



Historia Historia
Estrategia - Lúdico
Historia Historia
Estrategia – Lúdico
Historia Historia
Estrategia – Lúdico

LA IMPORTANCIA DE LA HISTORIA. ENSEÑANZA LÚDICA EN ALUMNOS DE SECUNDARIA.

THE IMPORTANCE OF HISTORY. LEISURE
TEACHING IN SECONDARY SCHOOL STUDENTS.

Jorge Alejandro Trejo Alarcón.

UNIVERSITA CIENCIA

Revista electrónica de
investigación de la universidad
de Xalapa. AÑO 9, NÚMERO 26.
SEPTIEMBRE-DICIEMBRE 2020. ISSN 2007-

Maestro en Educación Básica (UPN). Licenciado en Antropología Histórica (U.V.)
Docente de tiempo completo en el Colegio Real Victoria y sus líneas de investigación
son didáctica, aprendizaje basado en problemas, pensamiento crítico y estrategias
lúdicas. Publicó el libro Barras Bravas. Ódiame más. Por una política pública en
México y fue colaborador en el libro Historia de la ORTEUV.

Contacto: jorge.trejo.alarco@gmail.com



SUMARIO: 1. RESUMEN/ABSTRACT; 2. INTRODUCCIÓN; 3. CONCEPTO DE HISTORIA; 4. IMPORTANCIA DE LA HISTORIA. UN ACERCAMIENTO CONTEXTUAL; 5. ENSEÑAR HISTORIA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA; 6. ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO; 7. CONCLUSIÓN; 8. BIBLIOGRAFÍA.

RESUMEN

La Historia como asignatura suele causar problemas de apatía en muchos estudiantes no sólo de Educación Básica, en los diferentes niveles con los que cuenta la Educación en México, presentan estos índices. Mediante las reformas educativas que se han puesto en práctica, donde tienen como objetivo principal mejorar la enseñanza y que los estudiantes alcancen los aprendizajes esperados. Preocupadas por el rol que juega el docente y su práctica con relación al alumno y su aprendizaje.

La última modificación que se realizó fue la Reforma Integral de la Educación Básica 2011 (*RIEB*), donde se proponen distintas estrategias para transformar las clases implementando una didáctica en la que se favorezca la creatividad, la reflexión, el ser crítico, implementar y fomentar el uso responsable de los medios digitales; componentes con los que el estudiante debe cumplir a la hora de egresar de la educación básica. Motivos por los que se ha buscado cambiar los modelos de enseñanza, evitando la clase clásica, las actividades que benefician el aprendizaje memorístico.

Una de las estrategias que mayor impacto ha tenido en las distintas prácticas profesionales, es el de aprender jugando, implementar actividades lúdicas con el fin de que el estudiante aprenda los distintos contenidos, de la mano del juego.

PALABRAS CLAVE: Historia, Estrategia, Lúdico, Aprendizaje, Didáctica y Enseñanza.

ABSTRACT

History as a subject usually causes problems of apathy in many students, not only on Primary and Secondary level education, this is also presented on higher Mexico Education levels as High school. Through the educational reforms that have been



implemented, where the main objective is to improve teaching and that students achieve the expected learning. Concerned about the role played by the teacher and their practice in relation to the student and their learning.

The last modification that was made was the Reform of Basic Education 2011 (RIEB), where different strategies are proposed to transform the classes by implementing a didactic form that favors creativity, reflection, being critical, implementing and promoting responsible use of digital media; components with which the student must count when they finish basic education degree. Reasons for which it has been sought to change the teaching models, avoiding the regular class, improving the activities that benefit memorial learning.

One of the strategies that has had the greatest impact on the different professional practices is learning while playing, implementing recreational activities in order for the student to learn the different contents, hand in hand with the game.

KEYWORDS: History, Strategy, Ludic, Learning, Didactics and Teaching.

1. INTRODUCCIÓN

El artículo tiene como objetivo principal, proporcionar al docente herramientas para incrementar el interés por la asignatura de Historia, mencionar la importancia que tiene la disciplina en el día a día, buscar alternativas para mejorar la práctica docente y fomentar la reflexión docente.

Se presentan distintas ideas sobre la importancia de la Historia, para qué sirve y cómo motivar al alumno mediante actividades de juego, buscando con ello formar estudiantes críticos y reflexivos, como lo menciona la Secretaría de Educación Pública (*SEP*), un egresado integral.

