



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 099 DF. PONIENTE**



**PROYECTO DE INNOVACIÓN DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA:  
DISEÑO Y APLICACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO, COMO  
AUXILIAR EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DE MÉXICO EN  
EL 4° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**P R E S E N T A:**

**JUAN MARCOS JUÁREZ JUÁREZ**

**MÉXICO, DF.**

**SEPTIEMBRE DE 2006**



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 099 DF. PONIENTE**



**DISEÑO Y APLICACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO, COMO  
AUXILIAR EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DE MÉXICO EN  
EL 4° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO  
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

**P R E S E N T A:**

**JUAN MARCOS JUÁREZ JUÁREZ**

**MÉXICO, DF.**

**SEPTIEMBRE DE 2006**

## **DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACION**

México, D. F., 5 de septiembre de 2006.

**C. PROFR. JUAN MARCOS JUÁREZ JUÁREZ  
P R E S E N T E**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:

**DISEÑO Y APLICACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO, COMO AUXILIAR  
EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DE MÉXICO EN EL 4º GRADO DE  
EDUCACIÓN PRIMARIA**

*opción Proyecto de Innovación, a propuesta del asesor Profr. Cayetano Gabriel Flores, manifiesto a usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.*

*Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.*

**A T E N T A M E N T E**



**MTRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES  
PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 099, D. F. PTE.**

GGQC/arr

## **AGRADECIMIENTOS**

**A Mis Padres:**

**Por Su Amor E Invaluable Apoyo**

**A Mi Esposa**

**Por Su Amor, Por Su Apoyo, Comprensión E Infinita Paciencia.**

**A Mi Hija:**

**Por Su Sonrisa, Por Sus Ocurrencias, Por Existir.**

**A Mis Compañeros:**

**Por Esos Gratos Momentos En Clase.**

**A Mis Alumnos:**

**Por Hacer Posible Este Proyecto**

**A Mis Profesores De La UPN:**

**Por Todas Sus Enseñanzas.**

**A La Maestra Any:**

**Por Permitirme Crecer Como Persona Y Como Profesional.**

## ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN .....	1
JUSTIFICACIÓN.....	5
MARCO CONTEXTUAL .....	7
○ Contexto social.....	7
○ Contexto escolar.....	17
DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO .....	27
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	39
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	41
PREGUNTA CENTRAL DE LA INVESTIGACIÓN .....	41
PROPÓSITOS Y/O METAS POR ALCANZAR .....	42
MARCO TEÓRICO .....	43
METODOLOGÍA .....	74
○ Novela Escolar.....	77
TIPO DE PROYECTO.....	79
ALTERNATIVA .....	80
CATEGORÍAS DE ANÁLISIS.....	82
PLAN DE TRABAJO .....	85
APLICACIÓN Y REPORTE DE LA ALTERNATIVA .....	90
EVALUACIÓN GENERAL DEL PROYECTO.....	100
CONCLUSIONES .....	103
REFORMULACIÓN .....	105
BIBLIOGRAFÍA .....	106
ANEXOS .....	108

## INTRODUCCIÓN

Ser maestro en la actualidad impone retos muy grandes debido a múltiples factores tanto sociales, culturales, tecnológicos, económicos, políticos y de muy diversa índole.

Uno de estos factores que hacen de la educación un reto más grande, es la introducción de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo. Este hecho es innegable debido a que las computadoras forman parte activa de nuestra vida cotidiana en muchos aspectos en la actualidad. Esta inmersión de la computadora en el aula, debe hacerse por el bienestar de nuestros alumnos, de nuestras escuelas y de la sociedad.

Se sabe de antemano, que existen muchos programas para computadora (Software educativo) que pueden ayudar al niño de nivel primaria a mejorar su aprendizaje en temas como español, matemáticas o geografía. Sin embargo el software que se pretende realizar en este proyecto, estará adecuado a las necesidades propias de la institución, es decir, será de historia de México (puesto que de esta materia existe muy poco), además será especialmente diseñado para los alumnos de 4° de educación primaria de la escuela primaria particular *Liceo Sakbe de México*, ubicada en el municipio de Ixtapaluca Estado de México.

El software sugerido, pretende ser una herramienta más en el aprendizaje de la historia de México.

El diagnóstico pedagógico, que permitió identificar el bajo nivel académico que presentan los alumnos de la institución sujeto de estudio, fue detectado mediante la aplicación cuestionarios a profesores y alumnos, dichos cuestionarios arrojaron datos contundentes sobre el nivel de enseñanza de la historia.

Los resultados de los cuestionarios plantean un problema grave: las limitantes que los mismos profesores se imponen, al utilizar pocos recursos didácticos para

impartir la clase de historia. Obviamente el software educativo no está dentro de esos recursos.

Ante el problema de la enseñanza tradicional de la historia en algunas escuelas, surge una pregunta ¿Cuál es la diferencia entre aprender historia de México de la manera tradicional y hacerlo con la computadora?

Y la pregunta central, con el uso de un software educativo ¿Se puede mejorar el nivel de conocimientos de historia en los alumnos de 4º grado?

Con el software educativo se pretende:

- 📖 Presentar a los alumnos textos con información de los diversos temas de historia.
- 📖 Proponerles actividades después de la lectura de la información para que construyan, repasen e incluso memoricen mediante rompecabezas, crucigramas, actividades de texto, sopa de letras y asociaciones.
- 📖 Motivar al alumno para que enfrente retos y los resuelva.
- 📖 Apoyar a los alumnos para que traten de construir su propio conocimiento
- 📖 Ayudar a los niños a que utilicen la computadora para aprender y comprender la historia de México.

El principal autor en que se fundamentó el diseño y desarrollo del software educativo fue Jerome Bruner, el cual dice que el aprendizaje por descubrimiento es la capacidad de reorganizar los datos ya obtenidos de maneras novedosas, de tal forma que permitan descubrimientos nuevos. El cual también afirma que: todo conocimiento real es aprendido por uno mismo.

Se considera lo anterior, puesto que una de las características más importante del software, es que no cuenta con instrucciones para resolver cada actividad, es decir, el alumno debe descubrir que tipo de ejercicio es y cómo debe resolverlo. Todas las actividades planteadas, deben ser resueltas por el niño, con base en su

experiencia previa enfrentando problemas informáticos, de este tipo, o utilizando otro tipo de software.

Por otra parte, si el alumno no logra resolver correctamente un determinado ejercicio, el software está diseñado para impedirle que avance a la siguiente actividad. Esta limitante implica un reto mayor para el alumno, puesto que lo motiva y lo impulsa a aprender por sí mismo.

Para la realización del proyecto de innovación, se utilizó la metodología de la investigación acción, y se llevaron a cabo actividades como el análisis del contexto en el que se da la problemática, la descripción de la alternativa y la aplicación del proyecto.

Puesto que la base fundamental para el desarrollo del trabajo es el plan y programas de estudio de historia 4º grado, se considera un proyecto de intervención pedagógica.

La alternativa propuesta es un software educativo con actividades como crucigramas, sopas de letras, actividades de texto, rompecabezas y asociaciones. Todas estas divididas en 9 unidades: La prehistoria, El México antiguo, Descubrimiento y conquista, El México virreinal, La Independencia, De la Independencia a la reforma, Consolidación del estado mexicano, La revolución mexicana, El México contemporáneo, a las cuales se puede acceder mediante un menú de opciones. Todas las actividades están basadas en el libro de historia de la SEP de 4º grado.

Para lograr el fin deseado, y antes de la aplicación del proyecto, se propuso un plan de trabajo consistente en 10 sesiones. La primera de sensibilización, y las 9 restantes para cada una de las 9 unidades de las cuales consta el software.

La aplicación de la alternativa se llevó a cabo en tiempo, más no así en forma, pues sólo se aplicó con 46 actividades, mismas que fueron suficientes para

observar el comportamiento detallado del software, es decir, los errores de programación y diseño en cada una de las actividades.

La evaluación general del proyecto, permitió identificar errores de funcionamiento del software, y asimismo condujo a la detección de los gustos de los alumnos por tal o cual actividad. Este hecho fue determinante para la reformulación de la propuesta, la cual entregó como producto terminal, el software educativo *Mexicatlahuallotl* (Historia de México en náhuatl) que consta de 174 actividades, las cuales contienen todos y cada uno de los temas de libro de historia de 4º grado.

Así las cosas, la computadora, adquiere otra dimensión si se encuentra en ella una utilidad, pero al mismo tiempo una diversión y un reto. Si provoca una emoción o expectativas tanto dentro como fuera del contexto escolar, es decir, construir, resolver, armar, para aprender y jugar, para jugar y aprender, y así salir de lo cotidiano, abrir la imaginación y capacidad de conocer la historia de México desde una perspectiva diferente; es entonces la computadora y el uso de las nuevas tecnologías, una de las grandes herramientas para que el niño experimente y enfrente una gama infinita de posibilidades de conocimiento.

## JUSTIFICACIÓN

Los nuevos enfoques del plan y programas de Historia en nuestro país, expresan que se deben cambiar las formas tradicionales de enseñar. En algunas escuelas se continúa enseñando la Historia de una manera tradicional. Algunos docentes siguen creyendo que el aprendizaje de esta asignatura consiste en la acumulación y repetición de grandes cantidades de fechas, nombres y sucesos, que en la mayoría de las ocasiones carecen de algún significado para los alumnos. Además, piensan que la única herramienta didáctica es el gis y el pizarrón.

El estudio de la historia es de gran importancia para todo ser humano, más aún para un alumno de primaria. En la Escuela Primaria Liceo Sakbe de México, se imparte la clase de Computación, son dos sesiones por semana, una teórica y otra práctica, existe también una hora denominada: *Apoyo a materias curriculares*, la cual se imparte también una vez por semana.

Se decidió implementar un software educativo que permita llevar a cabo las sesiones de apoyo, y no seguir dependiendo única y exclusivamente de la enciclopedia *Encarta*®,<sup>1</sup> para poder abarcar los contenidos de Historia.

El software esta planeado para apoyar básicamente a los alumnos de 4°, pero debido a que los contenidos de esta materia, para este grado en particular son muy amplios, es posible que sirva también para alumnos de otros grados de primaria, e incluso de secundaria. Cabe mencionar que el programa de Historia de 4° grado, cubre desde el poblamiento de América, hasta el México contemporáneo.

Es necesario realizar una evaluación diagnóstica a alumnos, para conocer las condiciones en las que se encuentran, en cuanto al grado de conocimientos de historia de México. También resulta indispensable conocer el nivel académico de

---

<sup>1</sup> Enciclopedia electrónica, propiedad de Microsoft ©.

los profesores y sus perspectivas ante la enseñanza de la historia en el nivel primaria.

Ahora bien, el presente proyecto de innovación, propone como alternativa viable, un software educativo, que se pretende desarrollar con un programa denominado **Clic**, el cual permite crear actividades en la computadora como: actividades de texto, sopa de letras, crucigramas, asociaciones y rompecabezas. Este tipo de software se utiliza comúnmente como auxiliar para las materias curriculares, es decir, permite el fortalecimiento de los temas vistos por medio de una gran cantidad de ejercicios de práctica.

Como se mencionó, la hora de apoyo tiene como propósito el repasar los temas vistos en la semana, pero con la ayuda de la computadora. Los programas educativos con los que se cuenta, son muy variados: Español, Matemáticas, Geografía, Inglés, Computación, etc. Sin embargo, en cuanto a Historia de México el software es casi nulo.

Por esta razón, y aunada a las pocas estrategias didácticas y por ende al escaso conocimiento que presentan los alumnos de 4° grado en la materia de historia, se optó por desarrollar un software educativo que ayude a superar estas deficiencias.

Uno de los propósitos de este proyecto, consiste en demostrar que mediante el software educativo, se puede propiciar el interés del niño por la historia de México, y más aún, que sirve para mejorar el aprovechamiento académico de los alumnos en ésta materia. Además, se pretende que implícitamente, el niño mejore sus habilidades computacionales (manejo del *ratón*, teclado y familiarización con algunas funciones básicas), para utilizar de manera eficiente esta valiosa herramienta: la computadora.

También se pretende presentar resultados tangibles, que muestren la conveniencia de utilizar el software educativo en la escuela, comprobando que el uso de las nuevas tecnologías puede resultar divertido para la mayoría de los niños.

## MARCO CONTEXTUAL

### Contexto Social

#### El Municipio: Ixtapaluca

#### Toponimia

El nombre propio mexicano es *Iztapayucan*, que se compone de *iztatl*, sal, *pallutl* o *pallotl*, mojadura, y de *can* lugar; y significa: *lugar donde se moja la sal*.



#### Glifo

Aparece con un jeroglífico, sobre un campo blanco, en una toponimia cuyos contornos son de color negro, mismos que posee en la parte superior, una figura ovalada en los extremos; conteniendo en ésta y en el centro de la figura principal, triángulos específicamente dispuestos.

### Medio Físico

#### Localización

El municipio está enclavado en la zona oriente del estado de México, se localiza a los 19° 14' 30" de latitud norte, al paralelo 19° 24' 40" y longitud oeste al meridiano 98° 57' 15". Está situado entre las carreteras nacionales de México-Puebla y México-Cuautla que pasan precisamente dentro de su territorio y se bifurcan ambas rectas enfrente de lo que fuera en otra época, la gran finca ganadera llamada Santa Bárbara propiedad del general Plutarco Elías Calles. Dista 7 ½ kilómetros de Chalco, a 32 kilómetros de la capital de la República Mexicana y a 110 Km. de la ciudad de Toluca. Limita al norte con Chicoloapan y Texcoco; al sur con Chalco; al este con el estado de Puebla y al oeste con Chicoloapan y Los

Reyes La Paz. El territorio municipal de Ixtapaluca, conserva la extensión y límites actuales reconocidos conforme a la ley en 1960, la superficie territorial era de 206.13 km<sup>2</sup>, contando con 43 localidades en 1970, la superficie sigue siendo de 206.13 km<sup>2</sup> y 17 localidades.



### Extensión

En 1980 la superficie es de 206.13 km<sup>2</sup> y 25 localidades, en 1990 tiene una superficie de 315.10 kilómetros cuadrados con 37 localidades.



*Iglesia de San Jacinto. Ixtapaluca. México*

## **Religión**

La religión que predomina en el municipio es la católica, en segundo lugar, pero en una proporción mucho menor, los testigos de Jehová, mormones, protestantes y otras.

## **Educación**

En el municipio existen 215 escuelas, 64 Jardines de niños, 44 estatales y 20 federales; 92 de educación básica, 60 estatales y 32 federales, 30 de educación media básica, 9 estatales y 6 federales y 3 telesecundarias. De educación media superior un CECYTEM, dos CBT, un CEDAYO, tres preparatorias oficiales, una privada y un plantel universitario privado, las cuales son atendidas por 2,200 profesores.

En esta entidad hay un total de 108,622 alfabetas y 7,448 analfabetas, registrándose un analfabetismo de 6.4%.

## **Salud**

En la actualidad el municipio cuenta con dos hospitales, uno psiquiátrico y otro de medicina general, dos clínicas del IMSS, una de SSA, dos privadas. Con el apoyo del ISEM funcionan 5 Centros de Salud, la Cruz Roja Municipal, 6 consultorios periféricos médico dentales del DIF. Esta institución da servicio de medicina general, planificación familiar, oftalmología y análisis clínicos. Campañas permanentes de captura de perros callejeros; en coordinación con el antirrábico de Nezahualcóyotl, se instaló la Unidad Básica de Rehabilitación, ubicada en Villas de Ayotla.

