



... nuevo "shattato" ...
... con teflón. Si usa un molinillo
... calor, colóquelo sobre un molinillo
... horneelo allí. Amase así. A
... la superficie donde va a tra
... enzo, frótelo bien con har
... no. Ahora, coloque la m
... aplastándola lib
... el centra
... rdes
... de m
... ular. Si se rompe, se
... "lizzándola". De vez en cu
... adosamente para asegura
... esto sucede, suelta c
... tiendo harina de bat

Enseñanza de la Historia de México en Primaria¹

Teaching Mexican History in Elementary School

Autor:

Jorge Alejandro Trejo Alarcón
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6971-9214>

Recibido: 19/09/2023

Aprobado: 2/10/2024

DOI: 10.53995/rsp.v17i1.1513

Resumen

Este artículo surge a partir de la observación del poco interés que los estudiantes de primaria muestran por la asignatura de Historia de México, se plantea como objetivo emplear un compendio de actividades que ayuden a fomentar el rendimiento y el gusto por esta área mediante una práctica innovadora, basada en estrategias como la gamificación. Para la elaboración de esta propuesta exploratoria de intervención, se recurrió a una metodología mixta, empleando la encuesta y la observación como técnicas. Entre los resultados, se encontró que los catedráticos no emplean una forma de enseñanza tradicional, sino que usan metodologías de enseñanza como la gamificación y el aprendizaje situado, buscando innovar con dichos métodos. Por otro

¹ Artículo de Investigación

² Doctor en Educación, Universidad Jean Piaget de Veracruz, México; Maestro en Educación Básica, Universidad Pedagógica Nacional Campus Veracruz, México; Licenciado en Antropología Histórica, Universidad Veracruzana Campus Xalapa, México. jorge.trejo.alarco@gmail.com

Este es un artículo en acceso abierto, distribuido según los términos de la licencia Creative Commons BY-NC-SA 4.0 Internacional

lado, se halló que todos los docentes consideran la evaluación formativa como la más importante. Se concluye que los docentes, desde sus aulas, procuran la innovación como estrategia principal para la enseñanza de la Historia de México.

Palabras clave: educación básica, historia, motivación, México, práctica pedagógica.

Abstract

This article is born from the little interest that primary school students show in the subject of History of Mexico and the objective is to use a compendium of activities that help promote performance and taste for the subject through an innovative practice, based on strategies such as: gamification. To prepare this

exploratory intervention proposal, a mixed methodology was used, using survey and observation as techniques. Among the results, it was found that professors do not use a traditional form of teaching, they use teaching methodologies such as gamification and situated learning, seeking to innovate through these. On the other hand, it was found that all teachers consider formative evaluation to be the most important. It is concluded that teachers in their classrooms seek to innovate as a motivating means for teaching the History of Mexico.

Keywords: basic education, history, motivation, Mexico, pedagogical practice.

Introducción

Uno de los retos más importantes con los que se han topado los docentes en sus aulas es motivar a los estudiantes, lo que se torna aún más complicado cuando estos no han desarrollado cierto grado de madurez. Así, se da por entendido que la población con la que trabajan los maestros de primaria tiene un mayor grado de complejidad. Hay que hacer notar que esta afirmación recae en su desarrollo biológico, social y motriz.

Por otra parte, la enseñanza de la Historia de México, desde el nivel básico al medio superior, ha experimentado cierto rechazo por parte de los estudiantes, dado que las prácticas docentes no han sido las más atractivas y motivadoras, además de que muchos docentes no se han comprometido con la asignatura. Como resultado de estas dos premisas, encontramos alumnos desmotivados y sin interés por la materia. A causa de esto, la Secretaría de Educación Pública (SEP) ha implementado diferentes reformas; por ejemplo, la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB), uno de cuyos objetivos fue sustituir la memorización por el análisis de los datos históricos mediante diferentes estrategias de enseñanza (Dirección General de Desarrollo Curricular [DGDC] y Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio [DGFCMS], 2011).

Por lo expuesto anteriormente, este artículo tiene como objetivo emplear un compendio de actividades que propendan a que los estudiantes se sientan motivados por el estudio de la Historia de México, usando una metodología innovadora que ayude a diversificar su enseñanza. El efecto de esto sería lograr los aprendizajes esperados. Puede agregarse que, para lograr este propósito, es necesario recurrir a la motivación

y al desarrollo del pensamiento crítico y creativo, conceptos que se abordaran en el desarrollo del presente texto.

En el desarrollo de la investigación se podrá encontrar un análisis de la preparación docente y de la importancia que los educadores confieren a la innovación en su práctica pedagógica, así como a la asignatura de Historia de México, con la intención de conocer la opinión que tienen los docentes sobre esta área y si la consideran útil. Por último, se rescató una de las estrategias que mayor uso tiene a la hora de impartir la asignatura: la gamificación.

Dicha asignatura es de gran importancia y tiene un peso enorme, pues mediante ella el estudiante puede analizar sus diferentes contextos y proponer alternativas de cambio o de mejora, desde un pensamiento lógico y crítico.

Metodología

Para la elaboración de este artículo se usó un enfoque mixto de tipo exploratorio, recurriendo a una encuesta y a la observación directa como técnicas de recolección de datos. La encuesta fue realizada por medio de un formulario de Google y constó de cuatro ítems: actualización docente, estrategias didácticas, recursos didácticos y nuevas tecnologías, cada uno con 10 preguntas. Solo queda mencionar que se muestran los resultados en cinco gráficas, debido a que los resultados expuestos en ellas son los que más se apegan al objetivo de esta indagación.