2. CONCEPTO DE HISTORIA

Partiendo de la idea de que la Historia es la ciencia que estudia los hechos que han construido los contextos sociales, económicos, políticos y geográficos durante cada periodo histórico y que se han vuelto fundamentales para la construcción de la realidad (Vázquez, 2000). Continuando con esta idea, la importancia que tiene la disciplina en la vida diaria es relevante, aspecto que desafortunadamente se ha dejado de lado por los mismos docentes. Esta idea se respalda con la formación académica de los profesores, que, si bien es pedagógica, muchas veces no hace énfasis en la importancia que tiene la Historia, sumando las viejas técnicas didácticas empleadas entre las que destacan la memorización y el resumen.

¿De qué manera como docentes se puede lograr la importancia requerida por la asignatura? Cuestionamiento, que los docentes frente a grupo deben tener





presente, reflexionar y, sobre todo, buscar alternativas que ayuden a que el alumno reconozca que la Historia es importante y parte de su vida diaria, como menciona Arias y Simarro “La Historia es la memoria de la humanidad, sin la conciencia histórica estaríamos perdidos, seríamos como animales o robots” (Arias y Simarro, 2010: 21).

Si se logra que el estudiante entienda y valore que es parte de la Historia y ella de él, que es de gran importancia para poder entender algunos factores que aparecen en su realidad. Esta idea se puede complementar con una sugerencia didáctica de la Secretaría de Educación Pública (SEP), la visita a Museos, gracias a esta estrategia, el estar ahí, el que los alumnos vean y conviven directamente con los datos y las imágenes que se les presentan clase, sin duda favorecen con su gusto por la Historia (SEP, 2011).

En palabras de Rodríguez, ¿cuál es el sentido de enseñar Historia: “El problema cultural dentro de una perspectiva global y las técnicas empleadas en la enseñanza” (Rodríguez, 1998:4-6). Sin embargo; considero de mayor peso la idea de las técnicas. Realmente como docente de Historia se emplean estrategias adecuadas al alumno, es innovador frente a grupo, se apoya de la tecnología para mejorar su sesión o sigue empleando estrategias arcaicas como hace mención la. Aspectos que son necesarios cubrir en la planificación con la intención de que el estudiante llegue a los objetivos (Universidad a Distancia, 2013).

Por los motivos antes planteados considero fundamental la enseñanza lúdica, que el alumno aprenda los contenidos mediante el juego, según Mariotti en su publicación *Creatividad y desarrollo de la personalidad a través del juego*, argumenta que “es una experiencia necesaria y vital que, además de satisfacción aprendizaje y acopio de vivencias, es punto de partida básica para orientar la propia existencia hacia una actitud creativa, ética, rica y fértil” (Mariotti, 2014:17). Como lo menciona el autor, mediante esta estrategia se fomentan diversos aspectos que favorecen la educación integral.

“Restablecimiento de la enseñanza de la Historia como asignatura específica para organizar el estudio continuo y ordenado de las grandes épocas del desarrollo de la humanidad” (Vargas, 1998:7). Como menciona el autor, es necesario replantearnos la enseñanza de la asignatura, con el fin de contextualizar al estudiante, haciéndolo reflexivo sobre su realidad, integrando aspectos culturales, sociales, políticos, económicos, etc., del pasado y que repercuten en el presente, alcanzando con ello uno de los propósitos del Plan de Estudio 2011 donde menciona que los estudiantes “Propongan y participen de manera informada en acciones para favorecer una convivencia democrática y contribuir a la solución de problemas sociales” (SEP, 2011:14).

Sin embargo; otro de los motivos que intervienen en que el estudiante no le dé importancia a la asignatura y la considera poco útil tiene que ver directamente con los antecedentes que tiene el alumno en sus anteriores clases, por ello es necesario emplear un instrumento que ayude al docente a conocer los alcances de sus antiguos catedráticos y saber de la forma que les enseñaron y si resaltaron la importancia que tiene la Historia (González, 2000).



Al largo del escrito se ha mencionado la participación del docente frente a grupo, las estrategias y su implementación, sin embargo; no se ha mencionado el papel que juega el alumno, en el que como docentes deben tener presente que es lo más importante, es el que está al frente, el que debe construir su aprendizaje y el profesor lo guía, lo orienta (*SEP*,2011).