## **Abasto**

En la actualidad el comercio, es una parte vital de la estructura económica, existen en el municipio 1,029 negocios establecidos de giros alimentarios y 1,074 de giro no alimentario; la unión de tianguistas del municipio de Ixtapaluca, A.C. cuenta con

690 comerciantes de giro alimentario y 530 de giro no alimentario, la Organización de Comerciantes Independientes con 764 comerciantes de diversos giros. Una bodega de Comercial Mexicana y otra de Gigante, el Centro Comercial de los Héroes, y en construcción el del fraccionamiento San Buenaventura.

## **Deporte**

La estructura deportiva del municipio, está compuesta de 27 campos de fútbol, 24 canchas de básquetbol, 8 de frontón, 2 canchas para béisbol, 6 de voleibol, una cancha de tenis, 7 de fútbol rápido, 2 unidades deportivas, ubicadas una dentro del fraccionamiento José de la Mora y la otra en Izcalli, Ayotla y un Centro de Convivencia Juvenil e Infantil. En la cabecera municipal, existen 9 ligas municipales, 5 de fútbol, una de voleibol, una de básquetbol, 2 de atletismo, que albergan 350 equipos.

## **Vivienda**

En la década de los 80 el 0.4% de las viviendas contaba con drenaje, con agua entubada el 11.4%, con electricidad el 4.2%. En 1990 se encontraban habitadas 26,449 viviendas, 20,382 propias, 17,969 con agua entubada, 15,504.00 con drenaje, 23,978.00 con energía eléctrica. Los principales materiales que destacan en la construcción de viviendas son: cemento, tabique, block, lámina de asbesto o metálica.

En 1995 de acuerdo al Censo de Población y Vivienda 1995, existían 40,053 viviendas particulares y 7 colectivas, en las cuales vivían en promedio 4.7 personas por vivienda.

Cabe señalar, que en el año 2000, de acuerdo a los datos preliminares del Censo General de Población y Vivienda, efectuado por el INEGI, hasta entonces, existían en el municipio 67,389 viviendas en las cuales en promedio habitan 4.35 personas en cada una.

## Servicios Públicos

La cobertura de servicios públicos en el municipio es:

Servicio	SI	NO
Agua potable	89%	11%
Alumbrado público	82%	18%
Mantenimiento de drenaje	90%	10%
Recolección de basura y limpieza de las vías públicas	80%	20%
Seguridad pública	50%	50%
Pavimentación	80%	20%
Mercados que abastecen a las localidades	80%	20%
Con drenaje	41%	59%
Energía eléctrica	99%	1%

El ayuntamiento administra el servicio de mantenimiento a parques, jardines, edificios públicos, unidades deportivas y recreativas y fuentes.

## Medios de Comunicación

El municipio cuenta con 30 puestos de periódicos de circulación nacional, estatales y locales; cuenta con 2 oficinas de correos, una de telégrafos nacionales, se han instalado 15,000 teléfonos públicos domiciliarios y 120 públicos. Además de la comunicación por *biper* y telefonía digital. Ixtapaluca no cuenta con radio y televisión propia, pero se escuchan las estaciones del Distrito Federal y Radio Mexiquense, en la televisión se ven los canales nacionales, hay instaladas unas 1,200 antenas parabólicas que reciben la señal vía satélite, existen radio sistemas con radio patrullas.

## **Vías de Comunicación**

Las comunicaciones en el municipio representaban un grave problema, su densidad de población, obligaron a tomar ciertas medidas; cuenta con una infraestructura carretera, que lo convierte en uno de los municipios mejor comunicado: 271 kilómetros de carretera, México-Puebla libre y la de cuota, que atraviesa a lo largo del territorio municipal. Se han incrementado y mejorado vías de comunicación, existen 39 avenidas de acceso a distintas colonias del municipio, la conexión de la carretera federal y autopista México-Puebla por dos avenidas de la colonia Alfredo del Mazo, delegación Tlapacoya; un gran avance en el programa estatal de comunicaciones del anillo transmetropolitano que atraviesa el municipio y comunica a Texcoco con Cuautla, realización del libramiento de San Francisco Acuatla a la carretera federal México-Puebla, realizada por la empresa SADASI.

## **Principales Sectores, Productos y Servicios**

### **Agricultura**

Las actividades agropecuarias en el municipio han disminuido debido a la demanda que tienen los ejidos, por fraccionadores, tanto clandestinos, como de quienes utilizan la infraestructura moderna.

### **Ganadería**

En 1975, Ixtapaluca contaba con 2,932 cabezas de ganado, haciendo que ocupara el cuarto lugar en la segunda cuenca lechera formada por Texcoco, Chalco, Ixtapaluca. En 1991, contó con 6,555 cabezas de ganado bovino, 5,392 de ganado porcino, 5,672 de ganado ovino, 1,509 de ganado caprino, 1,608 de ganado equino, 169,593 de aves de corral, 2,072 conejos y 218 cajas de colmenas.

## **Piscicultura**

En 1990, se cultivaron en San Francisco Acuautla 4,000 peces (carpa); en la presa Tejalpa, en el Jagüe Guerrero, otras 2000, que sumados, a los 4,000 cultivadas en 1989, hacen un total de 10,000. En 1997, en Coatepec, se sembraron 35,000 organismos de carpas *tilapa* y 10,000 crías de trucha *arco iris*.

## **Industria**

En el municipio se estableció el Jardín Industrial Ixtapaluca, donde destacan la procesadora de lácteos, alimentos especializados Gómez, SA de CV, detergentes y productos químicos para la industria textil, embotelladoras y distribuidoras de agua purificada, imprenta offset, artes gráficas en general, fabricación de cristal cortado automotriz, fabricación y venta de muebles de madera, fabricación de aparatos eléctricos y extracción diversa de mármol.

## **Turismo**

El municipio cuenta con zonas turísticas importantes como son: las zonas arqueológicas de las delegaciones Tlapacoya, Ayotla, Ixtapaluca, Tlapizahuac. Zonas recreativas como los parques nacional Zoquiapan, Río Frío, Parque Ejidal los Depósitos, aunque falta dotarlos de la infraestructura necesaria.

## **Comercio**

El comercio es una parte vital dentro de la estructura económica, debido a los ingresos que aporta, son 1,029 los negocios establecidos de giro alimentario, 1,074 de giro no alimentario. En el comercio no establecido tenemos las uniones de tianguistas, organización de comerciantes independientes, una Bodega de Comercial Mexicana, otra de Gigante, un centro comercial en la unidad habitacional Los Héroes. También existe una nueva plaza comercial con autoservicios como Soriana, Suburbia y Walmart.

## Servicios

La capacidad de estos en la cabecera municipal es deficiente para atender la demanda, se cuenta con hoteles y moteles, que le dan más prioridad al hospedaje de paso, se requieren restaurantes bien equipados, agencias de viajes, arrendamiento de autos y transporte turístico.

## Población económicamente activa por sector

Las actividades económicas del municipio por sector, se distribuyen de la siguiente forma según el censo de 1990:

<b>Sector primario:</b> Agricultura, ganadería, pesca.	<b>5.8 %</b>
<b>Sector secundario:</b> Minería, petróleo, industria, manufactura, energía, electricidad, agua, construcción.	<b>41.1 %</b>
<b>Sector terciario:</b> Comercio, transporte y comunicaciones, servicios financieros, servicios comunales y sociales, restaurantes y hoteles, profesionales y técnicos.	<b>53.1 %</b>

## Monumentos Históricos

En el territorio municipal existen varias zonas con vestigios prehispánicos, entre los que se encuentra la zona arqueológica de Acozac (Fig. 1), donde destaca un basamento piramidal redondo dedicado a Ehecatl Quetzalcoatl y un juego de

pelota, los cuales fueron parcialmente destruidos. Tlapacoya con su centro



ceremonial, destaca entre los más importantes de Mesoamérica, Tlapizahuac cuyo rescate arqueológico se realizó en 1987, el sitio se ubica cronológicamente en los denominados segundo intermedio, fase I 750-900 D.C. y fase II, 950-1150 D.C.

*Fig. 1*

En el jardín municipal hay una estatua en memoria del ilustre maestro Telésforo Roldan Yañez y un busto del cura don Miguel Hidalgo. La parroquia del Rosario de Coatepec (1775), parroquia Ayotla (1875), parroquia Ixtapaluca (1531).

### **Museos**

Existen dos, uno en la Casa de la Cultura con piezas valiosas adaptado en una de las salas y el otro es el museo de sitio de Tlapacoya.

### **Fiestas Populares**

En el mes de mayo se lleva acabo la fiesta religiosa del Señor de los Milagros patrón de la cabecera municipal (fiesta movable).

### **Tradiciones**

En esta festividad se acostumbra el convite; que consiste en invitar a la población el día miércoles por la tarde, con una procesión que recorre todas las calles del pueblo acompañada de la tradicional banda de música, cohetes, cantando vivas al Señor de los Milagros y repartiendo estampas con su efigie; el día jueves se

elaboran portadas de flores y semillas, hilos de plástico cortado adorna las calles, y los tradicionales tapetes de aserrín de los cuales Ixtapaluca ha hecho un arte propio; es también una tradición la elaboración de mole, barbacoa, mixiotes y los ricos curados de pulque.

### **Música**

La música que se escucha en el municipio es la música popular como: salsa, cumbias, dance, tecno y rap.

### **Artesanías**

La artesanía es importante en el municipio, hay artesanos que producen una extensa variedad de objetos, se elaboró el padrón de artesanos, han participado en la feria anual de artesanías en Toluca en 1996, con la representación del gobierno del Estado de México, elaboran sus artesanías, con una sensibilidad cien por ciento mexicana, tienen personas que trabajan juguetes didácticos y rompecabezas con madera, utilizando para su elaboración cuerdas, argollas, arco, serrucho, coladeras, sierra; estos trabajos despiertan el interés en los niños y desarrollan su inteligencia. La peletería confecciona bolsas, morrales, carteras, porta llaves, cinturones, hebillas, zapatos, diademas. Utilizan tijeras, cúter, sacabocados, brocas, martillo y reglas. Fundición en aluminio, se moldea en tierra a una temperatura de 600°C se quitan los sobrantes, se arregla la pieza y se pule en manta, hacen cuadros, ceniceros, charolas, platos.

### **Gastronomía**

Los platillos típicos, se han perdido en el municipio; debido a la cercanía con el Distrito Federal; pero algunas personas los preparan con influencia y elementos de las comidas de los antepasados, así se tiene: frijoles *amanegüas*, frijoles *quebrados*, conejo en chile macho, chilaquiles en molcajete, *nopales pobres*.

## Contexto Escolar

### Antecedentes

El Colegio Any, institución particular, fue fundado el 2 de septiembre 1985 por la profesora Ana María Bolio Cámara, en ese entonces su matrícula era de sólo 25 alumnos del nivel preescolar, de los cuales egresaron únicamente 8 en el primer ciclo. En 1989, debido al crecimiento de la comunidad y a solicitud de los padres de familia, se abrió el nivel primaria, el cual también desarrolló un gran crecimiento académico y estructural. Conforme al avance de los alumnos y a la gran labor de directivos y profesores, se inició el nivel secundaria en el año 2000. A la fecha (junio de 2006), han egresado 19 generaciones del nivel preescolar, 14 de primaria y 3 de secundaria

En el año 2002 debido al crecimiento de la matrícula, instalaciones y también por motivos laborales, la institución cambió su nombre a: *Liceo Sakbe de México SC*.



**Nombre de la institución:** *Liceo Sakbe de México SC*

El origen del nombre surge así:

- Liceo de México: centro de enseñanza para educandos en México
- Colegio Sakbe: palabra maya que significa *camino*

*blanco o camino por recorrer*, obviamente relacionado con el camino que tienen que andar los niños en la vida para alcanzar sus metas.

### Misión

Promover una educación para la vida que permita integrar al proceso educativo valores humanos, que fomenten un sano desarrollo de nuestros alumnos como individuos pertenecientes a una sociedad en constante cambio, apoyados en técnicas y contenidos actuales que favorezcan el pensamiento científico, a través del desarrollo de habilidades tanto físicas como intelectuales, en torno a un

pensamiento analítico y crítico, generando una actitud asertiva y propositiva en pro de un bienestar común.

### **Visión**

Formar alumnos con una actitud positiva que le permita afrontar las diferentes situaciones que se le presentan en la vida cotidiana, con juicios científicos y valores basados en el respeto, responsabilidad y compromiso. Siempre en una sana convivencia y actitud de reto de búsqueda de nueva información y habilidades, haciendo de este un ser propositivo y comprometido con su medio.

### **Lema: *Dedicación, Compromiso, Excelencia***

Liceo Sakbé de México es una institución dedicada y comprometida con la excelencia académica.

*DEDICACIÓN:* El trabajo diario que el personal realiza para cumplir metas y objetivos. Los cuales desde el principio se manifiestan en forma clara encaminados al desarrollo integral.

*COMPROMISO:* Conducir con responsabilidad a los alumnos en el proceso aprendizaje.

*EXCELENCIA:* Calidad educativa y máximo desarrollo de las diferentes habilidades de los alumnos.

### **Instalaciones**

Establecido sobre una de superficie de 1150 m<sup>2</sup> el Liceo Sakbe de México cuenta con casi 600 m<sup>2</sup> de construcción, distribuidos de la siguiente manera:

- Un edificio de 3 plantas con: 12 aulas de nivel primaria, biblioteca, salón de inglés, salón de computación, 4 baños y 2 pequeños salones de maestros.

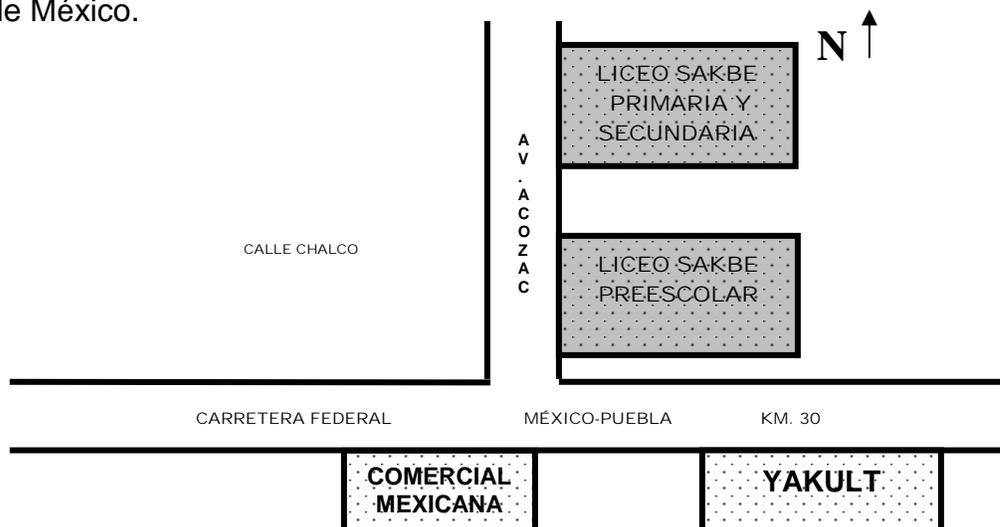
- Otro edificio de 3 plantas (conectado por un pasillo con el anterior), cuenta con: un laboratorio de ciencias naturales, 1 aula de preescolar, la tienda y cocina escolar, una bodega, un salón de música y un amplio auditorio.
- Un edificio de 2 plantas con: 4 aulas de secundaria, un baño, y 1 pequeño salón de usos múltiples; en la azotea existen 2 casas para los perros que cuidan la escuela.
- Una pequeña construcción de 3 piezas: dirección de secundaria, primaria y departamento de psicología.
- Una recepción, un salón para informes y la caja, donde se efectúan los pagos.
- La dirección, con 5 piezas: el privado de la directora general, un baño, el área de secretarías, una bodega de uniformes y una bodega de varios.

El resto del terreno se divide en 3 patios.