En cuanto a la observación directa, se utilizó la rúbrica como instrumento de evaluación ante los juegos que fueron empleados, la cual constó de 10 ítems: trabajo colaborativo y cooperativo, manejo de emociones, motivación por el juego, grado de dificultad, tiempo destinado, gusto por la Historia de México desde el juego, aceptación del reto, tolerancia a las reglas, memorización de contenidos y aplicación de contenidos a problemas cotidianos.

Se trabajó con una muestra de 37 docentes de los estados de Tamaulipas y Veracruz (México). De ellos, 20 fueron mujeres y 17, hombres. La preparación académica arrojó que el 70 % tenía grado de licenciatura, 20 % maestría y 10 % doctorado. El centro de trabajo de 25 pertenecía al sector público, y el de los restantes 12, al privado. Seis de ellos estaban a cargo de primer año; cinco, de segundo; cinco, de tercero; siete, de cuarto; cuatro, de quinto, y 10, de sexto.

Para la observación directa, la muestra estuvo compuesta por 18 alumnos: 10 niñas y ocho niños, todos ellos pertenecientes al sexto año, grupo A, del Colegio Real Victoria de Veracruz (México). Dicha institución forma parte del sistema privado, lo que ayudó a que la gamificación fuera implementada en el aula. Aquí vale la pena aclarar que esta metodología sigue los parámetros del videojuego, siendo el internet fundamental para su éxito, recurso que la escuela ofrece a docentes y alumnos para el desarrollo de la clase.

La Actualización y la Práctica Docente en Profesores de Primaria

En este apartado se aborda un análisis sobre la práctica docente en primaria, así como la importancia que confieren los maestros a la asignatura de Historia de México y la actualización profesional de los mismos. En la actualidad, las condiciones sociales, económicas, políticas, culturales y, sobre todo, educativas en México están en constante cambio; por consiguiente, es necesario contar con docentes capacitados y actualizados para lograr que sus estudiantes sean un ente de cambio.

Desde la posición de Espinoza-Freire *et al.* (2017), “el docente de estos tiempos debe reunir una serie de cualidades y características personales y profesionales muy singulares que lo identifican y distinguen” (p. 42), como consecuencia de las transformaciones que, cotidianamente, se presentan en los diferentes contextos, entre ellos el escolar.

Dicho de otro modo, las grandes divergencias que hay entre la escuela pública y la privada son muy marcadas, lo que se puede notar en las condiciones de precariedad de algunas escuelas públicas, a diferencia de las particulares, o en los recursos didácticos que proporciona el sistema privado. Ante estas discrepancias, los maestros que laboran en el sistema público deben buscar alternativas que favorezcan la educación de todos los estudiantes: nadie debe quedarse atrás.

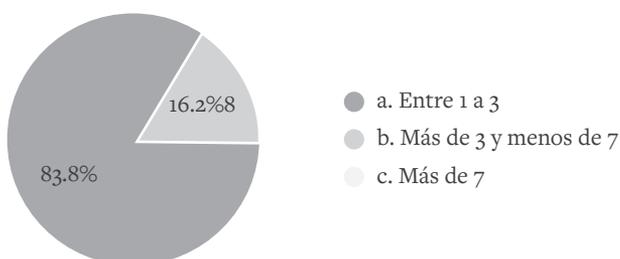
Como se observa en la Figura 1, la población con la que se trabajó no está lo suficientemente actualizada, lo que podría influir en la práctica docente. Hay que tener en cuenta que el resultado de la gráfica incluye a todos los docentes, pertenecientes tanto al sistema público como al privado. De lo anterior, se puede deducir que muy pocos maestros se preocupan por mantenerse actualizados, aun cuando esto es necesario para enfrentar los nuevos retos que se presentan en la docencia. Ejemplo de ello es el poco interés por capacitarse en competencias digitales cuando se estuvo trabajando a distancia por la pandemia de COVID-19.

Figura 1

Actualización docente

A lo largo del ciclo ¿Cuántos cursos de actualización tomas?

37 respuestas



Para dar sustento a la afirmación sobre el poco interés por la actualización en competencias digitales, se recurrió a Sánchez Mendiola *et al.* (2020). En dicha pesquisa “se encontró que las problemáticas más frecuentes de los profesores son las logísticas (43.3%), seguidas por las tecnológicas (39.7%), después las pedagógicas (35.2%)” (p. 10).

La actualización en competencias digitales resulta ser una inversión positiva para el docente, pues puede diseñar clases y recursos didácticos que motiven al estudiante a ser novedoso, más cuando este pertenece a la era digital. Es este un puente favorable para motivar a los estudiantes, ya que se convierte en un detonante de innovación en el aula. Según Orendain (2019), “es un hecho que los docentes necesitan prepararse para establecer un proceso enseñanza aprendizaje apoyado en las TIC: necesitan saber utilizarlas y comunicar a sus estudiantes las cada vez más extensas y complejas posibilidades de tales herramientas” (párr. 6), en particular porque, como se mencionó, son alumnos que nacieron en la era digital y, como marca el programa de estudio, la digital es una competencia que se debe desarrollar.

En definitiva, la actualización docente debe ser uno de los principales objetivos del colectivo magistral, y las instituciones educativas, públicas o privadas, deben incentivar el logro de este propósito por medio de la gestión de recursos económicos, académicos, humanos y tecnológicos.

