositiva y sus implicaciones educativas, UNAM, México, 1990.
- ◆ OSSANNA O, Edgardo y otros. El material didáctico en la enseñanza de la Historia, Argentina, Buenos Aires, 1990.
- ◆ PALACIOS Gonzáles, Jesús. Cuestión Escolar, Fontamara, México, 1995.

- ◆ PANSZA Gonzáles, Margarita y otros. Instrumentación didáctica Conceptos generales, en: Fundamentación Didáctica, Gernika, México, 1998.
- ◆ PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología, Editorial Seix Barral, Barcelona, 1981.
- ◆ PORLÁN, Rafael. Constructivismo y escuela, ed. Diada, España, 1998.
- ◆ Programa de Historia de la Escuela Nacional Preparatoria, UNAM, México.
- ◆ SALAZAR Sotelo, Julia. Problemas de enseñanza y aprendizaje de la Historia ¿y los maestros que enseñamos por historia?, UPN, México, 1999.
- ◆ SOUTO, Marta y otros. Grupos y dispositivos de formación, Ediciones Novedades Educativas, Argentina, 1999.
- ◆ VÁZQUEZ Zoraida Josefina. Historia de la historiografía, ed. Ateneo, México, 1993.
- ◆ VELÁSQUEZ Fuentes, Alicia. En búsqueda de la enseñanza pérdida. un modelo didáctico para la educación superior, ed. Paidós, México, 1999.
- ◆ WOOLFOLK, A. Psicología educativa, ed. Prentice-Hall, México, 1990.
- ◆ ZEMELMAN, Hugo, Los horizontes de la razón I; dialéctica y apropiación del presente, ed. Anthropos, España, 1992.
- ◆ ZEMELMAN, Hugo. Los horizontes de la razón II; historia y necesidad de utopía, ed. Anthropos, España, 1992.
- ◆ ZEMELMAN, Hugo. Historia y política en el conocimiento, UNAM, México, 1983.
- ◆ ZEMELMAN, Hugo. Voluntad de conocer: el sujeto y su pensamiento en el paradigma crítico, ed. Anthropos, España, 2005.
- ◆ ZEMELMAN, Hugo; De la historia a la política: la experiencia de América Latina, ed. Siglo XXI, México, 1989.

HEMEROGRAFÍA

- ◆ BENÍTEZ García, Ramón. La investigación microsocial como estrategia didáctica para la enseñanza de las ciencias sociales, Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), No. 61, 1994.
- ◆ AGUIRRE Rincón, Carmen. Crisis paradigmática en la enseñanza de la historia... Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales, Argentina, 2002.
- ◆ BALAGUER Prestes, Roberto. Videojuegos, Internet, infancia y adolescencia del nuevo milenio, Kairos, 2002, No.10 2do. Semestre.
- ◆ BEGOÑA Gross, Salvat. La dimensión socioeducativa de los videojuegos, Eductec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa, No. 12, 2000.
- ◆ DÍAZ Barriga, Arceo Frida. Una aportación didáctica de la Historia en el Bachillerato, Revista Perfiles Educativos, UNAM, No. 82, 1995.
- ◆ DÍAZ Barriga, Frida. Una aportación a la didáctica de la historia en el bachillerato; Perfiles Educativos; No. 82; UNAM, México, 1998.