Además, la institución cuenta con otras instalaciones provisionales habilitadas para preescolar; es una construcción pequeña con 5 aulas, una sala de juegos, un salón de inglés, una sala de TV y una pequeña sala de maestros. Se dispone de un amplio patio (que también sirve como estacionamiento para los 3 niveles) en el cual se pueden realizar actividades deportivas y recreativas.

Los niveles de primaria y secundaria, no cuentan con áreas deportivas.

**Dirección:** Av. Acozac N° 14, Col. Sta. Bárbara, Municipio de Ixtapaluca, Estado de México.



**Nivel que atiende:** Preescolar, Primaria y Secundaria (periodo lectivo 2005-2006):

***Preescolar***

<b>GRADO</b>	<b>EDAD</b>	<b>N° GRUPOS</b>	<b>N° ALUMNOS</b>
1° PREESCOLAR	3-4 Años	1	18
2° PREESCOLAR	4-5 Años	2	35
3° PREESCOLAR	5-6 Años	2	48

***Primaria:***

<b>GRADO</b>	<b>EDAD</b>	<b>N° GRUPOS</b>	<b>N° ALUMNOS</b>
PRIMERO	6-7 Años	2	41
SEGUNDO	7-8 Años	2	44
TERCERO	8-9 Años	2	47
CUARTO	9-10 Años	2	46
QUINTO	10-11 Años	2	40
SEXTO	11-12 Años	2	32

***Secundaria***

Conformado por 3 grupos:

<b>GRADO</b>	<b>EDAD</b>	<b>N° GRUPOS</b>	<b>N° ALUMNOS</b>
PRIMERO	11-13 Años	1	18
SEGUNDO	13-14 Años	1	22
TERCERO	13-16 Años	1	7

**Personal docente**

Los maestros de la institución, son en su mayoría mujeres. Haciendo una estadística, en total son 32 profesores, de los cuales 5 son hombres y 27 son

mujeres. Los profesores que laboran en el Liceo Sakbe de México, tiene diferentes niveles de escolaridad, y también diferentes carreras; sólo 7 profesores son normalistas.

La plantilla docente se conforma de la siguiente manera:

<b>NIVEL DIRECTIVO</b>							
<b>PROFESOR(A)</b>	<b>PUESTO</b>	<b>AÑOS DE SERVICIO</b>	<b>PROFESIÓN</b>	<b>TITULADO</b>		<b>CURSOS DE ACTUALIZACIÓN</b>	
				<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>ANA MARÍA BOLIO CÁMARA</b>	<b>DIRECTORA GENERAL</b>	<b>22</b>	<b>LIC. EN EDUCACIÓN</b>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>MARÍA ELIZABETH PÉREZ VARGAS</b>	<b>DIRECTORA SECUNDARIA</b>	<b>9</b>	<b>LIC. EN TURISMO</b>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>MARÍA DEL ROSARIO GARCÍA HERNÁNDEZ</b>	<b>DIRECTORA PRIMARIA</b>	<b>13</b>	<b>LIC. EN CIENCIAS POLÍTICAS</b>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>MARÍA DE JESÚS SÁNCHEZ GONZÁLEZ</b>	<b>DIRECTORA PREESCOLAR</b>	<b>10</b>	<b>LIC. EN EDUCACIÓN</b>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	

NIVEL PREESCOLAR							
PROFESOR(A)	PUESTO	AÑOS DE SERVICIO	PROFESIÓN	TITULADO		CURSOS DE ACTUALIZACIÓN	
				SI	NO	SI	NO
MARTA LETICIA ROQUE MEDELLÍN	MAESTRA 1º	6	AUXILIAR EDUCADORA	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
LIDIA MARTÍNEZ MORALES	MAESTRA 2º	3	LIC. EN EDUCACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
MARÍA LETICIA GARCÍA HERNÁNDEZ	MAESTRA 2º	15	LIC. EN PEDAGOGÍA		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
LIZETH FELIPA PINEDA APARICIO	MAESTRA 3º	10	LIC. EN EDUCACIÓN		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
MARÍA GUADALUPE SÁNCHEZ AGUILAR	MAESTRA 3º	3	LIC. EN EDUCACIÓN		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

NIVEL PRIMARIA							
PROFESOR(A)	PUESTO	AÑOS DE SERVICIO	PROFESIÓN	TITULADO		CURSOS DE ACTUALIZACIÓN	
				SI	NO	SI	NO
GLORIA ANITA HERNÁNDEZ ANGUIANO	MAESTRA 1º	14	LIC. EN EDUCACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
MARIBEL RAZO DELGADO	MAESTRA 1º	4	LIC. EN PEDAGOGÍA		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
CLAUDIA SALVATIERRA SALAS	MAESTRA 2º	8	LIC. EN RELACIONES INTERNACIONALES		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

MERCEDES ORTEGA ROLÓN	MAESTRA 2º	17	EDUCADORA		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
SANDRA MELÉNDEZ ALVARADO	MAESTRA 3º	6	LIC. EN PEDAGOGÍA		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
MARÍA ELOISA GUERRERO PÉREZ	MAESTRA 3º	7	LIC. EN TRABAJO SOCIAL	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
ELIZABETH MACEDO GONZÁLEZ	MAESTRA 4º	7	BIOLOGA	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
MARIA ELENA GARCÍA BAUTISTA	MAESTRA 4º	22	MAESTRA NORMALISTA	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
VERÓNICA RAMÍREZ LOYOLA	MAESTRA 5º	10	LIC. EN EDUCACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
LUCIANO ENRIQUE LÓPEZ VALENCIA	MAESTRO E. FISICA	8	LIC. EN EDUCACIÓN FÍSICA		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
LILLIAN HERNÁNDEZ ANGUIANO	MAESTRA 5º	9	LIC. EN EDUCACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
IRMA ESTHER GUERRERO HERREJÓN	MAESTRA 6º	7	LIC. EN PEDAGOGÍA		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
FABIÁN PLASCENCIA GÓMEZ	MAESTRO 6º	14	PROFESOR DE PRIMARIA		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
PATRICIA CORTÉS GÓMEZ	MAESTRA INGLÉS	4	LIC. EN ADMINIS- TRACIÓN		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
ANABEL MARLENE ORTÍZ RODRÍGUEZ	MAESTRA INGLÉS	6	INTERPRETE TRADUCTOR	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>

NIVEL SECUNDARIA							
PROFESOR(A)	PUESTO	AÑOS DE SERVICIO	PROFESIÓN	TITULADO		CURSOS DE ACTUALIZACIÓN	
				SI	NO	SI	NO
PEDRO HERNÁNDEZ PALACIOS	MAESTRO EDUCACIÓN ARTÍSTICA	5	LIC. EN MÚSICA		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
ANGÉLICA TORRES INFANTE	MAESTRA BIOLOGÍA Y QUÍMICA	9	QUÍMICO	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
MARÍA GUADALUPE RIVERA ÁLVAREZ	MAESTRA MATEMÁTICAS Y FÍSICA	7	ING. TEXTIL	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
XOCHITL MADRIGAL TORRES	MAESTRA ORIENTACIÓN EDUCATIVA	6	LIC. EN PSICOLOGÍA	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
PATRICIA JIMÉNEZ OROPEZA	MAESTRA ESPAÑOL	15	LIC. EN ADMINISTRACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
CLAUDIA CORDERO REYES	MAESTRA ESPAÑOL	7	LIC. EN TRABAJO SOCIAL	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
ALINE ROJAS QUIROZ	MAESTRA INGLÉS	3	TEACHER	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
JUAN MARCOS JUÁREZ JUÁREZ	MAESTRO EDUCACIÓN TECNOLÓGICA	8	LIC. EN COMPUTACIÓN Y EDUCACIÓN		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

## **Alumnos**

Los alumnos de esta institución son en total 395, tomando en cuenta los tres niveles (preescolar, primaria y secundaria). Sus edades fluctúan entre los 3 y los 16 años. El nivel socioeconómico de los alumnos de la escuela es muy variado. Existen alumnos humildes, cuyos padres hacen un gran esfuerzo por pagar su educación (cabe mencionar que las colegiaturas mensuales van desde los 1000 y hasta los 1800 pesos, dependiendo el nivel en el que se esté inscrito), en cambio otros, tienen una gran solvencia económica. Así, lo mismo puede verse a un alumno cuyo padre maneja una *pesera*, o a otro cuyo padre es dueño de alguna empresa.

El nivel académico que presentan los alumnos en general es de regular a bueno, pero también existen alumnos cuyo nivel de conocimientos es excelente.

En cuanto a su desempeño escolar, los alumnos son inquietos como todos los niños, y debido a su nivel socioeconómico tienen la oportunidad de acceder a diferentes fuentes de información y recreación (Internet, viajes, televisión por cable y vía satélite, cursos extraescolares), lo cual incrementa su cultura, y les ayuda en su aprendizaje diario. Este aspecto beneficia a los profesores de la institución, puesto que estos conocimientos previos facilitan su labor docente.

## **Padres de familia**

Los padres de familia, al igual que los alumnos, provienen de diferentes estratos de la sociedad ixtapaluquense. Existe gran variedad de oficios y profesiones entre los papás: herreros, chóferes, maestros, abogados, ingenieros, campesinos, comerciantes y hacendados.

Como se puede ver los padres (hombres) tiene diferentes oficios y profesiones, en cuanto a las madres de familia, la mayoría son amas de casa (aproximadamente el 80%), las demás son profesionistas, comerciantes o secretarias.

Algunos padres de familia, son bastante participativos y entusiastas, cooperan en todo lo que se refiere a la educación de sus hijos. Otros, por el contrario solo

utilizan la escuela como guardería, como un lugar en el que se mantiene entretenidos a sus hijos mientras ellos trabajan. También existe ignorancia en algunos padres, e incluso algunos son analfabetos, este hecho dificulta bastante la relación maestros-padres de familia, pero principalmente afecta el aprovechamiento escolar de los niños.

## DIAGNOSTICO PEDAGÓGICO

### Alumnos

Para la detección de la problemática relacionada con el bajo nivel de conocimientos de historia de México que manifiestan los alumnos de la *Escuela Liceo Sakbe de México*, y el poco uso de un software educativo como estrategia alternativa para el fortalecimiento de dicha capacidad, se realizaron dos cuestionarios a alumnos de 4°, 5° y 6° grados durante el mes de diciembre de 2004, asimismo se aplicaron dos de los cuestionarios a los maestros de la institución, también en diciembre.

El primer cuestionario que se aplicó a 49 alumnos de 4°, 5° y 6° de primaria, contenía las siguientes preguntas:

#### Cuestionario 1

- 1.- ¿Le entiendes a la materia de Historia?
- 2.- ¿Se te hace aburrida la historia?
- 3.- ¿Pones atención a la clase de historia?
- 4.- El maestro ¿Imparte bien su clase?
- 5.- ¿Qué propondrías para que la clase de historia fuera mejor?

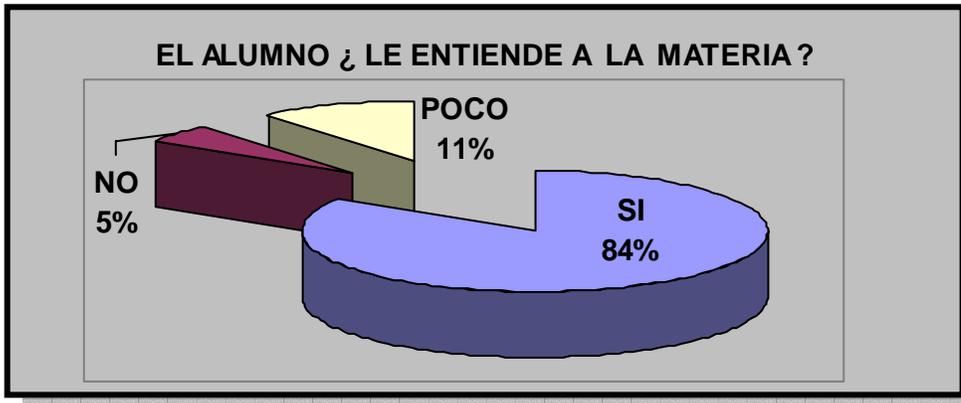
#### Cuestionario 2

El segundo cuestionario que se aplicó a 49 alumnos de 4°, 5° y 6° de primaria, contenía las siguientes preguntas:

- 1.- Escribe el nombre de 5 culturas prehispánicas
- 2.- ¿Quiénes conquistaron a México, y al mando de quién estaban?
- 3.- Nombre del último emperador azteca
- 4.- Fecha de la Independencia de México
- 5.- Nombra a tres héroes de la Independencia de México
- 6.- ¿Qué presidente de México promulgó las Leyes de Reforma?
- 7.- ¿Qué presidente mexicano estuvo por más de 30 años en el poder?
- 8.- Fecha de inicio de la Revolución Mexicana
- 9.- Nombre de dos revolucionarios importantes en México

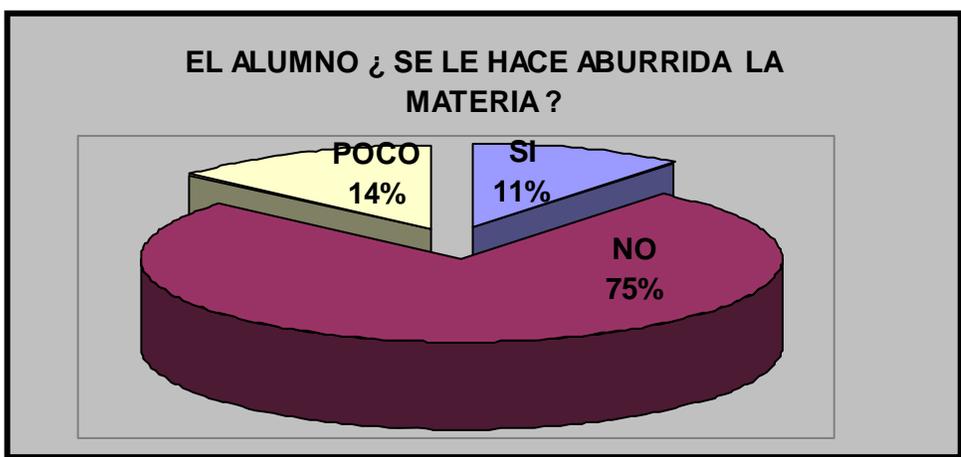
10.- ¿Qué presidente mexicano llevó a cabo la *Expropiación Petrolera*?  
Resultados del primer cuestionario, aplicado a 49 alumnos de 4º, 5º y 6º

Preguntas de la materia de Historia.



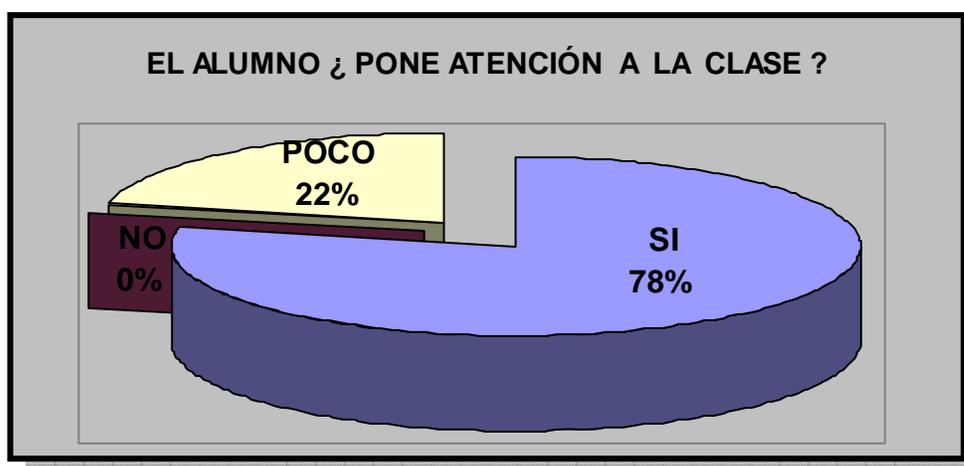
GRÁFICA 1

En la gráfica 1, se puede ver que la mayoría de los alumnos ( 84 %) contestó que si le entiende a la clase de Historia, algunos (11 %) contestó que le entiende poco, y sólo el 5% (quizá los más sinceros) contestó que no le entiende a la clase. Con base en los resultados obtenidos, se puede decir, que la mayoría de los alumnos le entiende a la clase de Historia, luego entonces, no se explica el bajo nivel de aprovechamiento.