Vinculado con la actualización, Barragán Giraldo (2012) define la práctica docente como el “conjunto de acciones que realiza el profesor dentro del horizonte de sus actuaciones concretas, en las que se involucran concepciones de currículo, pedagogía, didáctica y, en general, esos campos constitutivos del ser maestro” (p. 20).

De acuerdo con esta concepción, es importante aclarar que la población con la que se trabajó no emplea una didáctica tradicional o expositiva, sino que, por el contrario, hace uso de la diversificación de estrategias de enseñanza-aprendizaje, como se muestra en la Figura 2. La mayoría de los profesores recurre al aprendizaje basado en proyectos, pero también hace uso de otras estrategias, como el aprendizaje situado y la gamificación, metodologías que hoy en día son trascendentales, ya que acercan a los estudiantes a problemáticas con las que se enfrentan en su cotidianidad y les otorgan herramientas para abordarlas.

Figura 2

Estrategias de enseñanza-aprendizaje

¿Qué estrategia utilizas con mayor frecuencia en el aula?

37 respuestas



En palabras de Alfonso (2019), el maestro “debe estimular el desarrollo de la inteligencia de sus educando a través de variadas y creativas actividades, [...] que promueva y desarrolle de forma particular las capacidades, los intereses y un importante conjunto de cualidades” (p. 35), práctica que se ve reflejada en la Figura 2 y que se complementa con la idea de que el “nuevo papel del profesorado no debe [ser] solo transmitir conocimientos sino conducir y estimular las aptitudes y potencialidades de cada educando como conductor de un grupo” (p. 35), fortaleciendo con ello la investigación, el trabajo colaborativo y cooperativo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Por otra parte, el sistema educativo en México está basado en competencias, las cuales se definen como el “conjunto de habilidades, destrezas, actitudes, valores, conocimientos y estrategias que unidos nos ayudan a encontrar solución a los problemas que enfrentamos en nuestra vida cotidiana” (Instituto Mexicano para la Excelencia Educativa, 2012, p. 56). El uso de nuevas metodologías de enseñanza y, en particular, las que emplean los docentes con que se trabajó, favorecen las siguientes competencias: pensamiento crítico, resolución de problemas y trabajo colaborativo y cooperativo, esenciales para el desarrollo integral de los alumnos.

Lo más relevante de asistir el desarrollo de competencias es que estas deben ser útiles a los estudiantes para la vida y tal desarrollo deberá complementarse con un aprendizaje significativo. Ante ello, el Instituto Mexicano para la Excelencia Educativa (2012) propone que, para el desarrollo de estas, “los alumnos logren aplicar lo aprendido en situaciones cotidianas y consideren, cuando sea el caso, las posibles consecuencias personales, sociales o ambientales” (p. 80). Es por ello que, al hacer uso de metodologías innovadoras en lugar de tradicionales, los estudiantes llevarán la teoría a la práctica en situaciones cotidianas.

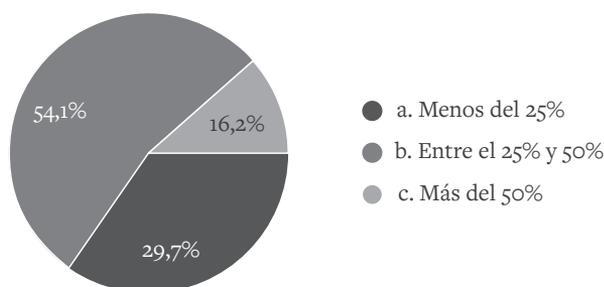
Uno de los resultados más importantes que arrojó el trabajo de campo, de lo cual se ha hecho mención en párrafos anteriores, es el uso de las nuevas tecnologías para el desarrollo de la clase (Figura 3). Esto no quiere decir que no utilizarlas sea perjudicial para el desarrollo académico del estudiante; no obstante, al ponerlas en práctica, sí

se puede llegar a conseguir un mayor grado de interés por la clase, los contenidos y el aprendizaje; además, es un recurso favorable para mantener un mayor control sobre la cátedra, por medio de las herramientas que proporciona, como evaluaciones en línea y plataformas educativas.

Figura 3

Uso de las nuevas tecnologías en la práctica docente

¿Con qué periodicidad utiliza las Nuevas Tecnologías en su clase?
37 respuestas



Se afirma que, actualmente, los estudiantes están muy familiarizados con el uso de las nuevas tecnologías, cuyo empleo en clase, como se mencionó anteriormente, favorece de manera notoria el desarrollo de la sesión, logrando un grado de motivación distinto que al desarrollar una clase expositiva. Aquí se sugiere la gamificación como estrategia motivadora y el uso de los recursos digitales Educaplay, Genially, Wordwall, Voki y Quizizz. Se proponen estas plataformas ya que son de fácil acceso, con características similares a los videojuegos y permiten jugar colaborativamente y evaluar formativamente desde el juego¹.

Tomando como eje los resultados de la investigación de Villegas Pérez *et al.* (2017), donde se indica que “los alumnos presentaron dificultades en numerosas habilidades digitales básicas” (p. 59), hay que hacer notar que este problema se pudo observar en los estudiantes del Colegio Real Victoria del sexto año, grupo A. Esta sería una de las dificultades para gamificar el aula; sin embargo, con el apoyo del docente de tecnologías, se puede resolver este obstáculo y efectuar la vinculación de asignaturas.

A manera de síntesis, se hace necesario que los profesores sean un puente entre el alumno y las nuevas tecnologías por medio de su uso constante, el trabajo colaborativo y cooperativo, el constructivismo, la investigación y el contraste de fuentes y el manejo de paquetería básica, entre otros instrumentos, fomentando con ello el logro de competencias digitales básicas, indispensables en el siglo XXI.