BIBLIOGRAFÍA

- ◆ Escuela Nacional Preparatoria. Difusión de la academia y la cultura, Marzo del 2005, Año 6 Vol. I, No.18.
- ◆ GINZBURG, Carlo y otros. La otra mirada de Clío: microhistoria italiana, Revista Contrahistoria, Jiménez Editores e impresos, México, 2004.
- ◆ ORTEGA, Rosario. Fundamento psicoevolutivo del juego en el curriculum de la educación primaria, Revista Cero en Conducta, México, 1999.
- ◆ PONS, Analet y Justo Serna. Nota sobre la microhistoria ¿no habrá llegado el momento de parar?, Universidad de Valencia, No.3, 2004.
- ◆ QUINTANA, Laura. Del valor del conocimiento y del arte desde el punto de vista de la cultura: ensayo, Revista Iberoamericana de la educación, No.41 México, 1994.
- ◆ SALVAT Gros, Begoña. La dimensión socioeducativa de los videojuegos, Edutec Revista de Tecnología Educativa, No. 12, México, 2000.
- ◆ SCHETTINO Maimone, Ernesto. Teoría de la historia, UNAM, ENP, Manuales Preparatorianos, No. 4, México, 1990.
- ◆ SERNA, Justo. El historiados como educador; Archipiélago Carpeta “pensar, narrar, enseñar la Historia, México, No. 47, 2001.
- ◆ SOUTO, Martha, Utilidad de la historia para el adolescente, Cuadernos de Pedagogía, No. 298, Valencia, 2001.
- ◆ VILA Merino, Eduardo. Globalización educación democrática y participación comunitaria, Revista Iberoamericana de Educación, No. 31, México, 1994.

INTERNET

- ◆ www.meristation.com.mx

ANEXOS

CUESTIONARIO 1
(PROFESORA)
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

EL PRESENTE CUESTIONARIO TIENE LA FINALIDAD DE RECAVAR INFORMACIÓN ACERCA DE SU LABOR DOCENTE.

INSTRUCCIONES: CONTESTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS LO MÁS VERÁS POSIBLE EL TRATAMIENTO DE LAS RESPUESTAS SERÁ DE CARÁCTER CONFIDENCIAL.

- 1.- ¿Cuál es su nivel académico?
- 2.- ¿Qué asignaturas imparte?
- 3.- ¿Cuál es la carga horaria de cada una de ellas?
- 4.- ¿En cuáles otras instituciones labora?
- 5.- ¿Qué elementos didácticos emplea en sus clases de historia?
- 6.- ¿Qué apoyo pediría a la institución para mejorar su clase?
- 7.- ¿Qué problemática considera que existe en la enseñanza de la historia?
- 8.- ¿En cuanto tiempo planea sus clases?
- 9.- ¿Qué es para usted educar?
- 10.- Explique su concepto de historia
- 11.- En porcentaje exprese el interés del grupo por esta materia
- 12.- ¿Cómo motiva usted a su grupo?

¡¡¡GRACIAS POR PARTICIPAR!!!

CUESTIONARIO 2

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

EL PRESENTE CUESTIONARIO TIENE LA FINALIDAD DE RECAVAR INFORMACIÓN ACERCA DEL CONCEPTO DE HISTORIA DE MÉXICO QUE TIENEN LOS ESTUDIANTES DE LA PREPARATORIA NÚMERO 7
INSTRUCCIONES: CONTESTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS LO MÁS VERÁZ POSIBLE EL TRATAMIENTO DE LAS REPUESTAS SERÁ DE CARÁCTER CONFIDENCIAL

- 1.- Dame tu concepto de historia
- 2.- Para ti ¿Qué elementos constituyen la historia?
- 3.- ¿Cuál es tu materia favorita?
- 4.- Para ti ¿es importante que te enseñen historia? ¿Por qué?
- 5.- ¿Cómo crees que la historia afecta a tu presente?
- 6.- De manera general describe una de tus clases de historia
- 7.- Al ir a museos ¿Qué es lo que te gusta?
- 8.- ¿Cómo consideras los documentales de historia?
- 9.- Aparte del pizarrón y documentales ¿Qué más utiliza el profesor para tus clases de historia?
- 10.- ¿Tienes computadora?
- 11.- Aparte de tus tareas ¿Qué mas haces en tu computadora?
- 12.- ¿Cuánto te tardas en lo anterior?
- 13.- ¿Te gustan los videojuegos? ¿Cuáles?

!!!GRACIAS POR PARTICIPAR!!!

CUESTIONARIO 3

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

EL PRESENTE CUESTIONARIO TIENE LA FINALIDAD DE RECAVAR INFORMACIÓN ACERCA DEL VIDEOJUEGO AGE OF EMPIRE II CONQUERORS QUE TIENEN LOS ESTUDIANTES DE LA PREPARATORIA NÚMERO 7

INSTRUCCIONES: CONTESTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS LO MÁS VERÁZ POSIBLE. EL TRATAMIENTO DE LAS REPUESTAS SERÁ DE CARÁCTER CONFIDENCIAL

- 1.- ¿Qué te gustó del videojuego?