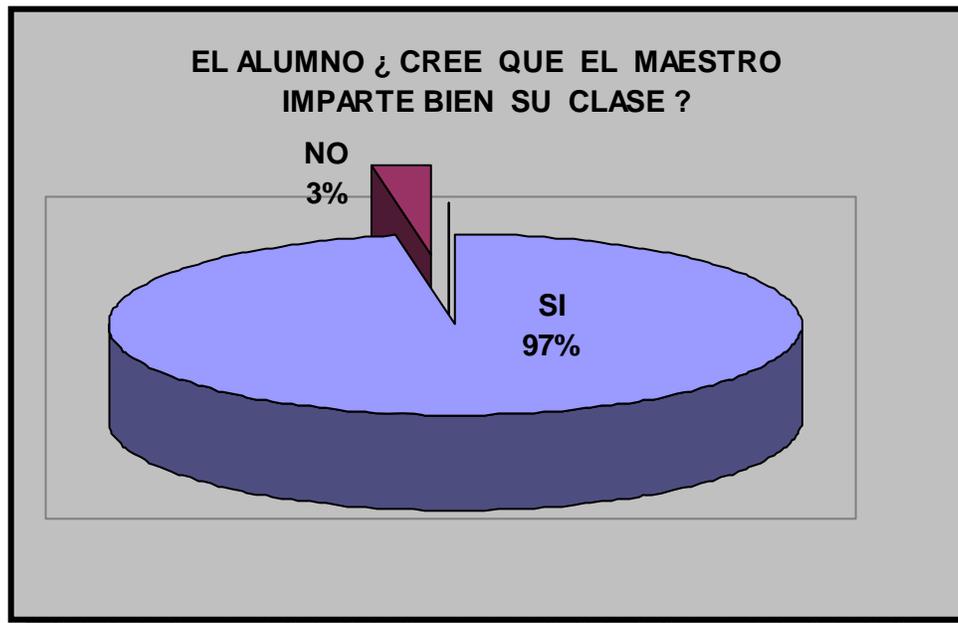
GRÁFICA 2

En la Gráfica 2, nuevamente se puede ver, que el número de alumnos que considera aburrida la materia de Historia es mínimo (11 %), mientras que a los que se les hace poco aburrida son un poco más (14 %), y curiosamente a la mayoría no les parece aburrida la Historia. Con base en los resultados obtenidos, se concluye, que el aburrimiento, no es parte fundamental del bajo aprovechamiento de los alumnos.



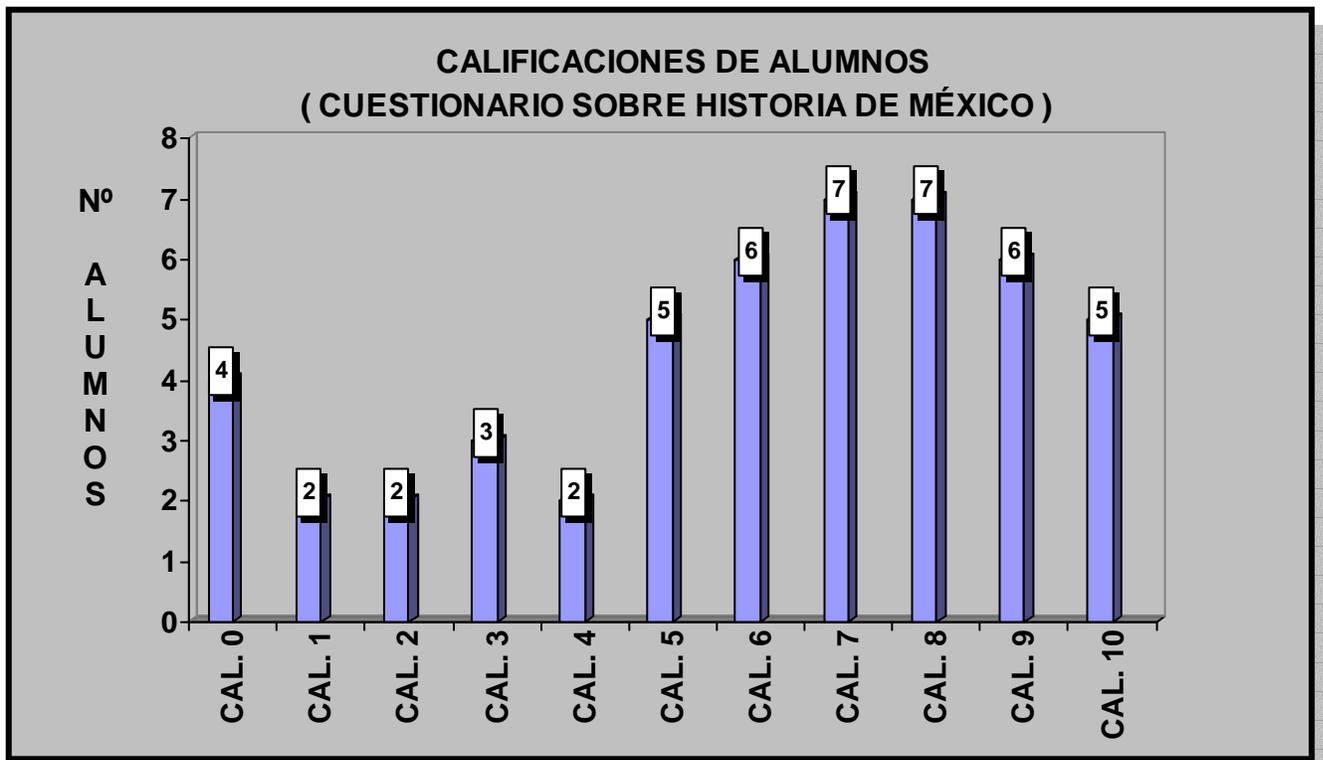
GRÁFICA 3

En la gráfica 3, se puede ver que la mayoría ( 78 %) de los alumnos contestó que si ponen atención a la clase de Historia, algunos (22 %) contestaron que ponen poca atención, e increíblemente ninguno contestó que no pone atención a la clase. Con base en los resultados obtenidos, se puede inferir, que el nivel de atención de los alumnos a la clase de Historia es alto, y que el bajo nivel de aprovechamiento, se debe a otros factores.



**GRÁFICA 4**

En la gráfica 4, se puede observar que un porcentaje abrumador ( 97 %) de los alumnos contestaron que el profesor imparte bien la clase de Historia, y sólo un mínimo (3 %) contestó que no. Con base en los resultados obtenidos, se puede percibir, que el nivel de admiración de los alumnos por su profesor es altísimo, pues si se es claro, las estadísticas y los profesores, (como se verá más adelante), admiten que además de no impartir bien su clase, lo hacen sin los recursos necesarios.



**GRÁFICA 5**

En la gráfica 5, los resultados son contrastantes con las respuestas a las demás preguntas, es decir, 4 alumnos no acertaron a ninguna pregunta. Por otra parte, 18 alumnos están reprobados (36.7%). Esto resultados evidencian la información proporcionada por los alumnos. Luego entonces el problema en la enseñanza aprendizaje de la historia de México es real.

### **Conclusión del diagnóstico pedagógico a alumnos**

El diagnóstico pedagógico a los alumnos, es fundamental en el proyecto de innovación, con él se puede obtener información trascendental, la cual será elemental en la identificación del problema.

A pesar de que pudieran parecer subjetivas las preguntas, estas dan una pauta para reconocer una problemática real: el bajo nivel académico de los alumnos en historia de México.

## Profesores

Al grupo de profesores frente a grupo de la escuela objeto de estudio, se les solicitó contestar un pequeño cuestionario de 8 preguntas relacionadas con la historia de México; tan sólo 8 contestaron, y a continuación se presentan los resultados:

<b>Profesora</b>	<b>¿Por qué es aburrida la materia de historia?</b>
Verónica	No la entienden los alumnos
Gloria	Los profesores no tienen la habilidad para impartir la materia
Elizabeth	Son muchos temas, conceptos y sucesos
Lillian	Por la falta de dinámicas
Sandra	Los maestros que la imparten no la hacen de manera significativa
María Elena	Porque no se le da la motivación adecuada
Maribel	Un poco, pero usando técnicas adecuadas puede ser interesante
Claudia	No es aburrida, simplemente tiene demasiado contenido.

**TABLA 1**

En la Tabla 1, la mayoría de las profesoras coincide en que la Historia es aburrida, sólo una se atrevió a afirmar que la Historia no es aburrida. Sin embargo, al afirmar la mayoría de las docentes que la Historia es aburrida, resultan interesantes los tres rubros de *culpabilidad* para que se produzca este suceso: los profesores (poca capacidad), los alumnos (no entienden) y el plan y programas de estudio (es demasiado extenso).

<b>Profesora</b>	<b>¿Por qué no le entienden los alumnos a la materia de historia?</b>
Verónica	Porque pierden el seguimiento
Gloria	No se establece el fenómeno de causalidad
Elizabeth	Por la gran cantidad hechos que tienen que ver y analizar
Lillian	No se ha entendido la cultura del conocimiento de antepasados
Sandra	Porque debe hacerse de manera que al alumno le interese
María Elena	A veces no le entienden, a veces si
Maribel	Porque no se les ubica en un contexto real y concreto
Claudia	Si le entienden, siempre que esté bien relatada

**TABLA 2**

En la Tabla 2, la mayoría de las profesoras asume su responsabilidad, y afirma que es por la falta de recursos del profesor, sin embargo, dos maestras no pierden la oportunidad de culpar, una a los alumnos que pierden el seguimiento, y otra a la gran cantidad de hechos que se tienen que ver y analizar.

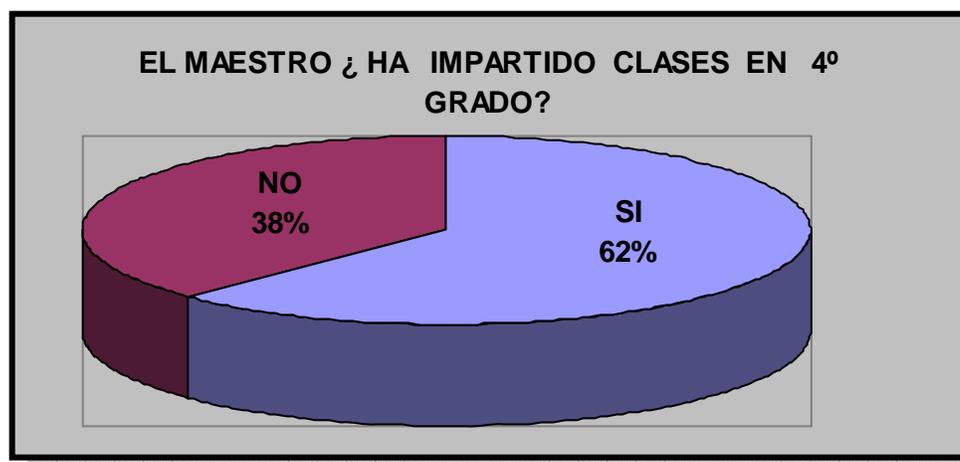
<b>Profesora</b>	<b>¿Qué harías para mejorar la enseñanza de la historia en 4° grado?</b>
Verónica	Utilizar más recursos didácticos como mapas geográficos, ilustraciones, videos, etc.
Gloria	Aplicar el fenómeno de causalidad, así como diferentes técnicas de dramatización, exposición y debate
Elizabeth	Diferenciar las técnicas y hacerlas más dinámicas, apoyarnos en materiales didácticos
Lillian	Depurar contenidos y elegir los más fundamentales
Sandra	Pedir a los alumnos que realicen trajes de la época, disfrazando a sus muñecos. Realizando obras de teatro.
María Elena	Entenderla yo, y tomarle el gusto, para posteriormente transmitirla a los alumnos.
Maribel	Emplear diapositivas, acetatos y juegos como maratón.
Claudia	Clases dinámicas, enseñanza significativa y apuntes con mapas mentales, cuadros sinópticos.

**TABLA 3**

En la Tabla 3, resulta interesante observar, que ninguna de las propuestas para mejorar la enseñanza de la Historia menciona a la computadora como una posibilidad innovadora, mucho menos se hace mención del software educativo. En conclusión, se sigue pensando en métodos tradicionales de enseñanza, sólo con mínimas variaciones.

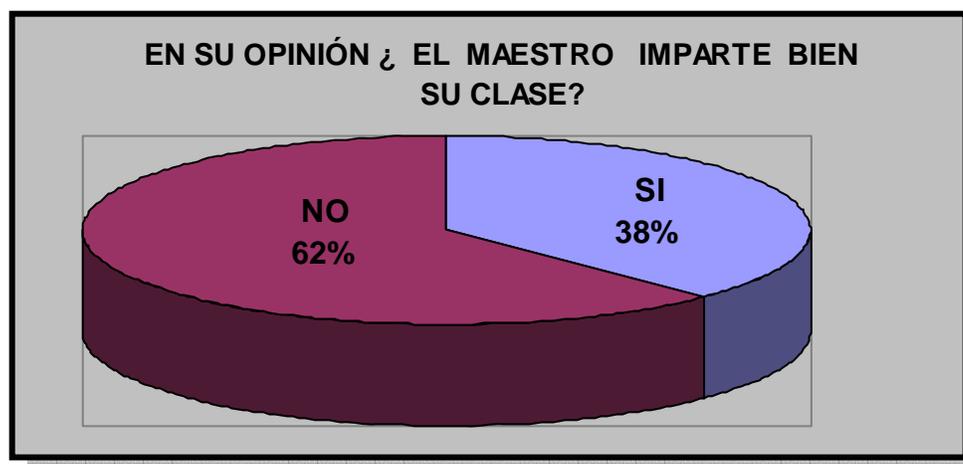
¿Ha impartido clases en 4° grado?	En general, ¿el maestro imparte bien la clase?	¿El temario de la materia de historia es muy extenso?	¿Los alumnos ponen atención a la clase de historia?	¿Les interesa la historia a los alumnos?	¿El profesor utiliza los recursos didácticos necesarios para impartir su clase?
SI	NO	SI	SI	NO	NO
SI	NO	SI	SI	SI	NO
SI	SI	SI	SI	SI	SI
NO	SI	SI	NO	NO	NO
SI	NO	SI	NO	SI	NO
SI	NO	SI	NO	NO	NO
NO	SI	NO	SI	SI	NO
NO	NO	SI	SI	SI	SI

TABLA 4



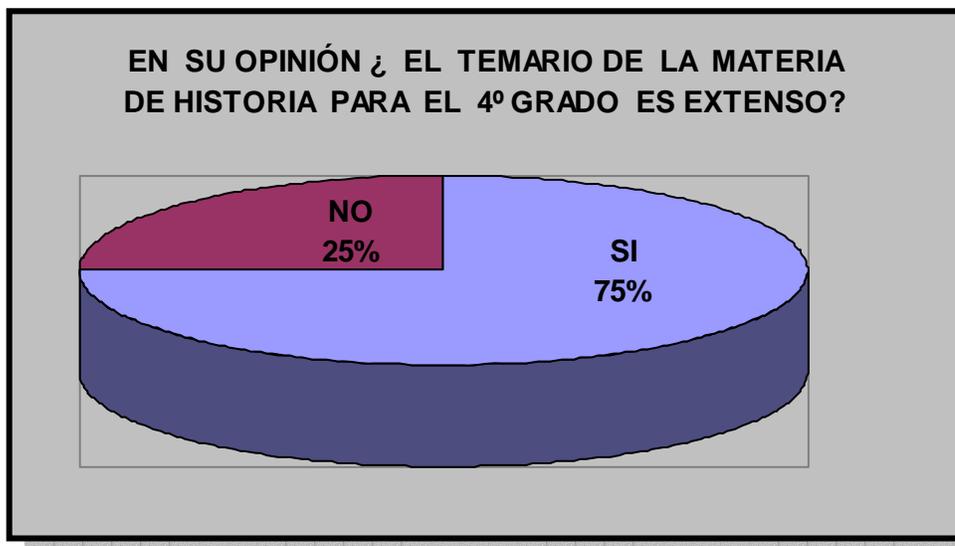
GRÁFICA 6

En la Gráfica 6, es importante observar que un poco menos de la mitad de las maestras encuestadas, no ha impartido clases en 4º grado, con esta información se ponen en entredicho las respuestas anteriores, pues no se puede opinar sobre un tema que se desconoce.