Otro punto sobre el que vale la pena reflexionar y que impacta en la praxis docente es el uso constante del libro. Al respecto, conviene decir que algunas instituciones obligan a terminar los contenidos que marca el libro de texto o el programa de estudio.

¹ No obstante, en su versión gratuita, limitan algunas de sus funciones.

Hay, pues, poca autonomía curricular, a lo que se le suma que muchos docentes lo ven como el principal suministro de información.

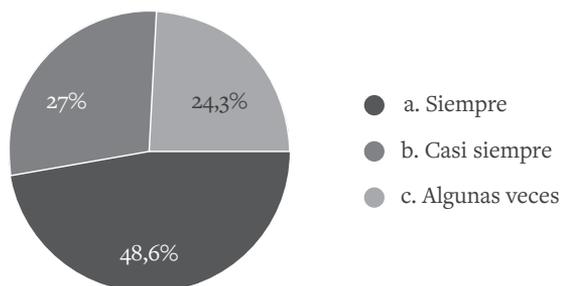
Como se muestra en la Figura 4, el uso del libro es constante, ya sea para extraer datos o rescatar contenidos o actividades didácticas. Según lo expuesto anteriormente, sin embargo, se considera que el docente debe recurrir a nuevas fuentes de consulta para extraer la información que usa frente al grupo, sugerencia nada despreciable si se considera que los libros de texto son creados desde la historia oficial. Los resultados de la Figura 4 se condicen con otros, como el de Gómez Carrasco *et al.* (2018), donde se encontró “un alto porcentaje de alumnos (87.1%) que reconoce que sus profesores se centraban principalmente en el libro de texto” (p. 244).

Figura 4

Uso del libro de texto en docentes

¿Con qué frecuencia haces uso del libro de texto en tu clase?

37 respuestas



Para finalizar, se consideran necesarias la actualización docente constante, la aplicación de metodologías que ayuden a los estudiantes a poner en práctica sus conocimientos teóricos y el empleo de la gamificación como estrategia motivadora. Por último, no es menos necesario tratar de no hacer recaer todo el peso de la clase en el contenido de los libros de texto, sino acercarse a otras fuentes especializadas y con sustento científico.

La Enseñanza de la Historia y su Importancia para el Profesorado

Por lo que se refiere a la historia de México, su importancia y forma en que se enseña, Gómez Carrasco *et al.* (2018) expresan que “la historia como materia formativa tiene un especial protagonismo para que el alumnado sea capaz de comprender los cambios experimentados por la sociedad a lo largo del tiempo” (p. 238), consecuencia que se ha tratado de buscar con las diferentes reformas educativas en el país, principalmente la RIEB (DGDC y DGFCMS, 2011) y *Aprendizajes clave* (Secretaría de Educación Pública [SEP], 2017).

Uno de los objetivos más significativos de la RIEB era evitar la memorización, para lo cual se proponían distintas sugerencias didácticas. Se trae esto a colación dado que, como expresan Gómez Carrasco et al. (2018), “más de veinte años después la forma tradicional de impartir la clase de historia sigue vigente” (p. 248), por ejemplo, en el uso constante de clases expositivas enfocadas en memorizar fechas, personajes y datos históricos. Frente a esta tendencia, la SEP establece cuatro propósitos que deben cumplir los estudiantes de educación básica en su proceso de formación:

1. “Desarrollen nociones espaciales y temporales para la comprensión de los principales hechos y procesos históricos del país y el mundo”.
2. “Desarrollen habilidades en el manejo de información histórica para conocer y explicar hechos y procesos históricos”.
3. “Reconozcan que son parte de la historia, con identidad nacional y parte del mundo para valorar y cuidar el patrimonio natural y cultural”.
4. “Participen de manera informada, crítica y democrática en la solución de problemas de la sociedad en que viven” (DGDC y DGFCMS, 2011, p. 143).

Posteriormente, en la reforma *Aprendizajes clave*, la SEP (2017) expone cinco logros esperados en el alumno:

1. “Desarrollar las nociones de tiempo y espacio para la comprensión de los principales hechos y procesos de la historia de México y del mundo”.
2. “Utilizar fuentes primarias y secundarias para reconocer, explicar y argumentar hechos y procesos históricos”.
3. “Explicar características de las sociedades para comprender las acciones de los individuos y grupos sociales en el pasado, y hacerse consciente de sus procesos de aprendizaje”.
4. “Valorar la importancia de la historia para comprender el presente y participar de manera informada en la solución de los retos que afronta la sociedad para fortalecer la convivencia democrática e intercultural”.
5. “Desarrollar valores y actitudes para el cuidado del patrimonio natural y cultural como parte de su identidad nacional y como ciudadano del mundo” (p. 383).

Es de destacar que los cambios establecidos en ambas reformas educativas coinciden en dejar de lado la enseñanza memorística. Hay que aclarar que la memorización de datos históricos sí es importante, pero lo que se busca es que los estudiantes puedan interpretar esos datos, que lleguen a un análisis contextual e histórico de mayor profundidad; en otras palabras, formar estudiantes que sean capaces de enfrentar los problemas sociohistóricos con los que conviven, mediante un razonamiento lógico, crítico y con consciencia histórica.

Puede agregarse que, en la actualidad, el rol del docente en la formación del estudiante, sobre todo en primaria², se torna muy significativa, ya que es él quien inicia las relaciones educativas, sociales y culturales con el alumno, de modo que se convierte en el “campesino” que coloca las primeras semillas.