- 2.- ¿Cómo empezaste a construir tu sociedad?

- 3.- ¿Cuál era tú función en esa sociedad?

- 4.- ¿Qué elementos consideras necesarios en una sociedad real?

- 5.- ¿Qué recursos naturales recolectabas?

- 6.- Y ¿en qué usabas cada uno de esos recursos?

- 7.- ¿Los consideras necesarios? ¿Por qué?

- 8.- ¿Qué actividades realizó tu población?

- 9.- ¿Cómo benefician éstas a tu sociedad?

- 10.- ¿Cuál actividad es la menos importante? ¿Por qué?

- 11.- ¿Qué construiste primero en tu sociedad? ¿Por qué?

12.- ¿Qué construcciones lograste en tu juego?

13.- Describe la ubicación geográfica de tu sociedad

14.- ¿Crees que tu ubicación geográfica te permitió ganar o perder? ¿Por qué?

15.- Tus guerreros ¿con qué armas contaban al inicio y al final del juego?

16.- Enumera las funciones que tienen los guerreros en tu sociedad

17.- ¿Qué conocimientos desarrollaste que favoreciera a tu milicia?

18.- Si realizaste el trueque ¿qué intercambiaste?

19.- ¿Cómo benefició el trueque a tu sociedad?

20.- Aparte de ganar ¿qué otros objetivos tiene el videojuego?

21.- ¿Crees que el videojuego podría representar una sociedad verdadera? ¿Por qué?

¡¡¡GRACIAS POR PARTICIPAR!!!

CUESTIONARIO 4

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

EL PRESENTE CUESTIONARIO TIENE LA FINALIDAD DE RECAVAR INFORMACIÓN ACERCA DE LA HISTORIA DE MÉXICO EN EL VIDEOJUEGO.

INSTRUCCIONES: CONTESTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS LO MÁS VERAZ POSIBLE EL TRATAMIENTO DE LAS RESPUESTAS SERÁ DE CARÁCTER CONFIDENCIAL

- 1.- ¿Con cuál civilización jugaste?
- 2.- ¿Quién fue Moctezuma?
- 4.- ¿Por qué crees que en el videojuego cae el imperio de Moctezuma ante los españoles?
- 4.- ¿Cuántas clases sociales hay en tu sociedad?
- 5.- ¿Qué tipos de guerreros hay en tu milicia?
- 6.- ¿Qué armamento tenían los guerreros de Moctezuma y que armamento tenían los españoles?
- 7.- ¿Qué tipo de animales habitaban en México según el videojuego?
- 8.- ¿Cómo te ayudó la religión en tu jugada?
- 9.- ¿Con quién creaste alianzas? ¿Por qué?
- 10.- ¿Qué sucedió después de tu alianza?
- 11.- ¿Por qué crees que los españoles te querían conquistar?
- 12.- ¿Por qué se da la evolución de las armas en el videojuego?
- 13.- ¿Quiénes eran tus enemigos en el videojuego aparte de los españoles?
- 14.- ¿Qué dioses se nombran en el videojuego?
- 15.- ¿Qué animales tenían los españoles en el videojuego y en que los benefició?
- 16.- ¿En que zona geográfica de México peleaste según el videojuego?

!!!GRACIAS POR PARTICIPAR!!!

CUESTIONARIO 5

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

EL PRESENTE CUESTIONARIO TIENE LA FINALIDAD DE EVALUAR EL USO DEL VIDEOJUEGO EN LAS CLASES DE HISTORIA DE MÉXICO EN LA PREPARATORIA NÚMERO 7

INSTRUCCIONES: CONTESTA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS LO MÁS VERÁZ POSIBLE EL TRATAMIENTO DE LAS REPUESTAS SERÁ DE CARÁCTER CONFIDENCIAL

1.- ¿Consideras que el videojuego tiene contenidos históricos interesantes? ¿Por qué?