¿Pero qué motivado está el alumno?, se puede emplear el diagnóstico para saberlo, como sugerencias; sin embargo, existen otras alternativas que favorezcan el conocimiento. Realmente conocemos cómo y por qué los alumnos se comportan de tal manera ante la asignatura, creo pertinente hacer una valoración de las estrategias que se emplean, realmente favorecen al estudiante, están motivados cuando llegan al aula, salen motivados de ésta, motivos por los cuales es tan importante que los alumnos se vayan felices de una clase, que desarrollen las capacidades con las que cuenta cada uno y sean pues en práctica en su cotidianidad (Santrock citado en Cornelio, 2017).

3. IMPORTANCIA DE LA HISTORIA. UN ACERCAMIENTO CONTEXTUAL

Preguntas de suma importancia y escuchada cotidianamente en el aula, realmente ¿para qué sirve la Historia?, ¿es importante en nuestra vida diaria?, cuando se está frente a grupo, deberíamos tener presente este tipo de cuestionamientos, basado en ello se puede emplear mejores estrategias. Citando a Vargas “Los alumnos comprenderán que las formas de vida actual, sus ventajas y problemas son producto de largos y variados procesos” (Vargas, 1998:7). Argumento básico en la postura docente frente a la enseñanza e importancia de la asignatura. ¿De qué manera el estudiante encuentra significativo el conocimiento histórico? Denoto de suma importancia reflexionar sobre la práctica profesional, identificar si se fomenta y logra que los alumnos ligan los contenidos con su presente, hacerles ver que la Historia impacta de manera directa en su desarrollo diario, en su contexto social, económico, político y geográfico.

Tomando la referencia de Saldaña “La Historia es la disciplina que se dedica al estudio de los hechos realizados por el hombre en el pasado y que repercuten en el presente” (Saldaña, 1997:28). Argumento que es clave en la enseñanza de la disciplina, cómo los factores sociopolíticos, económicos o geográficos del contexto real del estudiante, se han visto modificados por diferentes hechos históricos, que hacen que la Historia sea parte de su vida diaria, se encuentra en los edificios que hay en sus ciudades, de las tradiciones que celebramos fervientemente, en los distintos géneros musicales o literarios, en las modas, en los avances tecnológicos, por mencionar algunos aspectos. El papel que desarrolla el docente y lo afirmo tomando como fundamento la Reforma Integral de la Educación Básica 2011 (*RIEB*), donde mencionan dos puntos significativos (a juicio personal), el rol del docente y el evitar la memorización de datos históricos y alcanzar los aprendizajes esperados, aquellos que como docente se espera alcance el alumno en clase y le sirvan para la vida.

Dirigiéndonos en el quehacer histórico con un fin práctico, que sería básicamente una forma de poder acercar al alumno a la asignatura y demostrarle que es



importante para su vida diaria. Es necesario prestar atención al contexto en el que se ve presente el alumno, indagar los monumentos históricos, los nombres de calles, pasajes históricos que acontecieron, por mencionar algunos datos, demostrarle al estudiante que no sólo son parte de la Historia, sino que ella es parte de su vida diaria.

A modo de conclusión y citando a Murphy sobre la importancia que tiene la Historia en nuestro quehacer cotidiano: “Nos sirve a aprender cómo eran las cosas en el pasado, permite aprender a pensar, nos capacita para hacernos preguntas y extraer conclusiones” (Murphy, 2007:15). Siguiendo la postura del autor, la asignatura es trascendental, no sólo desde la perspectiva académica o documental, sino para entender cómo y por qué se dieron ciertos hechos que se reflejan en su realidad inmediata. Un ejemplo de ello es la firma del Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN), hacer mención de las características del documento y llevarlo a su cotidianidad, mostrando los monopolios como un resultado de la firma. Acercarlos al presente histórico.

4. ENSEÑAR HISTORIA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

En los párrafos anteriores se ha hecho mención sobre la importancia que tiene la disciplina, el papel que juega el docente y el alumno en los cambios del programa y las modificaciones que sugiere la *RIEB* en la didáctica que se emplea en el aula. Es por ello la necesidad de identificar aquellos métodos que ayudan a que los contenidos sean aprovechados de la mejor manera por el alumno. De qué manera es posible hacer un cambio en la enseñanza frente a grupo y lograr el objetivo principal de cada docente, los aprendizajes esperados. Es necesario replantearse la práctica docente, formular preguntas y elaborar soluciones que ayuden a mejorar las clases y que se logre atraer al estudiante. Una pregunta que considero esencial es ¿de qué manera el estudiante puede lograr aprender la teoría sin la necesidad de memorizar?