2 Debido a que los alumnos a esta edad están en un proceso de formación biológica, mental y social.

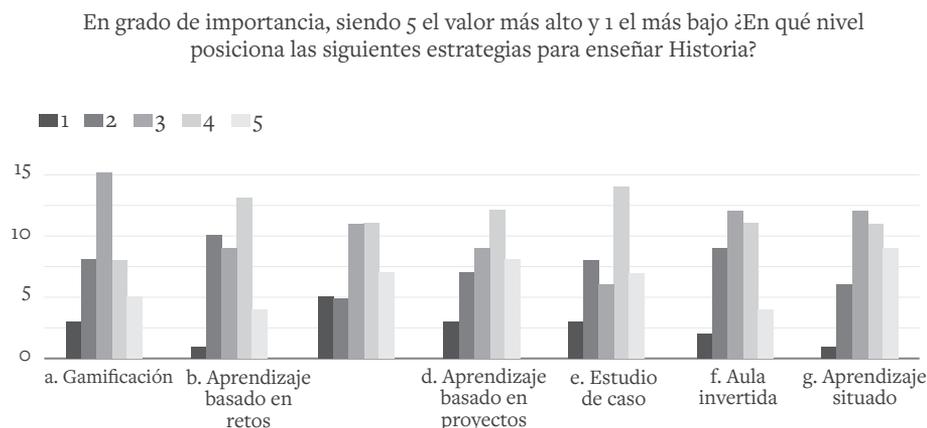
Frente a la implementación de nuevas estrategias de enseñanza que rompan con la escuela tradicional y la memorización de contenidos, muchos catedráticos siguen sin asumir ese reto y, como expresa Madrid Hincapié (2018), “debido a que su práctica pedagógica se fundamenta en métodos reproductivos” (p. 49), no han propiciado la formación de alumnos reflexivos y críticos, resultados esperados de la aplicación de una nueva metodología de enseñanza.

La actualización docente se convierte en un recurso fundamental para conocer y aplicar nuevas metodologías de enseñanza, sin olvidar que “dicha formación debe ser continua y permanente” (Quesada López, 2021, p. 111) y no menos imperiosa es la necesidad de replantearse el quehacer pedagógico. En palabras de Quesada López (2021), “la actualidad exige una modificación urgente en lo que a métodos de enseñanza se refiere” (p. 115).

Si se suma a esta necesidad el contexto de los estudiantes, escrutado por medio del diagnóstico, el resultado de la unión de estos dos acercamientos podría llegar a ser significativo en la formación del alumno. Dicho en otras palabras, se rompería con la enseñanza tradicional, aquella que se basa principalmente en la memorización de datos históricos y que ha fomentado poco el interés del estudiante, al contrario de los resultados que arroja implementar una metodología innovadora que ayude a desarrollar la reflexión, la motivación y el pensamiento crítico e histórico, lo que se puede lograr por medio de la diversificación en el aula, aplicando estrategias novedosas centradas en el alumno, que despierten la curiosidad y el interés por la asignatura, motiven al estudiante en su aprendizaje y fomenten la resolución de problemas.

Dicha forma de enseñanza se ejemplifica en la Figura 5, donde se muestran las distintas estrategias que usan los docentes para enseñar Historia de México, demostrando que la diversificación está presente en sus aulas. Como se puede ver, el aprendizaje situado, el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje basado en proyectos ocupan los primeros tres lugares, en grado de importancia, en la población con la que se trabajó.

Figura 5
Estrategias de enseñanza en la Historia de México en primaria



Al hacer uso de estas estrategias, los resultados fueron favorables en dos tipos de pensamiento: el creativo y el crítico, debido al proceso ejecutado bajo estas metodologías. La gamificación, como se ve, no está entre los primeros lugares de importancia; sin embargo, es una estrategia que cumple con aspectos que favorecen de manera directa la formación integral de los alumnos; por ejemplo, se fomenta la capacidad de resolución de problemas a través de la creatividad y el trabajo colaborativo y cooperativo. Del Águila Ríos *et al.* (2019) añaden, a los anteriores, los siguientes efectos positivos:

Aumento de la motivación gracias a la creación de propuestas educativas acordes al nivel competencial del alumnado, resultados visibles durante el proceso de participación, la retroalimentación constante que genera, los distintos niveles de complejidad que ofrece, la evaluación de procesos y de resultados y la autonomía que se genera en la decisión y toma de decisiones. (p. 529)

Otra de las metodologías que se posicionó por debajo de las más importantes fue el aprendizaje basado en retos. No obstante, su importancia reside en que puede usarse de manera transversal con otras estrategias, como la gamificación, estimulando el trabajo en equipo y la adquisición de logros que motiven al alumno a seguir mejorando. Por otro lado, el aprendizaje basado en proyectos y el estudio de caso, que sí se colocaron en los primeros lugares de importancia, son estrategias que benefician de manera integral a los estudiantes, ayudándolos en la resolución de problemas, estimulando su pensamiento creativo y crítico, fomentando el trabajo colaborativo y cooperativo e involucrándolos en problemáticas propias de su contexto.