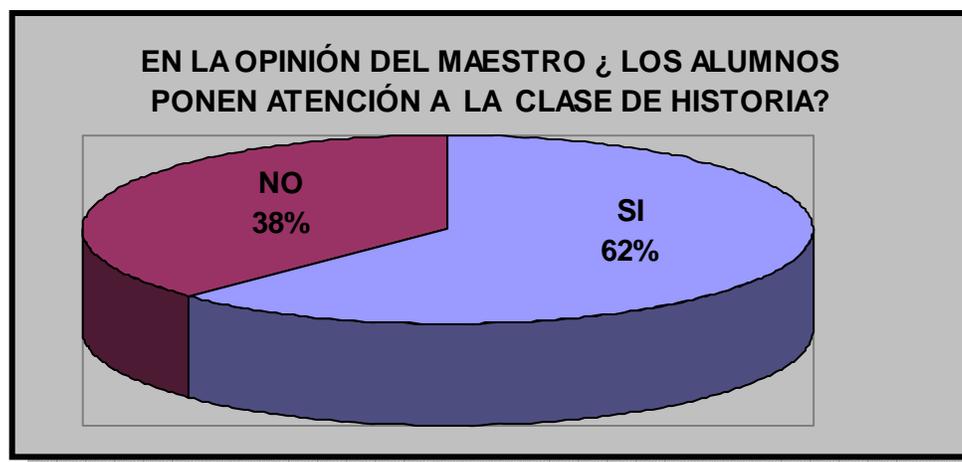
GRÁFICA 7

En la Gráfica 7, la mayoría de las docentes (62 %) afirma que los maestros no imparten bien su clase, esta información contrasta con la proporcionada por los alumnos, en la que los niños afirman (el 97 %) que su profesor imparte bien su clase. Al comparar los datos de esta gráfica 7, y verificar los resultados de los alumnos en el cuestionario sobre historia de México, es muy obvio decir que los docentes han sido más sinceros en sus respuestas, y que el problema real reside en ellos mismos.



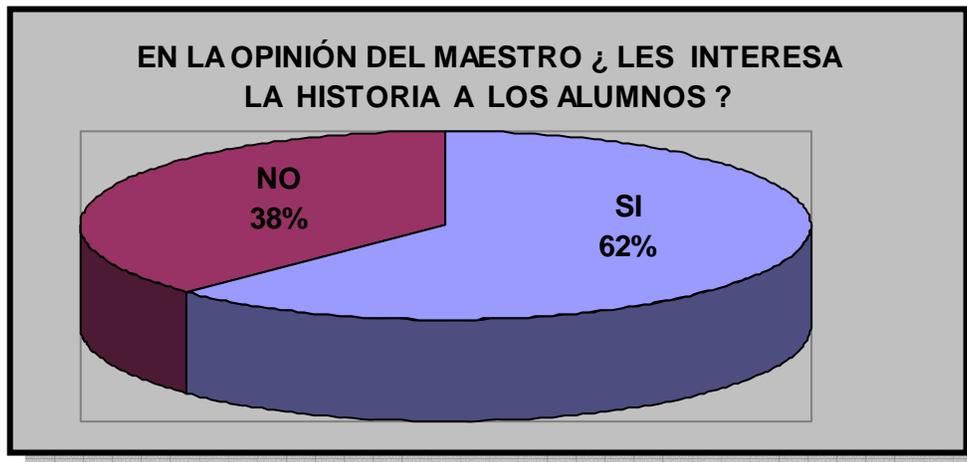
**GRÁFICA 8**

En la Gráfica 8, la mayoría de las docentes afirma que el temario de historia para 4º grado es extenso, sin embargo esto no es condicionante para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea deficiente, y tenga resultados tan pobres.



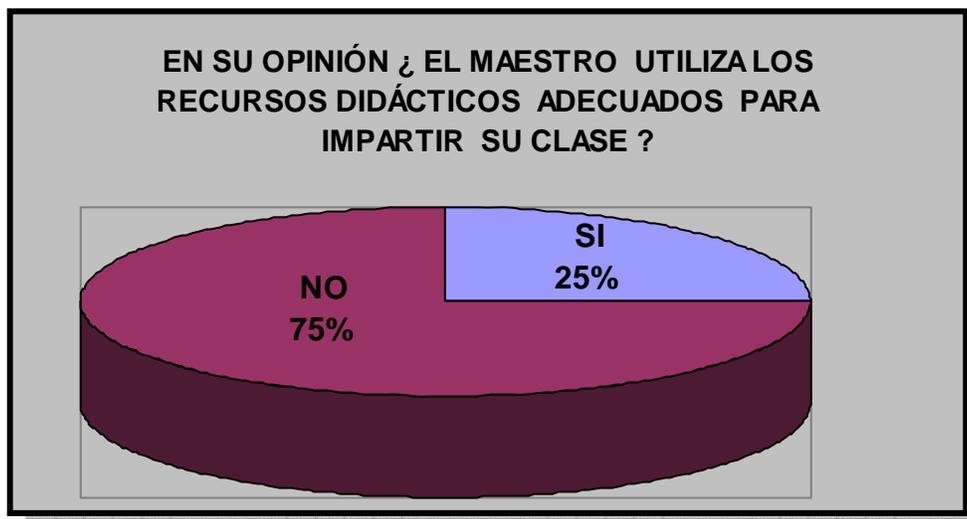
**GRÁFICA 9**

En la Gráfica 9, nuevamente un porcentaje alto de profesoras afirma que los niños si ponen atención a la clase, esto reafirma el hecho de que el profesor es el que está impartiendo su clase de manera incorrecta o con pobres recursos.



**GRÁFICA 10**

En la Gráfica 10, las maestras piensan, en su mayoría, que el alumno esta interesado en la Historia, entonces si el alumno pone atención y está interesado, ¿Por qué no aprende?

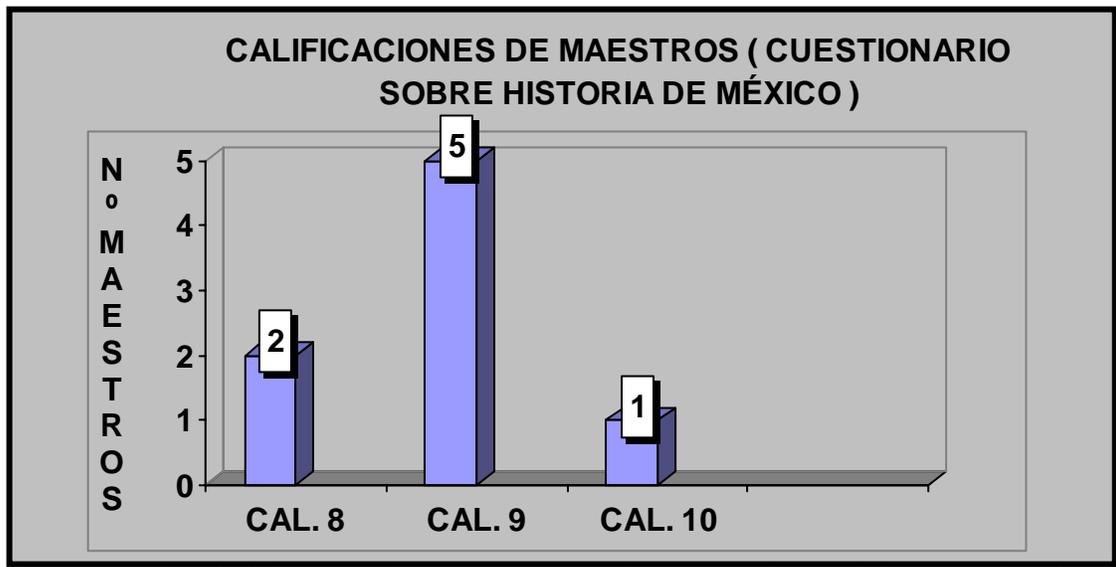


**GRÁFICA 11**

En la Gráfica 11, se reconfirma que la mayor deficiencia en la enseñanza-aprendizaje de la Historia de México en el 4º grado de primaria, proviene de los profesores, pues no se utilizan los recursos necesarios para impartir la clase.

Nombre del profesor	Grado actual	N° de aciertos
Verónica	5°	9
Gloria	1°	8
Elizabeth	3°	9
Lillian	6°	10
Sandra	3°	8
María Elena	4°	9
Maribel	1°	9
Claudia	2°	9

TABLA 5



GRAFICA 12

En la Gráfica 12, los resultados de la aplicación del cuestionario sobre Historia de México, resultan comprensibles, hasta cierto punto. Aunque resulta increíble que no todas las profesoras hayan podido tener las diez respuestas acertadas, siendo que las preguntas eran prácticamente de cultura general.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la reflexión que se hace en la propia práctica docente con relación a la enseñanza de la historia, es posible darse cuenta, que cuando los niños entran a la escuela primaria llegan con ciertos conocimientos de historia: su historia familiar, y algunas historias o leyendas de México, que han visto en la televisión, o escuchado a sus padres, tíos o abuelos. Asimismo, ellos cuentan historias a sus vecinos o compañeros. Esos conocimientos son adquiridos en el ambiente familiar, en el medio que los rodea y por la necesidad de comunicación.

Las formas de enseñanza de algunos maestros en relación con la historia, se han realizado de manera tradicional, escribiendo cuestionarios en el pizarrón, contando las historias, leyendo o haciendo resúmenes

En este marco de análisis sería prudente cuestionarse: ¿En qué medida las formas que se utilizan para la enseñanza de la historia en la escuela primaria sientan las bases para la comprensión real de los hechos pasados? y ¿En qué proporción los métodos utilizados por los maestros fomentan una reflexión y análisis de los sucesos históricos por parte de los alumnos?

Si la enseñanza de la historia fuera desarrollada por los maestros a partir de elementos constructivistas e innovadores, con un material adecuado, en lugar de la simple repetición de fechas, datos y nombres, el niño tendría otra alternativa de aprendizaje, fuera de lo tradicional.

Ahora bien, si la historia se torna aburrida dentro del salón de clases, por la falta de materiales auxiliares (videos, software educativo), y porque los maestros no aplican estrategias innovadoras para enseñar a los alumnos, será necesaria la búsqueda de nuevos métodos que ayuden a aminorar la problemática.

En el caso concreto de la escuela primaria particular Liceo Sakbe de México, la nula existencia de software educativo de historia de México que apoye la enseñanza-aprendizaje en los alumnos de 4° de primaria, acentúa la problemática, y provoca que los alumnos presenten bajo aprovechamiento (bajas calificaciones).

Los resultados de las encuestas a maestros, muestran un panorama más real de la problemática, puesto que se reconoce que las principales deficiencias están del lado del docente y de los pocos recursos que utiliza éste, para impartir su clase.

Resulta curioso observar, que ningún profesor tuvo a bien mencionar la posibilidad de utilizar un software educativo como recurso didáctico en la enseñanza de la historia, sin embargo si mencionaron otros recursos (que tampoco utilizan).

La utilización de recursos extras para impartir la clase de historia, es importante, pero si el elemento fundamental de toda enseñanza, los conocimientos, no existen, el problema se agudiza. Resulta preocupante el resultado final de la evaluación realizada a profesores, sobre todo después de observar el tipo de preguntas que se hicieron.

Con la aplicación de encuestas a alumnos y profesores, y después de analizar los resultados obtenidos, se puede identificar una problemática que va más allá de los simples números.

## **PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

Ante la problemática de la enseñanza tradicional de la historia en 4° grado de primaria, surgen los siguientes cuestionamientos:

- A) ¿Para qué sirve enseñar historia?
- B) ¿Cómo se da el proceso de aprendizaje de la historia en los niños?
- C) ¿Qué son las nuevas tecnologías y como se aplican en la educación básica?
- D) ¿Qué es el software educativo?
- E) ¿Cuáles son los propósitos de utilizar un software educativo en el aula de clases?
- F) ¿Qué diferencia hay entre aprender historia de México con gis y pizarrón o hacerlo con la computadora?

## **PREGUNTA CENTRAL DE LA INVESTIGACIÓN**

Con la utilización de un software educativo en el aula de clase ¿se puede mejorar el nivel de conocimientos de historia en los alumnos de 4° grado, e implícitamente aumentar sus habilidades computacionales?

## **PROPÓSITO GENERAL**

Diseñar y aplicar un software educativo, para mejorar el nivel de comprensión de la historia de México y las habilidades computacionales en alumnos de 4º grado de la Escuela Primaria Particular Liceo Sakbe de México.

### **PROPÓSITOS Y/O METAS POR ALCANZAR**

- ✓ Utilización de la computadora y el software educativo para:
  - ☒ Mejorar el nivel de comprensión de la historia de México en alumnos de 4º grado.
  - ☒ Mejorar las habilidades computacionales de los alumnos.
  - ☒ Lograr que los niños comprendan el sentido de la historia, se involucren en ella y la aprendan con gusto.
  - ☒ Fomentar en el niño el gusto por la historia, y propiciar que él, por su propia voluntad aprenda mediante el uso del software educativo.
  - ☒ Mostrar y demostrar, que el uso de las nuevas tecnologías, se ha convertido una estrategia innovadora, factible y que puede ser aplicada en las clases por parte de los docentes.
- ✓ Difundir y compartir este proyecto con profesores de otras escuelas primarias, para que estos, a su vez, lo hagan llegar a sus alumnos.

## MARCO TEÓRICO

El aprendizaje por descubrimiento es la capacidad de reorganizar los datos ya obtenidos de maneras novedosas, de tal forma que permitan descubrimientos nuevos. Esto queda expresado en el principio de este autor: Todo conocimiento real es aprendido por uno mismo. Bruner sostiene que toda teoría de instrucción debe tener en cuenta los siguientes cuatro aspectos:

1. La predisposición hacia el aprendizaje.
2. El modo en que un conjunto de conocimientos puede estructurarse, de tal forma que éste pueda ser interiorizado lo mejor posible por el estudiante.
3. Las secuencias más efectivas para presentar un material.
4. La naturaleza de los premios y castigos.

Bruner, rechaza explícitamente la noción de etapas desarrollistas, sin embargo, sostiene que diferentes modos de procesar y representar la información son enfatizados durante diferentes períodos de la vida del niño.

Según el aprendizaje por descubrimiento, el desarrollo cognitivo se da en tres modos generales que se desarrollan en sistemas complementarios para asimilar la nueva información y representarla así como modificar la ya existente en la estructura cognitiva. El aprendizaje por descubrimiento permite al individuo desarrollar habilidades en la solución de problemas, ejercitar el pensamiento crítico, discriminar lo importante de lo que no lo es, preparándolo para enfrentar los problemas de la vida. Estos modos son los siguientes: Modo Enáctico, Modo Icónico, Modo Simbólico.