La Secretaria de Educación Pública en el Programa de Estudio 2011, sugiere ciertas estrategias que como docentes se pueden emplear frente a grupo, de las que destacan:

- “Privilegiar el análisis y la comprensión histórica” (*SEP*, 2011: 18).
- “Conocer las características, los intereses y las inquietudes de los alumnos” (*SEP* 2011: 18).
- “Despertar el interés de los alumnos por la historia mediante actividades de aprendizaje lúdicas y significativas” (*SEP*, 2011: 19).

La última sugerencia didáctica, se relaciona con el objetivo del artículo, implementar estrategias lúdicas, citando a Arias y Simarro: “En muchos espacios y niveles del sistema educativo de nuestro país, la Historia se enseña aún como si fuera el conocimiento memorístico de una serie de datos, fechas, acontecimientos y nombres, sin relación con el presente” (Arias y Simarro , 2010: 10). Metodología que podría llegar a ser la causante de que el alumno no le encuentre importancia, vea innecesaria y aburridos los contenidos que se presentan a lo largo del curso.



Las investigaciones que han trabajado la didáctica en Historia, plantean alternativas con el fin de cambiar los enfoques, las técnicas, los recursos, aparecen las competencias, etc., es necesario replantearnos este punto, con el fin de que el estudiante no llegue y se vaya del salón aburrido, que el tiempo en cada sesión sea el mejor, que ayude a construir un alumno integral, crítico y reflexivo (Vargas, 1998).

Otro punto importante y como se ha mencionado anteriormente es el contexto del estudiante, los elementos históricos que lo rodean, desde barrios hasta edificios; si los empleamos en clase de manera inductora o a manera de cierre, se podría obtener la atención esperada y con ello llegar a un aprendizaje significativo en la asignatura y forma parte de la esencia de la asignatura. Como dice Murphy “Ayuda a aprender mucho más acerca de todos los elementos históricos que nos rodean” (Murphy, 2007:16).

Para rescatar la importancia y utilidad de la asignatura, pero lo más importante, que el alumno aprenda, existen distintas estrategias para mejorar la didáctica en clase: líneas del tiempo, portadas de periódico, discursos y debates, visitar museos ya sea de manera presencial o virtual, vestirse de la época según el tema, videos educativos, juegos didácticos, etc. (Murphy, 2007).

Anteriormente mencioné la idea de evitar la memorización de fechas, lugares, personajes, planes, etc., si nos centramos en los contenidos del programa y los abordamos desde una visión lúdica, buscar nuevas técnicas pedagógicas, fomentar el pensamiento crítico mediante estudios de caso, emplear el trabajo de campo hasta la reflexión y análisis de textos, los resultados serán más enriquecedores y darán un alumno crítico y reflexivo ante el contexto histórico, social y económico (Furlan,2000).

El objetivo del artículo, es lograr que el docente reflexione sobre su práctica, implemente nuevas estrategias frente a grupo y logre incrementar el interés por la Historia; principalmente utilizando estrategias lúdicas, implementar clases relacionadas con el juego; técnicas que podría llegar a motivar e incrementar el gusto por la asignatura, dejar de lado la enseñanza clásica olvidarse del resumen o subrayado.

Como expresa Caillois, el juego tiene ciertas características: libre, separadas, inciertas, improductivas, reglamentada y ficticia (Caillois,1994); una vez identificado el tipo de estudiante con el que se cuenta en las aulas, se pueden elaborar juegos que presenten las características que menciona el autor. Desde la posición de Cooper “La Curriculum Guidance for the Foundation Stage (DfEE/QCA, 2000^a) resalta la importancia de ampliar y apoyar el aprendizaje de los niños a través del juego” (Cooper, 2002:40). El juego es un elemento fundamental en el aprendizaje del estudiante, tiene que ver mucho con romper la rutina, llevar algo novedoso para el estudiante, lograr atraer su atención y llevarlos a un aprendizaje lúdico.