Del Águila Ríos *et al.* (2019) proponen otro repertorio de estrategias, que enriquece el ya mencionado:

Algunas metodologías que podemos poner en práctica para generar contenidos de aprendizajes significativos y válidos son: la gamificación, los entornos personales de aprendizaje, design thinking, pedagogía inversa o flipped classroom, aprender a emprender, realidad aumentada, rutinas de pensamiento y aprendizaje cooperativo. (p. 529)

En conclusión, diversificar el aula con metodologías novedosas ayuda a generar un aprendizaje significativo, estimula el pensamiento crítico y creativo, refuerza el desarrollo de distintas habilidades en los estudiantes, motiva la clase, permite adquirir un mayor control de las emociones y fortalece el trabajo colaborativo y cooperativo.

En el siguiente apartado, para finalizar este capítulo, se aborda la gamificación. Los motivos de cerrar con esta estrategia recaen en el contexto del estudiante, lo familiarizado que está con los videojuegos, el grado de motivación que logra y las competencias que puede desarrollar.

La Gamificación como Estrategia de Enseñanza en las Aulas de Primaria

Con respecto a la gamificación, Sánchez-Rivas y Pareja-Prieto (2015) escriben:

Esta generación de estudiantes creció usando hipertextos, sitios de redes sociales y los videojuegos. Por lo tanto, se argumenta que estos estudiantes han adquirido las habilidades técnicas específicas, nuevas formas de pensar y diferentes preferencias de aprendizaje, que requieren un nuevo enfoque educativo. (p. 11)

Frente a lo mencionado por los especialistas, dicha metodología de enseñanza se adapta a dos aspectos que son parte esencial de la práctica docente: las nuevas necesidades educativas y el contexto de los estudiantes, ya que “utilizan la características y estructuras de los juegos en contextos de aprendizaje no lúdicos” (del Águila Ríos *et al.*, 2019, p. 529). De lo anterior se pueden derivar cosas importantes, como la motivación por la asignatura, propósito medular del artículo.

También se ha propuesto que al aplicar esta estrategia se prioriza “el poder utilizar elementos del juego, y el diseño de juegos, para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes” (Contreras y Eguía, 2016, p. 7), dos propósitos esenciales en la formación del alumno de primaria. Se puede concluir que la gamificación “tiene como principal objetivo influir en el comportamiento de las personas” (Díaz y Troyano, 2013, p. 3).

Como citan Ortiz-Colón *et al.* (2018), Burke define la gamificación “como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo” (p. 4), lo que deja ver que es esta una estrategia que, aplicada en alumnos de primaria, no solo ayuda en cuestiones cognitivas, sino que también favorece el desarrollo social, afectivo y de seguridad. Sánchez-Rivas y Pareja-Prieto (2015) argumentan que

el fin o meta de la gamificación es por tanto hacer de una tarea monótona, una tarea entretenida, atractiva, que gracias a ser tratada y cambiada mediante mecánicas o características propias del juego hace que el usuario no vea la actividad como algo pesado de realizar, que no signifique un esfuerzo, sino que se convierta en una actividad dinámica y activa para él. (p. 3)

El grupo de sexto A del Colegio Real Victoria presentaba un bajo cumplimiento de tareas; los alumnos no trabajaban en su totalidad durante la clase ni reponían las actividades. Con estos antecedentes, el docente comenzó a aplicar esta estrategia, con la finalidad de motivarlos en su cumplimiento académico. El efecto de ello fue que aumentó el grado de responsabilidad y el cumplimiento de tareas, al igual que la motivación. Estos logros evidencian que la estrategia rinde resultados favorables. Como mencionan los especialistas Marín Suelves *et al.* (2018), “con estas nuevas prácticas de gamificación se aumenta, consecuentemente, la motivación por el aprendizaje y se puede conseguir el aprendizaje significativo” (p. 15).

Ya que “las actividades gamificadas son novedosas y motivadoras, tanto el profesorado como el alumnado coinciden en las entrevistas que observan una mayor participación de estos últimos en su aprendizaje” (López-Marí *et al.*, 2022, p. 11).

En otras palabras, es una estrategia que da buenos resultados: es capaz de generar interés y motivación en los estudiantes, hacer preponderar la creatividad, mejorar el trabajo colaborativo y fomentar la responsabilidad y el respeto, por mencionar solo algunos resultados. No obstante, hay que agregar que, para la implementación de esta metodología, se deben tener en cuenta aspectos tales como la edad, el tiempo estimado, el grado de dificultad, los conocimientos previos y el instrumento de evaluación.

No se debe dejar de lado el diagnóstico, ya que es una herramienta indispensable para que la estrategia se convierta en un caso de éxito, puesto que permite identificar las habilidades, conocimientos, intereses, motivaciones y contextos (familiares y sociales), y tener presentes estos datos a la hora de diseñar y ejecutar los recursos encamina al éxito en el aula.

Otro aspecto que se debe cuidar antes de aplicar la estrategia es el clima del aula. Como propone López Muñoz (2004), “crear y mantener una atmósfera interpersonal cálida de respeto y optimismo con cada integrante del grupo y con el conjunto que constituye la clase” (p. 100) llevará al mejor desarrollo de los juegos. Y ¿cómo se puede lograr?, estableciendo reglas previas a la ejecución.

Siguiendo el caso del grupo sexto A, “usando el juego para favorecer la adquisición de contenidos y mejorar la motivación respecto a la realización de tareas escolares” (Colomo-Magaña *et al.*, 2020, p. 241), se puede establecer que la gamificación cumple con las expectativas, según las citas previas de expertos.