2.- ¿Llegaste a reflexionar algo de la historia con el videojuego?

3.- ¿Si el videojuego Age of Empire II Conquerors fuera educativo lo seguirías jugando? ¿Por qué?

4.- ¿Por qué te gustaría que tus clases de Historia de México incluyeran éste videojuego?

5.- ¿Crees que el videojuego pueda aumentar tu interés en la Historia de México?
¿Por qué?

6.- ¿Por qué las imágenes del videojuego te ayudan a comprender la sociedad Prehispánica?

¡¡¡GRACIAS POR PARTICIPAR!!!

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

OBJETIVO: LA SIGUIENTE ENTREVISTA TIENE LA FINALIDAD DE RECAVAR INFORMACIÓN ACERCA DE LA LABOR DOCENTE.

ENTREVISTA 1 (PROFESORA)

- 1.- ¿Qué materias imparte en la preparatoria número siete?
- 2.- ¿Hace cuánto tiempo da clases en ésta institución?
- 3.- ¿Qué recursos didácticos emplea en sus clases?
- 4.- ¿Cómo motiva al grupo en sus clases?
- 5.- ¿Cuántos alumnos frecuentes tiene?
- 6.- ¿Qué actividades extracurriculares les pide a sus alumnos?

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

OBJETIVO: LA SIGUIENTE ENTREVISTA TIENE LA FINALIDAD DE RECAVAR INFORMACIÓN ACERCA DE SUS CLASES DE HISTORIA DE MÉXICO.

ENTREVISTA 1 (LOS ALUMNOS AL AZAR)

- 1.- ¿Cómo es tu clase?
- 2.- ¿Qué recursos usa la maestra?
- 3.- ¿Cuáles recursos usan ustedes para exponer?
- 4.- ¿Te gusta tu clase? ¿Por qué?
- 5.- ¿Cómo les evalúa la maestra?
- 5.- ¿Te ha mandado la maestra a museos o a otro evento?
- 6.- ¿Cuántos alumnos regulares hay en tu salón?

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN**

OBJETIVO: LA SIGUIENTE ENTREVISTA TIENE LA FINALIDAD DE RECAVAR INFORMACIÓN ACERCA DEL VIDEOJUEGO AGE OF EMPIRE II CONQUERORS.

ENTREVISTA 2 (EL VIDEOJUEGO)

- 1.- ¿Conoces el videojuego Age of Empire II Conquerors?
- 2.- ¿Si lo juegas por qué te gusta jugarlo?

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN**

OBJETIVO: LA SIGUIENTE ENTREVISTA TIENE LA FINALIDAD DE RECAVAR INFORMACIÓN ACERCA DE LA OPINIÓN DE LOS ALUMNOS CON RESPECTO A LAS CLASES.

ENTREVISTA 3 (EVALUACIÓN DEL PROYECTO)

- 1.- ¿Cómo te parecieron estas clases? ¿Por qué?
- 2.- ¿Cómo te sentiste durante el proyecto? ¿Por qué?
- 3.- ¿Qué se te dificultó durante el proyecto? ¿Por qué?
- 4.- ¿Conoces otro juguete o videojuego que se relacione con la historia? ¿Cuál?

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN**

OBJETIVO: LA SIGUIENTE ENTREVISTA TIENE LA FINALIDAD DE RECAVAR INFORMACIÓN ACERCA DE LA OPINIÓN DE LA PROFESORA CON RESPECTO AL VIDEOJUEGO.

ENTREVISTA 4 (EVALUACIÓN DEL PROYECTO)

- 1.- ¿Qué le pareció el videojuego?
- 2.- En contenidos históricos ¿cómo lo considera?
- 3.- ¿Por qué lo utilizaría en sus clases de Historia de México?
- 4.- ¿Qué riesgos ve en la utilización de éste videojuego?
- 5.- ¿Conoce otro elemento que pueda ser rescatado con fines pedagógicos?
- 6.- ¿Qué beneficios directos cree que traería el videojuego a sus clases?