### **Modo Enáctico:**

Es la primera inteligencia práctica, surge y se desarrolla como consecuencia del contacto del niño con los objetos y los problemas de acción que el medio le da.

Consiste en representar objetos mediante la reacción inmediata de la persona. Este tipo de representación ocurre marcadamente en los primeros años de la persona, y Bruner la ha relacionado con la fase senso-motora de Piaget en la cual se fusionan la acción con la experiencia externa. Él plantea que, durante los primeros años, la función importante es la manipulación física: “saber es principalmente saber cómo hacer, y hay una mínima reflexión”<sup>2</sup>. En resumen, es la representación por acción.

### **Modo Icónico:**

Es la representación de los objetos a través de imágenes o esquemas espaciales independiente de la acción. Esto indica que se pueden usar imágenes mentales para representar objetos. Esto sirve para que se reconozcan objetos cuando estos cambian de una manera de menor importancia. Sin embargo, tal representación sigue teniendo algún parecido con el objeto representado. La elección de la imagen no es arbitraria. Aquí, el énfasis se desvía hacia la reflexión, y el individuo se hace más capaz al representar aspectos internos del ambiente.

### **Modo Simbólico:**

Es cuando la acción y las imágenes se dan a conocer, o más bien dicho se traducen a un lenguaje. Consiste en representar un objeto mediante un símbolo arbitrario que en su forma no guarda relación con el objeto representado. El modo simbólico produce un orden más elevado del pensamiento, lo cual lleva a los conceptos de equivalencia que significa reconocer las características más comunes de diferentes objetos y sucesos, además es fundamental para clasificar. Esto es lo que hace posible la simbolización o lenguaje, por lo tanto, el lenguaje es

---

<sup>2</sup> BRUNER, Jerome. *Hacia una teoría de la instrucción*. Ediciones Revolucionarias. Cuba. 1972.

el centro de desarrollo intelectual. El lenguaje tiene un origen cultural y depende del pensamiento. El lenguaje se hace pensando y el pensamiento se verbaliza. Esto significa que se construye primero el lenguaje en el exterior y luego se construye el pensamiento en el individuo. Por ejemplo, el número tres se representarían icónicamente por tres bolitas, mientras que simbólicamente basta con un 3. El pensamiento se hace cada vez más abstracto y dependiente del lenguaje. El individuo adquiere una habilidad para tratar tanto con proposiciones como con objetos.

Los tres modos de representación son reflejo de desarrollo cognitivo, pero actúan en paralelo. Es decir, una vez un modo se adquiere, uno o dos de los otros pueden seguirse utilizando de una manera complementaria.

### **Condiciones para el aprendizaje por descubrimiento**

El aprendizaje por descubrimiento implica que el alumno debe reordenar la información, integrarla con la estructura cognitiva y reorganizar o transformar la combinación integrada de manera que se produzca el aprendizaje deseado. Algunos aspectos que favorecen el aprendizaje por descubrimiento son:

1. El ámbito de la búsqueda debe ser restringido.
2. Los objetivos y los medios estarán bastante especificados y serán atractivos.
3. Se debe contar con los conocimientos previos de los individuos para poder ser guiados adecuadamente.
4. Los individuos deben estar familiarizados con los procedimientos de observación, búsqueda, control y medición de variables.
5. Por último, los individuos deben percibir que la tarea tiene sentido y vale la pena.

## **Teorías del aprendizaje y teorías de la instrucción**

En cuanto a la expresión: teorías del aprendizaje, se entiende que se refiere a aquellas teorías que intentan explicar cómo aprenden los niños, y en general el ser humano. Tienen, por tanto, un carácter descriptivo.

Es preciso referirse también a las teorías de la instrucción, que pretenden determinar las condiciones óptimas para enseñar. En este caso, tienen un carácter prescriptivo.

### **La perspectiva conductista: Burrhus Frederic Skinner.**

Aunque un gran número de autores podrían consignarse bajo la etiqueta de *conductismo*, sin lugar a dudas, la mayor influencia ejercida en el campo educativo vendrá de la mano de Skinner, formulador del condicionamiento operante y la enseñanza programada.

El conductismo parte de una concepción empirista del conocimiento. La asociación es uno de los mecanismos centrales del aprendizaje. La secuencia básica es: Estimulo-Respuesta (E - R.)

La principal influencia conductista en el diseño de software la encontramos en la teoría del condicionamiento operante de Skinner. Cuando ocurre un hecho que actúa de forma que incrementa la posibilidad de que se dé una conducta, este hecho es un reforzador. Ahora bien, "las acciones del sujeto seguidas de un reforzamiento adecuado tienen tendencia a ser repetidas (si el reforzamiento es positivo) o evitadas (si es negativo). En ambos casos, el control de la conducta viene del exterior"<sup>3</sup>. Para Skinner, toda consecuencia de la conducta que sea

---

<sup>3</sup> MARTÍ, Eduard. *Aprender con ordenadores en la escuela*. Barcelona. ICE-Horsori.1992.

recompensante o, para decirlo más técnicamente, reforzante, aumenta la probabilidad de nuevas respuestas.

Sus desarrollos en cuanto al diseño de materiales educativos se materializarán en la enseñanza programada y su célebre máquina de enseñar.

Se pueden extraer las siguientes derivaciones educativas de esta tendencia:

- 📖 Papel pasivo del sujeto
- 📖 Organización externa de los aprendizajes
- 📖 Los aprendizajes pueden ser representados en unidades básicas elementales.
- 📖 Leyes de aprendizaje comunes a todos los individuos.

Las primeras utilidades educativas de las computadoras se basan en la enseñanza programada de Skinner, consistiendo en la presentación secuencial de preguntas y en la sanción correspondiente de las respuestas de los alumnos.

A este uso de la computadora se le denominará IAC (Instrucción Asistida por Computadora): se centra en programas de ejercitación y práctica muy precisos basados en la repetición. Bajo las premisas de la individualización de la instrucción, la IAC cobrará un gran auge a partir de mediados de los años 60 de la mano de Patrick Suppes. Cada paso capacita al sujeto para abordar el siguiente, lo que implica que el material debe elaborarse en pequeñas etapas permitiendo así numerosas respuestas que deben ser convenientemente reforzadas.

Para Skinner, el sujeto no ha de tener ninguna dificultad si el material ha sido bien diseñando. Hay que destacar, pues, la importancia de los buenos programadores de material.

En el siguiente cuadro se exponen las ventajas e inconvenientes más relevantes de la IAC:

VENTAJAS	INCONVENIENTES
Facilidad de uso; no se requieren conocimientos previos	Alumno pasivo
Existe cierto grado de interacción	No es posible la participación del educador para el planteamiento de dudas.
La secuencia de aprendizaje puede ser programada de acuerdo a las necesidades del alumno	Excesiva rigidez en la secuencia de los contenidos, que impide el tratamiento de respuestas no previstas
Retroalimentación inmediata sobre cada respuesta	No se sabe por qué un ejercicio es correcto o incorrecto
Favorecen automatización de habilidades básicas para aprendizajes más complejos	Fragmentación de contenidos excesivamente uniforme y reductora, sea cual sea la materia
Proporciona enseñanza individualizada	Individualización muy elemental; no tiene en cuenta el ritmo, no guía

Sin embargo la IAC ha continuado desarrollándose solventando algunos de los inconvenientes descritos.

Pese a las muchas críticas recibidas, muchos programas actuales se basan en los presupuestos conductistas: descomposición de la información en unidades, diseño de actividades que requieren una respuesta y planificación del refuerzo.

### **Al aprendizaje significativo: David Paul Ausubel.**

La *teoría del aprendizaje significativo* de Ausubel se centra en el aprendizaje de materias escolares fundamentalmente. La expresión *significativo* es utilizada por oposición a *memorístico* o *mecánico*.

Para que un contenido sea significativo ha de ser incorporado al conjunto de conocimientos del sujeto, relacionándolo con sus conocimientos previos.

Ausubel destaca la importancia del aprendizaje por recepción, es decir, el contenido y estructura de la materia los organiza el profesor, el alumno recibe.

Dicha concepción del aprendizaje se opondría al aprendizaje por descubrimiento de Bruner.

En cuanto a su influencia en el diseño de software educativo, Ausubel, refiriéndose a la instrucción programada y a la IAC, comenta que se trata de medios eficaces sobre todo para proponer situaciones de descubrimiento y simulaciones, pero no pueden sustituir la realidad del laboratorio.

Destaca también las posibilidades de las computadoras en la enseñanza en tanto posibilitan el control de muchas variables de forma simultánea, si bien considera necesario que su utilización en éste ámbito, venga respaldada por una teoría validada empíricamente de la recepción significativa y el aprendizaje por descubrimiento.

Sin embargo, uno de los principales problemas de la IAC estriba en que, no proporciona interacción de los alumnos entre sí, ni de éstos con el profesor. Señala también el papel fundamental del profesor, por lo que respecta a su capacidad como guía en el proceso instructivo, ya que ninguna computadora podrá jamás ser programada con respuestas a todas las preguntas que los estudiantes formularán.

Por otra parte, prefiere la instrucción programada mediante libros y critica la técnica de fragmentación en pequeños pasos propia de la IAC inicial, y se muestra partidario de aquellos materiales bien estructurados que favorecen la individualización.

No se refiere más explícitamente a *software*, aunque, influirá en Gagné.

### **Aprendizaje por descubrimiento: Jerome Seymour Bruner.**

Aprendizaje por descubrimiento es una expresión básica en la teoría de Bruner que denota la importancia que atribuye a la acción en los aprendizajes. La

resolución de problemas dependerá de cómo se presentan estos en una situación concreta, ya que han de suponer un reto, un desafío que incite a su resolución y propicie la transferencia del aprendizaje. Los postulados de Bruner están fuertemente influenciados por Piaget.

"Lo más importante en la enseñanza de conceptos básicos, es que se ayude a los niños a pasar progresivamente de un pensamiento concreto a un estadio de representación conceptual y simbólica más adecuada al pensamiento"<sup>4</sup> De lo contrario el resultado es la memorización sin sentido y sin establecer relaciones. Es posible enseñar cualquier cosa a un niño siempre que se haga en su propio lenguaje. Según esto, y al ubicar la teoría en un contexto escolar, "si es posible impartir cualquier materia a cualquier niño de una forma honesta, habrá que concluir que todo curriculum debe girar en torno a los grandes problemas, principios y valores que la sociedad considera merecedores de interés por parte de sus miembros"<sup>5</sup> Esto ilustraría un concepto clave en la teoría de Bruner: *el curriculum en espiral*.

Por otra parte, al referirse a los materiales para el aprendizaje, Bruner propondrá la estimulación cognitiva mediante materiales que entrenen en las operaciones lógicas básicas.

El descubrimiento favorece el desarrollo mental, consiste en transformar o reorganizar la evidencia de manera que se pueda ver más allá de ella.

Sobre una secuencia instructiva:

---

<sup>4</sup> ARAÚJO, J.B. y CHADWICK, C.B. . *Tecnología educacional. Teorías de la instrucción*. Barcelona. Paidós. 1988.

<sup>5</sup> *Ibidem*, pág. 37

- ☞ Disponer la secuencia de forma que el estudiante perciba la estructura.
- ☞ Promover la transferencia.
- ☞ Utilización de contraste.
- ☞ Ir de lo concreto a lo abstracto en función del grado de maduración del sujeto.
- ☞ Posibilitar la experiencia de los alumnos.
- ☞ Revisiones periódicas a conceptos ya aprendidos (*curriculum en espiral*).

Proceso de enseñanza:

- ☞ Captar la atención.
- ☞ Analizar y presentar la estructura del material de forma adecuada.
- ☞ Importante que el alumno describa por si mismo lo que es relevante para la resolución de un problema.
- ☞ Elaboración de una secuencia efectiva.
- ☞ Provisión de refuerzo y retroalimentación que surge del éxito de problema resuelto.

### **La teoría de Jean Piaget.**

El enfoque básico de Piaget es la epistemología genética, es decir, el estudio de cómo se llega a conocer el mundo externo a través de los sentidos atendiendo a una perspectiva evolutiva.

Para Piaget el desarrollo de la inteligencia es una adaptación del individuo al medio. Los procesos básicos para su desarrollo son: adaptación (entrada de información) y organización (estructuración de la información). "La adaptación es

un equilibrio que se desarrolla a través de la asimilación de elementos del ambiente y de la acomodación de esos elementos por la modificación de los esquemas y estructuras mentales existentes, como resultado de nuevas experiencias" <sup>6</sup>

Establece tres estadios del desarrollo, que tienen un carácter universal: sensoriomotor, operaciones concretas y operaciones formales.

Desde esta óptica, el planteamiento de una secuencia de instrucción:

- ☞ Ha de estar ligada al nivel de desarrollo del individuo (aunque un individuo se encuentre en un estadio puede haber regresiones, y también puede darse que en determinados aspectos el individuo esté más avanzado que en otros).
- ☞ La secuencia ha de ser flexible.
- ☞ El aprendizaje se entiende como proceso.
- ☞ Importancia de la actividad en el desarrollo de la inteligencia.
- ☞ Los medios deben estimular experiencias que lleven al niño a preguntar, descubrir o inventar.
- ☞ Importancia del ambiente.

Si bien Piaget no se mostrara partidario de la instrucción por computadora (elogia la discusión, los juegos, el modelaje y la experiencia empírica) la influencia de sus ideas se dejará notar fuertemente en Papert.

---

<sup>6</sup> *Ibidem*, pág. 57

## **Procesamiento de la información: Robert Gagné.**

Su teoría pretende ofrecer unos fundamentos teóricos que puedan guiar al profesorado en la planificación de la instrucción.

En su teoría, aprendizaje e instrucción se convierten en las dos dimensiones de una misma teoría, puesto que ambos deben estudiarse conjuntamente.

El fundamento básico es que para lograr ciertos resultados de aprendizaje es preciso conocer:

- ☞ Las condiciones internas que intervienen en el proceso.
- ☞ Las condiciones externas que pueden favorecer un aprendizaje óptimo.

En sus inicios sus estudios tienen un enfoque cercano al conductismo y progresivamente irá incorporando elementos de otras teorías. Así podría decirse que Gagné, aunque se sitúa dentro del cognitivismo, utiliza elementos de otras teorías para elaborar la suya:

- ☞ Conductismo: especialmente de Skinner, da importancia a los refuerzos y al análisis de tareas.
- ☞ Ausubel: la importancia del aprendizaje significativo y de la motivación intrínseca.
- ☞ Teorías del procesamiento de la información: el esquema explicativo básico sobre las condiciones internas.

Para explicar las diferentes condiciones internas que intervienen en el aprendizaje, Gagné elabora un esquema que muestra las distintas fases en el proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta que estas actividades internas tienen una estrecha conexión con las actividades externas, lo que dará lugar a determinados

resultados de aprendizaje. Estas fases son: motivación, comprensión, adquisición, retención, recuerdo, generalización, ejecución y realimentación. Se verá a continuación, como las condiciones externas afectan a los diferentes procesos internos que tienen lugar durante el aprendizaje.

Gagné define las condiciones externas como aquellos eventos de la instrucción que permiten que se produzca un proceso de aprendizaje. Viene a ser la acción que ejerce el medio sobre el sujeto. Así, la finalidad del diseño instructivo es intentar que estas condiciones externas sean lo más favorables posibles a la situación de aprendizaje.

Se trata, pues, de organizar las condiciones externas para alcanzar un determinado resultado de aprendizaje, adecuando la instrucción a cada proceso de aprendizaje: ordenar los factores externos para mejorar la motivación del alumno, su atención, su adquisición, su retención, etc.