En lo que respecta a la evaluación, para este tipo de estrategias, es necesario utilizar la formativa: tener en cuenta el proceso, las habilidades que el alumno desarrolla, el manejo de la información y el protagonismo que asume en la construcción de su aprendizaje. Como argumentan Tirado-Olivares *et al.* (2021),

dado que a través de esta metodología el alumnado adquiere el protagonismo en su aprendizaje, pues es quien construye su conocimiento de forma activa, el profesorado pasa de tener el rol de divulgador de conocimientos a ser facilitador del aprendizaje. (p. 138)

En las encuestas aplicadas a los maestros de primaria, la estimación formativa es la principal forma de evaluar, con el 62 %; le siguen la sumativa, con el 27 %, y la basada en objetivos, con el 11 %, lo que verifica la importancia que asume la evaluación procedimental.

No obstante, como cualquier sistema educativo en el mundo, en el mexicano también es necesario asentar un número como resultado del aprendizaje logrado por los educandos. Para ello, la lista de rúbrica es el instrumento de mayor uso, con el 53 %; le siguen la rúbrica, con el 21 %, y la prueba escrita u oral, con el 27 %. En el Colegio Real Victoria de la ciudad de Veracruz hay dos momentos de evaluación sumativa durante el trimestre; el primero, por medio de pruebas escritas, y el segundo, a través de proyectos, muestra de que la institución cumple con los requisitos de la SEP en cuanto a medir el grado de aprobación y reprobación por medio de la prueba escrita; sin embargo, se usa también la metodología por proyecto, aspecto que es muy significativo, ya que fomentan el trabajo en equipo, la coevaluación, la autoevaluación, los valores, la curiosidad, etc.

Posiblemente en un futuro (o quizá ya esté pasando en otras instituciones), el examen tradicional quede obsoleto y se comience a implementar una prueba lúdica para evaluar contenidos básicos que a los estudiantes les sean útiles para el siguiente curso; dicho de otra manera, que mida el nivel de conocimiento siguiendo la taxonomía de Bloom. Un antecedente favorable de este cambio se encuentra en Colomo-Magaña *et al.* (2020), donde se establece que hubo “una mejor valoración del examen gamificado que del tradicional” (p. 238).

Resultados y Discusión

La actualización se ha convertido en una condición primordial para crear e implementar nuevas estrategias de enseñanza, debido a que los contextos sociales y académicos están en constante transformación y es fundamental para el docente contar con conocimientos de diferentes áreas, como, por ejemplo, las nuevas tecnologías.

Se encontró que la población con la que se trabajó se actualiza muy poco, lo que puede representar un menoscabo en su práctica docente, debido a que, al no tener conocimientos novedosos sobre las metodologías recientes o nuevos recursos pedagógicos, son pocos el interés y la motivación que pueden despertar en el alumnado por la clase.

Práctica Docente

Uno de los resultados más significativos de la indagatoria es que los docentes aplican la diversificación de estrategias, aspecto benéfico para que los estudiantes se interesen y motiven por la clase, ya que, de este modo, los alumnos no la perciben como algo repetitivo; al contrario, se convierte en algo novedoso para ellos.

Las estrategias que más utilizan los docentes en esta diversificación no se basan en la memorización; todo lo contrario, son metodologías que fomentan la investigación, la reflexión y la aplicación, propósitos que las distintas reformas educativas han planteado para la enseñanza de la asignatura.

El uso de este tipo de metodologías, como ya se ha reiterado, genera un mayor grado de interés y motivación por parte del estudiante, dando como resultado un aprendizaje significativo.

Importancia que los Docentes de Primaria Otorgan a la Asignatura de Historia de México

El poco interés que algunos docentes muestran por la materia (imparten esta clase solo por cumplir con el perfil o por herencia familiar) es de los problemas que más vulneran la importancia que tiene esta asignatura.

La población que participó en este estudio, por el contrario, la considera una asignatura de mucho peso. Partiendo de esta opinión, puede facilitarse que los alumnos la identifiquen como una materia de importancia para entender y buscar cambiar en sus contextos, más cuando se hace uso de metodologías que fomentan esta percepción.

Gamificación

Esta estrategia no es de las más usadas por los docentes; sin embargo, sí contribuyó a incrementar el gusto y el interés por la asignatura en los alumnos de sexto año del Colegio Real Victoria, además de que dio muy buenos resultados evaluativos. Así pues, es una estrategia que favorece actitudinal y evaluativamente, dos de los problemas más frecuentes con los que se topan los docentes en las clases de Historia de México.

Para finalizar, uno de los resultados que engloba los antes mencionados es la forma de evaluar. La evaluación formativa ha adquirido gran relevancia, debido a los propósitos de egreso que plantea la SEP y a que constituye una valoración que propende por la formación de un estudiante integral.

Conclusiones

En virtud de lo argumentado, se puede concluir que la preparación docente es de suma importancia para el mejoramiento constante de la praxis educativa, pues, hoy en día, el mundo de la educación necesita profesores capaces de enfrentar las necesidades tecnológicas y teóricas y ser un ente capaz de motivar a los alumnos, conociendo las necesidades y los objetivos de cada uno de ellos.

A partir de la evidencia recolectada, se reconoce que los maestros que colaboraron con esta investigación hacen uso de distintas estrategias de enseñanza, rompiendo con la forma tradicional en que se venía enseñando Historia de México, basada en la memorización y la repetición de hechos, fechas y personajes.

De acuerdo con el objetivo planteado, se puede sostener que se le confiere importancia a la asignatura, tanto así que se usan distintas estrategias de enseñanza con la finalidad de conseguir los propósitos de la materia, entre las cuales destacan el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje situado. Por otro lado, se evidencia un mayor gusto por la materia al utilizar diferentes estrategias de enseñanza.