TEXTOS DEL VIDEOJUEGO

(Permite que los jugadores conozcan un contexto general de la historia oficial sobre la civilización elegida)

LOS AZTECAS DEL 1325 AL 1521

El control político del valle central de México, muy poblado y una rica agricultura se sumió en la conquista después del año 1100. El poder pasó más y más a manos de los aztecas, probablemente una tribu procedente del norte que había emigrado al valle, ocupando alguna población poco importante en las orillas del gran lago central.

Era una sociedad que por encima de todo valoraba la destreza de los guerreros, lo que le proporcionó una ventaja frente a las tribus rivales de la zona. A finales del siglo XV, los aztecas controlaban la totalidad del centro de México, formando un imperio militar que obliga a sus rivales a pagar tributo.

La cultura azteca se consolidó a partir de la experiencia de aquellos que llegaron antes, pero ella misma creó pocas novedades. Poseían una agricultura avanzada que servía de sustento a una enorme población. Construyeron edificios inmensos de diseños grandiosos y destacaron en diferentes ramas del arte. Trabajaban bien los metales, aunque no conocían el hierro. Al no poseer ningún animal de tracción adecuado, no emplearon la rueda como elemento motriz.

Una de las principales características que distinguieron a la cultura azteca era su afición por los sacrificios. La mitología azteca establecía que debía de alimentarse al sol con sangre humana para darle fuerza y que amaneciera todos los días. Los sacrificios humanos se realizaban a gran escala; varios miles de ellos en un mismo día era algo habitual. En ocasiones las víctimas eran decapitadas o despellejadas, arrancándoles el corazón cuando aún estaban vivas. Los sacrificios se llevaban a cabo en lo alto de enormes pirámides para estar más cerca del sol, por lo que la sangre se derramaba por los escalones. Aunque la economía azteca se basó principalmente en el maíz, pensaba que los cultivos dependían de la provisión regular de la sangre de los sacrificios.

La demanda incesante de las víctimas para sacrificios propicio que los aztecas no ejercieran demasiado control en las ciudades satélites, pues al facilitar las frecuentes revueltas tenían una oportunidad para capturar víctimas. En épocas de paz se organizaban “guerras florales”, como competencias de valor y de arte bélicas o con el objetivo de obtener víctimas. Luchaban con palos de madera cuyo fin no era matar al rival, si no mutilarlo y dejarle inconsciente. Si la lucha era a muerte, incrustaban cuchillos de obsidiana en los palos.

A pesar de su importante agricultura y del desarrollo de las artes, vista desde hoy la sociedad de los aztecas no parecía tener futuro. No aportaron ninguna tecnología significativa, ni ideas religiosas o teorías políticas de importancia.

Ésta civilización terminó repentinamente con la llegada de los españoles a principios del siglo XVI. La sociedad azteca, afectada por enfermedades europeas transmitidas por los primeros comerciantes, se desmoronó definitivamente al enfrentarse a un pequeño ejército español equipado con armas de arceo, armas de fuego y unos cuantos caballos. La crueldad de los aztecas contribuyó a su declive, ya que los españoles no tuvieron ninguna dificultad en contar con ayuda de otras tribus de México.

Parte mostrada al abrir campaña de Moctezuma II

Moctezuma- Siglo de Conquistas han hecho de los aztecas el imperio más poderoso de América Central. Pero cuando a orillas del caribe aparecen tropas extranjeras, Moctezuma, su emperador, no sabe si son conquistadores o dioses ¿Podrá el imperio de guerreros con lanzas de obsidiana y armaduras de algodón detener a los invasores con armaduras metálicas y armas de fuego? ¿Continuará la ciudad isla azteca de Tenochtitlan la conquista de América o se desmoronarán a los pies de los conquistadores?

ESPAÑÓLES DEL 712- ACTUALIDAD

La historia de España Media esta escrita en tres capítulos principales la creación de España visigótica. La España musulmana, y posteriormente la reconquista: la lucha de los cristianos para recuperar territorios españoles invadidos.