Según los resultados de aprendizaje que se pretendan alcanzar deberán organizarse las condiciones externas. Para Gagné dependiendo del tipo de aprendizaje a realizar se requerirán diferentes tipos de capacidades: habilidades intelectuales, información verbal, estrategias cognitivas, actitudes o destrezas motoras.

Hasta aquí se han sintetizado los fundamentos de su teoría del aprendizaje, ahora se verán las bases de su *teoría de la instrucción*.

Para realizar el diseño instructivo, los pasos a seguir son los siguientes:

- ☞ Identificar el tipo de resultado que se espera de la tarea que va a llevar a cabo el sujeto (lo que viene a llamarse: análisis de la tarea). Ello posibilitaría descubrir qué condiciones internas son precisas y qué condiciones externas son convenientes.

- ☞ Una vez determinado el resultado que se desea alcanzar hay que identificar los componentes procesuales de la tarea, es decir, los requisitos previos, de manera que sirvan de apoyo al nuevo aprendizaje.

Teniendo en cuenta que la teoría de Gagné pretende ofrecer un esquema general como guía para que los educadores creen sus propios diseños instructivos, adecuados a los intereses y necesidades de los alumnos, a continuación se podrá observar la repercusión de su teoría en el diseño de *software*.

Las aportaciones de Gagné supusieron una alternativa al modelo conductista para el diseño de programas, centrándose más en los *procesos* de aprendizaje. Sus dos contribuciones más importantes son:

- a) Sobre el tipo de motivación (los refuerzos). Considerar en un programa el refuerzo como motivación intrínseca (recordemos que en un programa conductista el refuerzo es externo). Por ello, la *retroalimentación* es informativa, no sancionadora, con el objeto de orientar sobre futuras respuestas.
- b) El modelo cognitivo de Gagné es muy importante en el diseño de *software* educativo para la formación. Su teoría ha servido como base para diseñar un modelo de formación en los cursos de desarrollo de programas educativos. En este sentido, la ventaja de su teoría es que proporciona pautas muy concretas y específicas de fácil aplicación.

La teoría de Gagné proporciona unas pautas de trabajo para la selección y ordenación de los contenidos y las estrategias de enseñanza, siendo así de gran utilidad para los diseñadores. Es de destacar la labor de Merrill, que desarrollará una teoría de la instrucción (no de aprendizaje) a partir de la de Gagné.

En la actualidad, un objetivo prioritario de Merrill es el desarrollo de modelos prescriptivos para la elaboración de materiales educativos informáticos. Merrill considera necesario proporcionar una metodología y herramientas que sirvan de guía en el diseño y desarrollo de materiales informáticos educativos. Considera la fase de desarrollo como fundamental para un uso efectivo de la computadora en la educación, añadiendo que la finalidad de la computadora, es ser de utilidad al profesor, no sustituirlo.

### **El constructivismo de Seymour Papert.**

Papert, creador del lenguaje LOGO, propone un cambio sustancial en la escuela: un cambio en los objetivos escolares acorde con el elemento innovador que supone la computadora.

El lenguaje LOGO será el primer lenguaje de programación diseñado para niños. Utilizará instrucciones muy sencillas para poder desplazar por la pantalla el dibujo de una pluma en forma de triángulo, denominado: tortuga, pudiendo construir cualquier figura geométrica a partir de sus movimientos. Su pretensión básica es que los sujetos lleguen a dominar los conceptos básicos de geometría. Aunque en realidad, detrás de ello existe una herramienta pedagógica mucho más poderosa, fundamento de todo *aprendizaje*: el aprendizaje por descubrimiento.

Para Papert, la computadora reconfigura las condiciones de aprendizaje y supone nuevas formas de aprender.

Ya se ha mencionado que una fuente importante de su obra serán las teorías de Piaget, con quien estuvo estudiando durante cinco años en el Centro de Epistemología Genética de Ginebra. Sin embargo, aunque coincidentes en los planteamientos generales, mientras Piaget no veía mayores ventajas en el uso de la computadora para modelizar la clase de estructuras mentales que postulaba, Papert se sintió rápidamente atraído por esa idea. Tanto es así que pronto entró

en contacto con los investigadores pioneros en Inteligencia Artificial, campo del que recibiría también notorias influencias.

Es de allí donde obtendrá su interés por simular con la computadora los procesos cognitivos con el fin de estudiar con más detalle su naturaleza. Por otro lado, parte de los postulados piagetianos, entendiendo al sujeto como agente activo y constructivo del aprendizaje.

Para ello, Papert plantea a Piaget desde una vertiente más intervencionista. Así, dos serán los aspectos de este autor sobre los que Papert incidirá más, máxime entendiendo que Piaget no los desarrolló suficientemente: las estructuras mentales potenciales y los ambientes de aprendizaje.

Papert intentará que mediante la computadora, el niño pueda llegar a hacerse planteamientos acerca de su propio pensamiento, tarea difícilmente realizable sin su concurrencia.

El lenguaje LOGO será una pieza clave, pues mediante la programación el niño podrá pensar sobre sus procesos cognitivos, sobre sus errores y aprovecharlos para reformular sus programas. En otras palabras, la programación favorecerá las actividades metacognitivas.

Papert toma de Piaget:

- ☞ La necesidad de un análisis genético del contenido.
- ☞ La defensa constructivista del conocimiento.
- ☞ La defensa del aprendizaje espontáneo y, por tanto, sin instrucción.
- ☞ El sujeto es un ser activo que construye sus teorías sobre la realidad interactuando con esta.
- ☞ Confrontación de las teorías con los hechos-conocimiento y aprendizaje fruto de la interacción entre sujeto y entorno.

El lenguaje LOGO supone un material lo suficientemente abierto y sugerente para elaborar sus propios proyectos, modificarlos y mejorarlos mediante un proceso interactivo.

Para Papert la utilización adecuada de la computadora puede implicar un importante cambio en los procesos de aprendizaje del niño. Se trata, pues, de un medio revolucionario, ya que puede llegar a modificar las formas de aprender.

Pero el uso de la computadora no debe limitarse al uso escolar tradicional, relegando al alumno a un segundo plano. La computadora deberá ser una herramienta con la que se puedan llevar a cabo proyectos de manera tan funcional casi como con un lápiz.

La visión de Papert sobre las posibilidades de la computadora en la escuela como una herramienta capaz de generar cambios de envergadura es ciertamente optimista: "La medicina ha cambiado al hacerse cada vez más técnica; en educación el cambio vendrá por la utilización de medios técnicos capaces de eliminar la naturaleza técnica del aprendizaje escolar"<sup>7</sup>.

### **Valoración crítica del lenguaje LOGO**

Se pueden realizar las siguientes valoraciones sobre el lenguaje LOGO:

Los planteamientos de Papert son, tal vez, demasiado optimistas ya que la utilización mayoritaria de computadoras en las escuelas, se corresponde con la realización de ejercicios rutinarios y repetitivos de escaso interés.

---

<sup>7</sup> PAPER, Seymour . *Desafío de la mente. Computadoras y educación. Buenos Aires, Galápagos. 1987.*

Papert enfatiza la necesidad de partir de experiencias concretas y conocidas. Sin embargo, las diferencias individuales al utilizar el LOGO para resolver un mismo problema pueden hacer que las diferencias sean muy notables.

Algunas investigaciones llevadas a cabo en escuelas en las que se utiliza LOGO refieren cambios apenas apreciables.

Que el niño aprenda de sus propios proyectos y de su interacción con la computadora es muy positivo, pero sería preciso la figura de un guía que le permitiera extraer conceptos y nociones.

Es importante la posibilidad de reflexionar sobre los errores, sin embargo, es posible no encontrar solución a los mismos, lo cual puede ocasionar resultados totalmente contrarios a los esperados si no existe una posible guía acerca de cómo resolver la situación problemática.

Papert no ofrece propuestas concretas sobre el contexto educativo en que se ha de utilizar LOGO.

### **Constructivismo y mediación.**

Se pueden superar las limitaciones de los métodos de Papert, mediante una propuesta basada en un doble eje: Aplicación a situaciones específicas instructivas del constructivismo y Mediación del aprendizaje (a través del medio informático y a través de otras personas).

Es posible que a través de la exploración individual el sujeto pueda adquirir determinados esquemas generales de conocimiento, pero mucho más difícil será que consiga alcanzar aprendizajes específicos.

Será necesario definir la situación instructiva partiendo de las ideas previas de los sujetos, de sus intuiciones y también será preciso definir el tipo de intervención de otras personas: profesor y alumnos.

La utilización de un determinado vehículo o medio para la aprehensión de los significados supone tener en cuenta las características específicas de ese medio. Así, la computadora propiciará un contexto de aprendizaje diferente al de otro medio.

Asimismo, partiendo de los postulados vigotskyanos, cabe destacar el papel del adulto y los iguales en el proceso de aprendizaje, ofreciendo una labor de andamiaje que apoyará al sujeto en su aprendizaje. Para entender el concepto de andamiaje es preciso hacer referencia a otro punto clave en la teoría de Vigotsky; nos referimos al concepto de *Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)*; que no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.

En este sentido, algunos de los autores de tendencia neovigotskyana destacan el importante papel que juega el profesor en la utilización de software instructivo. Es el caso de Mercer y Fisher, para los que el papel más relevante en todo proceso de enseñanza-aprendizaje reside en la comunicación, en el contexto cultural y en el lugar donde dicho proceso se lleva a cabo. Así, los autores aluden al ya mencionado concepto de andamiaje, o a la ayuda que el profesor ofrece al alumno para que pueda solventar por sí mismo una situación problemática, para determinar su aplicabilidad a situaciones de IAC.

Mercer y Fisher consideran que pese a la importancia de la fase de diseño de *software*, en cuanto a los resultados instructivos, su aplicación en cada situación distinta supondrá también unos procesos y problemáticas diferentes. De esta

manera, los procedimientos y resultados de cualquier actividad basada en la computadora surgirán a través de la charla y actividad conjunta entre maestro y alumnos. Es decir, el mismo *software* usado con combinaciones diferentes de maestros y alumnos en ocasiones diferentes, generará actividades distintas. Estas actividades distintivas se llevarán a cabo en escalas de tiempo diferente, generarán problemas diferentes para los alumnos y maestros y casi tendrán ciertamente resultados de aprendizaje diferentes. Aparte del propio *software*, la influencia fundamental en la estructura y resultados de una actividad basada en la computadora vendrá ligada a la figura del maestro.

Se puede decir que existen tres factores determinantes al hablar de *software* educativo desde el punto de vista de las teorías del aprendizaje: el *diseño* del mismo, el *contexto* de aprendizaje y el papel del *sujeto* ante el aprendizaje.

El diseño condicionará totalmente el resultado final de la aplicación ya que reflejará los presupuestos teóricos de los autores, cómo consideran que el programa ha de ofrecer la información al sujeto, de qué manera puede actuar éste; en suma, reflejará sus concepciones sobre la enseñanza y el aprendizaje.

Sin embargo, como ya se mencionó con anterioridad, la aplicación del material vendrá condicionada por el contexto de utilización. Ello incluye no sólo el lugar donde se va a utilizar sino también el rol del educador, en el caso de que lo hubiera, como diseñador de situaciones de enseñanza. Así, un programa concebido para el aprendizaje individualizado puede ser utilizado por un educador en el aula para realizar actividades de aprendizaje cooperativo. La figura del enseñante es clave en contextos formativos formales ya que, en última instancia, será él quien decida acerca de la manera de utilización del material (independientemente de que los resultados obtenidos puedan ser los óptimos o no). De la misma manera, el enseñante puede considerar necesario intervenir para clarificar determinados aspectos del programa o puede decidir mantenerse al margen y seguir minuciosamente las indicaciones didácticas del programa.

El tercer factor al que se alude, hace referencia al papel del sujeto ante el material. Este podrá oscilar entre dos extremos, entre un comportamiento activo o totalmente pasivo. Estará muy ligado a las características personales del sujeto ante el aprendizaje y determinará diversos tipos de interacción con el programa.

Respecto a la idoneidad de utilizar un software determinado basado en una u otra teoría, obviamente dependerá de diversos criterios tales como: la sintonía conceptual con sus planteamientos, criterios de utilidad, criterios de disponibilidad, etc. Aunque tal vez, los que prevalezcan sean estos dos últimos dado que, como ya se ha mencionado los materiales pueden adaptarse en muchas ocasiones a la metodología utilizada.

Por supuesto, hay que tener en cuenta que determinadas teorías avalarán mejor que otras determinados tipos de programas. Así, es posible que pese a las limitaciones de los más sencillos programas de IAC sean más que suficientes para una utilización de ejercitación y práctica.

Por otra parte, cabe destacar la importancia de continuar investigando sobre la aplicación de la computadora desde perspectivas mediacionales; ello afectaría en mayor medida al diseño de los contextos de aprendizaje con computadora que a los propios materiales informáticos, pero es sin duda un planteamiento totalmente acorde con los presupuestos educativos actuales.

### **La enseñanza de la historia**

Los actuales enfoques de los programas de Educación Básica relativos a la enseñanza de la Historia expresan de manera clara la necesidad de superar las formas tradicionales de enseñar, en las que se privilegian la memorización de datos, fechas y nombres de personajes históricos. Estos nuevos enfoques proponen, en cambio, que la enseñanza de la Historia debe tener como propósitos fundamentales, el estimular la curiosidad y la capacidad de percepción hacia los procesos de cambio que han ocurrido en su entorno inmediato, el promover la

adquisición de esquemas de ordenamiento histórico, el desarrollo de las nociones de causalidad, la influencia recíproca entre fenómenos y la diversidad de los procesos históricos. En dichos programas se expresa también la importancia de que el alumno utilice el desarrollo de estas capacidades para reflexionar y analizar la vida social actual, y de que logre vincular los contenidos históricos con las demás asignaturas, en especial con la Formación cívica y ética y con la Geografía. A pesar de estos notables avances curriculares, en muchas escuelas el aprendizaje de esta asignatura consiste en la acumulación y repetición de grandes cantidades de fechas, nombres y sucesos, que en la mayoría de las ocasiones carecen de algún significado para los alumnos.

Por otro lado, la enseñanza de la Historia enfrenta también el problema de la falta de una aplicación y utilidad práctica de los contenidos históricos. Si bien, es común escuchar decir a los expertos que la Historia sirve para conocer el pasado, comprender el presente y prevenir el futuro, la verdad es que basta una simple revisión del estado actual del país para verificar que la enseñanza de esta ciencia está muy lejos de haber logrado estos nobles propósitos, por lo menos en estas últimas décadas.

Se puede afirmar que esta problemática se agudiza cuando se habla de los propósitos que persigue la enseñanza de esta materia, en función de las implicaciones que tiene con la realidad social. En el campo del conocimiento de esta materia se encuentran, como tesoro escondido, grandes posibilidades de transformación social.

Uno de los problemas principales radica en que los métodos y las estrategias que se siguen para lograr tales fines no han dado los resultados esperados.

Ahora bien, se puede considerar que existe un gran vacío entre los enfoques y las temáticas o contenidos que ofrecen los programas de Historia y la manera como se concretan en el aula. De esta manera, en las sesiones de historia desarrolladas de manera tradicional se pierde una gran parte del potencial transformador que puede tener esta disciplina.

En varios países del mundo se ha adoptado una nueva concepción de contenidos escolares, afortunadamente esta nueva concepción fundamentada en el constructivismo ha sido plasmada en las propuestas curriculares de dichos países. Incluso en México ya hay niveles y modalidades educativas que emplean esta nueva forma de plantear los contenidos.

La nueva concepción de contenidos escolares rompe con la idea tradicional de llamar contenidos a los temas, a la información y los conceptos que se le han de comunicar al alumno.