Finalmente, se destaca la importancia de emplear la gamificación como estrategia innovadora, ya que demuestra acrecentar el gusto, la motivación y el interés del alumno por la Historia de México, esto respaldado primordialmente por una evaluación formativa. Sin embargo, no se puede dar por finalizada esta investigación, ya que el tema de la evaluación sumativa gamificada da pie a futuras indagaciones.

Referencias

- Alfonso, D. M. (2019). El papel del maestro en el desarrollo intelectual de sus escolares. *Revista de Investigación, Formación y Desarrollo*, 7(1), 33-39. <https://doi.org/10.34070/rif.v7i1.132>
- Barragán Giraldo, D. F. (2012). La práctica pedagógica: pensar más allá de las técnicas. En D. F. Barragán Giraldo, A. A. Gamboa Suárez y J. E. Urbina Cárdenas (Comps.), *Práctica pedagógica: Perspectivas teóricas* (pp. 19-38). Universidad Francisco de Paula Santander - Ecoe.
- Colomo-Magaña, E., Sánchez-Rivas, E., Ruiz-Palmero, J. y Sánchez-Rodríguez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Información Tecnológica*, 31(4), 233-242. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642020000400233>
- Contreras Espinosa, R. S. y Eguía, J. L. (2016). Gamificación en aulas universitarias. En R. S. Contreras y J. L. Eguía (Eds.), *Gamificación en aulas universitarias* (pp. 7-8). Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Del Águila Ríos, Y., Ferreira Capelo, R. T., Costa Varela, J. M., Guerra Antequera, J. y Antequera Barroso, J. A. (2019). Creatividad y tecnologías emergentes en educación. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1), 527-534. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2019.n1.v3.1529>
- Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre. Universidad de Sevilla, Sevilla, España. <http://hdl.handle.net/11441/59067>
- Dirección General de Desarrollo Curricular y Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio. (2011). *Programas de estudio 2011. Guía para el maestro. Educación básica primaria. Sexto grado*. Secretaría de Educación Pública. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/16007/Programa_Sexto_grado_-_Historia.pdf
- Espinoza-Freire, E. E., Tinoco-Izquierdo, W. E. y Sánchez-Barreto, X. R. (2017). Características del docente del siglo XXI. *OLIMPIA. Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*, 14(43), 39-53.
- Gómez Carrasco, C. J., Rodríguez Pérez, R. A. y Mirete Ruiz, A. B. (2018). Percepción de la enseñanza de la historia y concepciones epistemológicas. Una investigación con futuros maestros. *Revista Complutense de Educación*, 29(1), 237-250. <https://doi.org/10.5209/RCED.52233>
- Instituto Mexicano para la Excelencia Educativa. (2012). *Estrategias didácticas para el desarrollo de competencias*. Trillas.
- López Muñoz, L. (2004). La motivación en el aula. *Pulso*, (27), 95-107. <https://doi.org/10.58265/pulso.4918>
- López-Marí, M., San Martín-Alonso, A. y Peirats-Chacón, J. (2022). De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva. *Revista Colombiana de Educación*, (84). <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12518>

- Madrid Hincapié, J. M. (2018). Desarrollo del pensamiento crítico desde el área de Ciencias Sociales en la educación básica secundaria. *Praxis Pedagógica*, 18(22), 49-64. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.18.22.2018.49-64>
- Marín Suelves, D., Vidal Esteve, M. I., Peirats Chacón, J. y López Marí, M. (2018). Gamificación en la evaluación del aprendizaje: valoración del uso de Kahoot! En REDINE (Ed.), *Innovative strategies for Higher Education in Spain* (pp. 8-17). Adaya Press. <https://doi.org/10.58909/ad18127606>
- Orendain, V. (13 de agosto de 2019). Docentes del siglo XXI. *Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación*. <https://historico.mejoredu.gob.mx/docentes-del-siglo-xxi/>
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, e173773. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Quesada López, M. I. (2021). Metodologías inclusivas y emergentes para la formación docente en inclusión educativa. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 7(2), 110-117. <https://doi.org/10.17561/riai.v7.n2.6363>
- Sánchez Mendiola, M., Martínez Hernández, A. M. P., Torres Carrasco, R., de Agüero Servín, M., Hernández Romo, A. K., Benavides Lara, M. A., Rendón Cazales, V. J. y Jaimes Vergara, C. A. (2020). Retos educativos durante la pandemia de COVID-19: una encuesta a profesores de la UNAM. *Revista Digital Universitaria*, 21(3). <http://doi.org/10.22201/codeic.16076079e.2020.v21n3.a12>
- Sánchez-Rivas, E. y Pareja-Prieto, D. (2015). La gamificación como estrategia pedagógica en el contexto escolar. En J. Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, y E. Sánchez-Rivas (Eds.), *Innovaciones con tecnologías emergentes* (pp. 27-42). Universidad de Málaga.
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programas de estudio para la educación básica*. https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/10933/1/images/Aprendizajes_clave_para_la_educacion_integral.pdf
- Tirado-Olivares, S., González-Calero, J. A., Cózar-Gutiérrez, R. y Toledano, R. M. (2021). Gamificando la Evaluación: Una Alternativa a la Evaluación Tradicional en Educación Primaria. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(4), 125-143. <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.008>
- Villegas Pérez, M., Mortis Lozoya, S. V., García López, R. I. y del Hierro Parra, E. (2017). Uso de las TIC en estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria. *Apertura*, 9(1), 50-63. <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v9n1.913>