Sin embargo; ¿qué rol juega el docente en la didáctica lúdica? En la opinión de Cooper: “El papel de los adultos en la creación y el enriquecimiento de unos contextos estimulantes para el juego” (Cooper, 2002:40). Esta idea demuestra un



aspecto básico en la didáctica del juego, el contexto, tratar de llevar al estudiante a un ambiente relacionado con la diversión, en el que desarrollen sus niveles de aprendizaje en el que no solamente apliquen la teoría, más bien en el que desenvuelvan todo su conocimiento y los hagan un estudiante integral. Fomentar un ambiente de aprendizaje que vaya de la mano con las estrategias lúdicas, que el alumno vea que puede aprender jugando.

5. ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Es necesario mencionar que la carga teórica que tiene la asignatura está presente en cada uno de los contenidos, el poco gusto por la lectura que tiene la mayoría de los mexicanos y las estrategias con las que se ha impartido, no han favorecido a encontrar un gusto y utilidad de ésta. Es hora de buscar nuevas técnicas que ayuden a cambiar estos paradigmas establecidos en años anteriores, como expresa Salazar: “Enseñar Historia implica enseñar a pensar históricamente, comprender el método con el que se elabora el conocimiento histórico, los valores relacionados con éste, sus proyecciones en la vida cotidiana, las actitudes éticas y cívicas que están implícitas en el discurso, los procesos de pensamiento que estimulan su estudio, etcétera” (Salazar, 2001:82).

Esta tesis me hace pensar que es necesario hacer un análisis sobre cómo se está enseñando Historia, hacer un juicio si nuestra práctica docente es la adecuada o si solamente seguimos la idea de memorizar factor que se ha visto desde el programa que presentó la Secretaría de Educación Pública y ha sido utilizado desde 1992, el cual se enfoca en hacer libros de textos cronológicos, buscando memorizar fechas y personajes (Salazar,2001). Sin dejar de lado que, en la actualidad, los contenidos y las estrategias se han ido modificando, todo ello con la intención de formar alumnos críticos; sin embargo; se sigue viendo presente en distintas clases la escuela clásica, las pruebas que se elaboran, las técnicas y recurso didácticos, las planeaciones van dirigidas al aprendizaje memorístico.

Por estos motivos veo pertinente cambiar el modo de enseñar, buscar alternativas para que el alumno haga de la Historia parte de su vida (que lo es), que se sientan motivados para investigar lo que con los años ha afectado y beneficiado al país, que no sólo memoricen los contenidos que se les proporciona en clase, sino que sean capaces de comprender la información y con base a en las exigencias del nuevo modelo, tratar de dar una interpretación y buscar respuestas sobre los acontecimientos actuales (Salazar,2001).

Teniendo en cuenta las ideas antes mencionadas, propongo implementar estrategias lúdicas, como lo menciona Salazar: “Piaget estaba convencido de que el pensamiento de los niños se desarrolla como consecuencia de su actividad con el mundo; el hacer cosas, alterar situaciones y transformar objetos” (Salazar, 2001:76). Veo necesario, cambiar los métodos de enseñanza de la Historia y comento nuevamente, el juego, como principal elemento para hacer que el alumno se interese en la asignatura; que aprenda jugando.

Para solucionar esta problemática creo necesario implementar en cada sesión: crucigramas, adivina quién, sopa de letras, basta, jenga, serpientes y escaleras,



memoramas, líneas del tiempo, juegos digitales como el 100 mexicano dijeron, loterías, etc., recursos adecuados a los estudiantes que hay en el salón de clase, pensando en la edad, los canales de aprendizaje, los contextos, etc.

Sin olvidar incluir en cada planeación actividades donde ellos realicen el material, recordemos que en la actualidad la educación en México es constructivista. Como lo menciona Piaget y lo retoma Salazar, que transformen objetos y le sirva de herramienta de aprendizaje.

Teniendo presente, que muchos autores han trabajado el juego, desde distintos enfoques sociológicos, antropológicos, educativos, psicológicos, etc., veo pertinente hacer mención de dos investigadores, que resaltaron la importancia de este elemento.

El juego es: “Es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas” (Huizinga,2007:12). Como lo menciona Huizinga, la importancia del concepto se centra en que la libertad está presente, no sin olvidar las reglas, que son parte del desarrollo escolar y civil, estos elementos ayudarían de manera considerable, a que el alumno se sienta en una atmósfera de libertad, que pueda jugar y aprender; que lo sienta parte de su contexto.