La península Ibérica era apéndice del imperio Romano que quedó abandonado a suerte cuando éste comenzó a desintegrarse, ya que no podía defenderlo frente a las invasiones bárbaras que llevaron a la devastación a las mismas calles de Roma. La península quedó ocupada en gran parte por los pueblos bárbaros emigrantes, los visigodos, que habían dejado las llanuras del sudoeste de la actual Rusia, desplazados por los Hunos. Los visigodos se convirtieron al cristianismo y ocuparon el centro de la península durante varios siglos.

Cuando el siglo VIII uno de los nobles visigodos hizo un llamamiento a los musulmanes del norte de África solicitando ayuda contra el rey, dejó la puerta abierta para la expansión musulmana a través del estrecho de Gibraltar. En poco menos de 50 años los musulmanes habían ocupado la mayor parte de la península, quedando únicamente fuera de su control pequeñas zonas de las montañas y del norte.

Con los musulmanes, o moriscos, España se convirtió en una de las civilizaciones más avanzadas de Europa Medieval. Próspero sumida en una paz relativa gracias al florecimiento de la agricultura, el comercio, la acuñación de moneda y la industria. Asimismo se benefició de la difusión de los conocimientos en todo mundo musulmán. Córdoba se convirtió en la ciudad más grande y sofisticada de Europa después de Constantinopla una población superior a 500 000 personas, una maravillosa arquitectura, excelentes trabajos de arte, una fabulosa biblioteca e importantes centros de aprendizaje.

Sin embargo esta prosperidad se vieron interrumpidos por problemas internos, ya que los gobernantes locales importantes competían por hacerse con el poder total, y por ataques externos procedentes tanto de la gente septentrional cristiano como los musulmanes que venían del norte de África.

A mediados del siglo XIII la España musulmana había quedado reducida a un único reino ubicado en Granada. Los reinos cristianos del norte fueron reduciendo el poder de los musulmanes, aunque sus esfuerzos se vieron debilitados en ocasiones por luchas internas. Portugal se separó y creó un reino independiente. La granada musulmana sobrevivió durante varios siglos gracias al generoso tributo que pagaba a los cristianos del norte y a una astuta diplomacia que enfrentó a sus enemigos. No obstante, en 1469, Isabel I de Castilla se casó con Fernando II de Aragón, uniéndose así los reinos cristianos que competían entre ellos, lo que anunció el fin de España musulmana.

La España de Edad Media fue un mundo contrastante. Poseían las enormes ventajas de una sociedad multiétnica, que unía las influencias latina, judía, cristiana, árabe y musulmana en una cultura única y rica. Sin embargo al mismo tiempo esas fuerzas culturales chocaban violentamente. Cuando dos culturas diferentes se enfrentan, el resultado suele ser nefasto. La reconquista se alargó durante ocho siglos, fue como un reflejo de las cruzadas en la Tierra Santa y creó una atmósfera cada vez más despiadada e intolerante los guerreros cristianos que lograron expulsar a los moriscos se ganaron la reputación de estar entre los mejores de Europa.

Granada se rindió a las fuerzas de Argón y Castilla a principios de año 1492, un año de capital importancia pues, bajo el patronazgo de Isabel la Católica, Cristóbal Colón descubrió los continentes del nuevo mundo y sus poblaciones nativas.

 CODIGOS O CLAVES DEL VIDEOJUEGO

Truco	Lo que hace
Marco	Revela el mapa
Polo	Quita la niebla
Cheese steak jimmy`s	Te da 1, 000 de comida
Lumberjack	Te da 1, 000 de madera
Robin hood	Te da 1, 000 de oro
Rock on	Te da 1, 000 de roca
Aegis	Todos crean, investigan y construyen al instante
Woof woof	Las aves se transforman en perros
Natural wonders	Controlas el poder gaia (animales y cosas se conviertan)
I love the monkey head	Un LDV aparece en el centro urbano
How do you turn this on	Un carro de ataque aparece en el centro urbano
To smithereens	Un saboteador aparece en el centro urbano
Ir winner	Ganas la partida
Resign	Te resignas y pierdes
Black death	Destruyes a todos los jugadores
TorpedoX	Destruyes al jugador marcado en vez de la x
Furious the monkey boy	Sale un mono del centro urbano con un poder descomunal