“El juego es ocasión de gasto puro: de tiempo, de energía, de ingenio, de habilidad y con frecuencia de dinero” (Caillois,1994:34). Siguiendo la teoría del autor, se pueden ver elementos importantes a la hora de aplicar ciertas estrategias lúdicas, éstas fomentarían la transversalidad que se pide en los nuevos programas de la *SEP*; por ejemplo, el aspecto de energía en el que se involucra la asignatura de Educación Física o ingenio donde Artes Visuales aparecería.

6. CONCLUSIÓN

Finalmente, veo necesario realizar un análisis sobre la preparación crítica del docente como primer momento, indagar si realmente está preparado para impartir la clase de Historia, si su formación académica tiene relación o formación histórica, son partidarios de temas con tintes históricos o son docentes por necesidad. Si bien, son aspectos que pueden llegar a causar inconformidades en el núcleo del profesorado, son de suma importancia para analizar el por qué los alumnos presentan tanta negación sobre la asignatura.

Por otra parte, queda en cada docente reflexionar sobre su práctica docente, ser críticos ante ella y encontrar aspectos que han favorecido a la enseñanza de la Historia y cuales son necesarios cambiar para buscar un aprendizaje real en cada uno de los estudiantes que reciben la cátedra.

Por último, considero importante implementar nuevas estrategias que ayuden a alcanzar los aprendizajes que marca el programa de estudios; sin embargo, es importante conocer al grupo con el que trabaja cada docente, realizar un diagnóstico que rescate las áreas de oportunidades y gracias a ellos elaborar actividades lúdicas



que apoyen la clase frente a grupo, pero que principalmente motiven al estudiante para alcanzar sus objetivos de una manera divertida, a través del juego.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Arias y Simarro, Concepción. (2010). *¿Cómo enseñar la Historia? Técnicas de apoyo para los profesores*. México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO).
- Caillois, Roger. (1994). *Los Juegos y los Hombres. La Máscara y el Vértigo*. México: FCE
- Cooper, Hilary. (2002). *Didáctica de la Historia en la Educación Infantil y Primaria*. España: Morata.
- Cornelio Prudencio, Julissa Aracely. (2017). "Motivación de metas académicas y rendimiento académico en estudiantes de Terapia Física y Rehabilitación de la Universidad San Pedro", recuperado de:
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6786/Te sis_59635.pdf?sequence=1&isAllowed=y . Fecha de consulta: 10/12/19.
- Furlan, Alfredo. (2000). *Metodología en la Enseñanza en Antología de Medios para la Enseñanza*. México: UPN.
- González, Alba Susana. (2000). *Andamiajes para la Enseñanza de la Historia*. España: Lugar.
- Huizinga, Johan. (2008). *Homo Ludens*. España: Alianza/Emecé.
- Mariotti, Fabián. (2014). *Creatividad y Desarrollo de la Personalidad a través del Juego*. México: Trillas.
- Murphy, Julia. (2007). *Más de 100 ideas para enseñar Historia*. España: Graó.
- Rodríguez, Xavier. (s/m,1998). "El Nuevo Milenio y la Enseñanza de la Historia" en *Enseñar Historia*. Número 1, México. p.p. 4-6.
- Salazar Sotelo, Julia. (2001). *Problemas de enseñanza aprendizaje de la historia. ¿...Y los maestros qué enseñamos por historia?* México: UPN.
- Saldaña. (1997). *Libro del Maestro 5to. Grado*. México: SEP.



Secretaría de Educación Pública SEP. (2007). Guía didáctica de Formación Cívica y Ética para la educación primaria. México: SEP.

Secretaría de Educación Pública SEP. (2011). Programa de Estudios 2011. México: SEP.

Secretaría de Educación Pública SEP (2011). Programa Escuelas de Calidad (PET) 2011. México: SEP.

Universidad Estatal a distancia (2013). “¿Qué son las estrategias didácticas?”, recuperado de https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf. Fecha de consulta: 13/01/20.

Vargas, Raúl. (s/m-1998). “Reflexiones en torno al programa de Historia en Educación Secundaria”, en Enseñar Historia. Número 1, México, p.p. 7-9.

Vázquez, María de la Luz. (2000). Historia Universal de la Antigüedad al Renacimiento. México: Limusa.