En esta propuesta se agregan como contenidos o materia de aprendizaje, las habilidades cognitivas que debe desarrollar el sujeto (contenidos procedimentales) y a las actitudes, valores, normas, etc., que ha de aprender y asumir.

Desde esta perspectiva, los contenidos de la materia de historia no sólo deben incluir los temas, conceptos o informaciones históricas, sino explícitamente las habilidades y las actitudes que debe desarrollar y adoptar el alumno al término de la sesión, unidad o curso.

La perspectiva anterior, obliga a un replanteamiento total en los propósitos, formas y contenidos objeto de enseñanza.

El ¿cómo lograrlo? se torna más fácil a la luz de la nueva definición de contenidos y de los nuevos propósitos de la Historia. Los contenidos de los programas deben incluir forzosamente temas orientados al desarrollo de habilidades específicas para aprender mejor historia:

- ♣ Para indagar el pasado a través del uso de fuentes, testimonios y documentos históricos.
- ♣ Para desarrollar las nociones temporales.
- ♣ Para desarrollar la habilidad de empatía histórica.
- ♣ Para habilitar al alumno en la construcción y manejo de conceptos históricos.
- ♣ Para desarrollar las nociones de causalidad, secuencia y cambio histórico.

La utilidad práctica que se le puede encontrar a la enseñanza de la Historia comienza por la claridad de las tareas que se van a desarrollar con los alumnos:

- ♣ Que haya claridad en la información y conceptos que se quieren que manejen los alumnos.
- ♣ Que estén bien definidas las habilidades que deben desarrollar.
- ♣ Que esté lo suficientemente claro qué actitudes, valores, normas, deben asumir.
- ♣ Que en el aprendizaje de estos conceptos, habilidades y actitudes, los alumnos puedan realizar una infinidad de ejercicios, trabajos, proyectos, en donde se materialicen los aprendizajes logrados, y no la pura repetición de nombres, hechos, fechas.

Ahora bien, ¿cómo saber qué conceptos e información pueden manejar los alumnos, y qué estrategias se pueden utilizar para desarrollar las habilidades y actitudes generales que se han propuesto?

En México no existen propuestas de contenidos procedimentales y actitudinales que indiquen de manera sistemática, cómo trabajar estos aspectos para lograr una mejor comprensión de la Historia. Afortunadamente, se puede echar mano de algunas propuestas que ya se han trabajado o se están trabajando en otros países y que pueden conocerse gracias a su publicación en diversas editoriales.

Estas propuestas pueden adaptarse perfectamente a la enseñanza de la Historia en México, si se toma en cuenta el carácter universal de los procesos básicos de la cognición. En todas ellas se explican de manera amplia los fundamentos psicopedagógicos de las propuestas y se plantean excelentes sugerencias didácticas para su instrumentación.

En estas propuestas, los productos del aprendizaje de los alumnos dejan de ser la simple reproducción de un discurso histórico previamente elaborado y plasmado en los libros de texto, ya sea por medio del resumen, del cuadro sinóptico o del cuestionario, o de algunas de sus variantes. Los productos dependen del tipo de habilidad o de actitud que se pretende desarrollar, por ejemplo:

- ♣ La observación y descripción detallada de un objeto histórico.
- ♣ El ponerle texto a la imagen de un hecho u objeto histórico.
- ♣ Describir sensaciones a partir de ubicarse empíricamente en una situación histórica Ej. ¿qué sentirán los indígenas al ver a los perros y caballos de los conquistadores?
- ♣ Registrar los cambios que ha sufrido un lugar, una construcción, una costumbre, a través del tiempo.
- ♣ La elaboración de una línea de tiempo referente a la vida del alumno.
- ♣ Elaborar hipótesis sobre la función de un determinado objeto del pasado o del futuro.
- ♣ Enlistar los cambios que provocó un invento en la vida cotidiana.
- ♣ Participar en la planeación de la visita a un museo.
- ♣ Utilizar los términos y conceptos relacionados con una excavación arqueológica.

### **Enfoque de la Historia Cuarto grado de Primaria <sup>8</sup>**

Con este plan de estudios se reintegra a la educación primaria el estudio sistemático de la historia como disciplina específica. Como se sabe, en los pasados veinte años la historia, junto con otras disciplinas, había sido enseñada dentro del área de Ciencias Sociales.

La integración por área de los estudios sociales estaba fundada en hipótesis didácticas muy sugerentes, que aspiraban a promover el conocimiento unitario de los procesos sociales, utilizando las aportaciones de múltiples disciplinas. Sin embargo, según la opinión predominante de maestros y educadores, y como lo señalan diversas evaluaciones, la cultura histórica de los estudiantes y egresados de la educación básica en las generaciones recientes es deficiente y escasa, hecho al que sin duda ha contribuido la misma organización de los estudios.

---

<sup>8</sup> *Plan y programas de estudio. Educación básica. Primaria. SEP. 1993.*

Al restablecer la enseñanza específica de la historia, se parte del convencimiento de que esta disciplina tiene un especial valor formativo, no sólo como elemento cultural que favorece la organización de otros conocimientos, sino también como factor que contribuye a la adquisición de valores éticos personales y de convivencia social y a la afirmación consciente y madura de la identidad nacional.

El enfoque adoptado para la enseñanza de la historia pretende ser congruente con los propósitos arriba señalados, bajo el supuesto de que sería del todo inconveniente guiarse por una concepción de la enseñanza que privilegia los datos, las fechas y los nombres, como fue habitual hace algunas décadas, con lo que se promueve casi inevitablemente el aprendizaje memorístico.

Con una perspectiva distinta, el enfoque de este plan para la enseñanza de la historia en los seis grados de la enseñanza primaria, tiene los siguientes rasgos:

1º.- Los temas de estudio están organizados de manera progresiva, partiendo de lo que para el niño es más cercano, concreto y avanzando hacia lo más lejano y general.

En el cuarto grado, los alumnos estudiarán un curso general e introductorio de la historia de México, con un amplio componente narrativo. Este curso persigue que los alumnos adquieran un esquema de ordenamiento secuencial de las grandes etapas de la formación histórica de la nación y que ejerciten las nociones de tiempo y cambio históricos, aplicándolas a periodos prolongados.

2º.- Estimular el desarrollo de nociones para el ordenamiento y la comprensión del conocimiento histórico. En un primer momento, el propósito principal es estimular la curiosidad y la capacidad de percepción de los niños hacia los procesos de cambio que han ocurrido en su entorno inmediato, para superar la espontánea fijación en el presente que es común en los niños de los primeros grados. Al iniciar el estudio histórico sistemático, un elemento constante de la enseñanza será

promover la adquisición progresiva de esquemas de ordenamiento histórico en grandes épocas, que sirvan para organizar el aprendizaje de nuevos conocimientos. En los últimos tres grados los contenidos programados permiten la adquisición y el ejercicio de nociones históricas más complejas, como las de causalidad, influencia recíproca entre fenómenos, difusión de influencias y diversidad de procesos históricos y formas de civilización. En este sentido, el supuesto del programa es que el ejercicio de la reflexión histórica desarrolla capacidades que pueden transferirse hacia el análisis de la vida social contemporánea.

3º.- Diversificar los objetos de conocimiento histórico. Por tradición los cursos de historia en la educación básica suelen concentrarse en el estudio de los grandes procesos políticos y militares, tanto de la historia nacional como de la universal. Aunque muchos conocimientos de este tipo son indispensables, el programa incorpora otros contenidos de igual importancia: las transformaciones en la historia del pensamiento, de las ciencias y de las manifestaciones artísticas, de los grandes cambios en la civilización material y en la cultura y las formas de vida cotidiana.

4º.- Fortalecer la función del estudio de la historia en la formación cívica. En esta línea un primer propósito es otorgar relevancia al conocimiento y a la reflexión sobre la personalidad y el ideario de las figuras centrales en la formación de nuestra nacionalidad. Se trata de estimular la valoración de aquellas figuras cuyo patriotismo y tenacidad contribuyeron decisivamente al desarrollo del México independiente. Este conocimiento es imprescindible en la maduración del sentido de la identidad nacional.

Un segundo propósito de formación cívica del estudio de la historia se logra al promover el reconocimiento y el respeto a la diversidad cultural de la humanidad y la confianza en la capacidad de los seres humanos para transformar y mejorar sus formas de vida.

5º.- Articular el estudio de la Historia con el de la Geografía. Un principio general del plan de estudios es establecer una relación continua y variada entre los contenidos de diversas asignaturas de la educación primaria. En el caso de Historia, se pone particular atención a las relaciones entre los procesos históricos y el medio geográfico. Con este propósito, a partir del tercer grado se han hecho coincidir los temas centrales de estudio de ambas asignaturas. Con ello se pretende que los alumnos reconozcan la influencia del medio sobre las posibilidades del desarrollo humano, la capacidad de la acción del hombre para aprovechar y transformar el medio natural, así como las consecuencias que tiene una relación irreflexiva y destructiva del hombre con el medio que lo rodea.

En Historia, se estudia en el cuarto grado un curso introductorio de historia de México, para realizar en los dos siguientes una revisión más precisa de la historia nacional y de sus relaciones con los procesos centrales de la historia universal.

### **Plan y Programas de estudio de Historia Cuarto grado de Primaria<sup>9</sup>**

#### **La prehistoria**

- **Los primeros pobladores**
- De Asia a América
- Los primeros pueblos
- Mesoamérica
- Los hombres hechos de maíz (L)
- Poblamiento de América (M)
- Mesoamérica

#### **El México antiguo**

- **Los pueblos Mesoamericanos**
- El esplendor del clásico
- No sólo para matemáticos
- El periodo posclásico
- La Tumba Real de Palenque (L)
- Principales culturas de Mesoamérica (M)
- **Los Toltecas y los Mexicas**
- La peregrinación de los mexicas
- La triple alianza

---

<sup>9</sup> Basado en el Libro de Historia. Cuarto Grado. Ciclo Escolar 2003-2004.

- Cosas de encantamiento
- El gran señorío mexicana
- La sociedad mexicana
- El último esplendor de Mesoamérica
- Jardines inolvidables (L)
- El valle de México (M)
- El señorío mexicana (M)
- **La cultura prehispánica y su legado**
- El calendario y la escritura
- La agricultura y la comida
- La botánica y las artes
- Los indígenas actuales
- Para leer con imágenes (L)
- Consejos de nuestros antepasados mesoamericanos (L)
- Cronología de las culturas mesoamericanas

### **Descubrimiento y conquista**

- **Cristóbal Colón llega a América**
- En busca de nuevas rutas
- Cristóbal Colón
- Consecuencias del viaje de Colón
- El asombro ante un mundo nuevo (L)
- El primer viaje de Colón a América, 1492 (M)
- **La conquista de México**
- Las alianzas de Cortés
- De Veracruz a Tenochtitlan
- Monstruos de hierro
- En la ciudad de Moctezuma
- La toma de Tenochtitlan
- La conquista espiritual
- Desde lo alto (L)
- La fama y la gloria (L)
- La ruta de Cortés (M)

### **El México Virreinal**

- **La Economía**
- Los *pueblos de indios* y las haciendas
- Las minas y los esclavos
- Los obrajes y los gremios
- Los bienes de la iglesia
- Para cruzar el mar (L)
- La economía en el Virreinato (M)
- **Política y sociedad**
- Las autoridades del Virreinato
- La iglesia

- La sociedad
- Demonios
- Los criollos
- Las reformas del siglo XVIII
- La Santa Inquisición
- Ideas de libertad
- Arco triunfal (L)
- Expansión y colonización del Virreinato, 1521-1821 (M)
- **La herencia del Virreinato**
- La arquitectura y la lengua
- Noticias
- La religión y la cultura
- Instituciones políticas
- Sociedad y tradiciones
- Mujer de letras
- La voz de Sor Juana (L)
- Fantasías mexicanas (L)

## **La Independencia**

- **El Grito de Dolores**
- El Siglo de las Luces
- España invadida por Napoleón
- Monarquías y repúblicas
- La conspiración de Querétaro
- El Grito de Dolores
- La enseñanza de las artes (L)
- Atender a los indígenas (L)
- Las colonias inglesas en América (M)
- **Los primeros insurgentes**
- Contra la esclavitud
- La campaña de Morelos
- Del pensamiento de Morelos
- Manuela Medina, capitana de Morelos
- La voz de Hidalgo (L)
- Metralla del enemigo (L)
- Las campañas insurgentes 1810, 1821 (M)
- **La consumación de la Independencia**
- Las Cortes y la Constitución de Cádiz
- La Nueva España hacia 1820
- Triunfo de la Independencia
- Fray Servando el indomable (L)
- El abrazo de Acatempan (L)
- La entrada del Ejército Trigarante (L)
- **Evolución de la división política de México I**
- Las audiencias, 1560 (M)

- Intendencias y provincias, 1786 (M)
- El primer imperio, 1823 (M)
- Primera división política de la República, 1824 (M)

### **De la Independencia a la Reforma**

- **Los primeros años de Independencia**
- México se hace República
- Los primeros presidentes
- La primera reforma liberal
- La separación de Texas y la Guerra de los Pasteles
- La guerra con los Estados Unidos
- Chapultepec
- La guerra con los Estados Unidos, 1846-1847 (M)
- **Las Leyes de Reforma**
- El último gobierno de Santa Anna
- Los liberales en el poder
- La Constitución de 1857
- Las Leyes de Reforma
- El primer telégrafo
- Pensamiento de Juárez
- Libertad de cultos (L)
- Juárez cuenta cómo llegó a la escuela (L)
- La Guerra de Reforma, 1858-1860 (M)
- **La Intervención y el Segundo Imperio**
- El imperio de Maximiliano
- La sociedad mexicana
- La fuerza del derecho (L)
- Respeto al derecho (L)
- La Guerra de Intervención francesa, 1862-1867

### **La Consolidación del Estado Mexicano**

- **El Porfiriato**
- La paz porfirista
- La prosperidad porfirista
- Sociedad y cultura
- La dictadura porfirista
- Promesas (L)
- El Porfiriato, 1876-1910 (M)

### **La Revolución Mexicana**

- **El Movimiento Maderista**
- El Plan de San Luis Potosí
- Comienza la Revolución
- El gobierno de Madero
- Madero gobernante
- La Decena Trágica

- Revolucionario en el exilio
- El estigma de la traición (L)
- **El Movimiento Constitucionalista**
- La Convención de Aguascalientes
- Símbolo del agrarismo
- La Constitución de 1917
- De la toma de Zacatecas (L)
- La Revolución Mexicana 1910-1920 (M)
- **Evolución de la División Política de México II**
- Perdidas y recuperaciones territoriales, 1824-1893 (M)
- La Constitución de 1857 (M)
- La Constitución de 1917 (M)
- México hoy (M)

### **El México contemporáneo**

- **La reconstrucción del país**
- Se restablece la paz
- Revolución en la educación y las artes
- La rebelión delahuertista
- La rebelión cristera
- El Partido Nacional Revolucionario
- Vasconcelos entrega libros (L)
- Una semblanza de Álvaro Obregón (L)
- **Del campo a la ciudad**
- La nacionalización del petróleo
- La segunda Guerra Mundial
- Cambio de vida
- Crecimiento
- La cultura y las ciudades
- La expropiación petrolera (L)
- **Símbolos Patrios**
- **Vista al futuro**

(L) = Lectura

(M) = Mapa

## **METODOLOGÍA**

En la realización del proyecto, se considera conveniente utilizar la metodología de la investigación acción ya que uno de los propósitos de esta alternativa, consiste en construir un conocimiento y poder formular una propuesta que permita comprender la propia práctica pedagógica, es decir, una realidad de la Escuela Liceo Sakbe de México.

Al ponerse en marcha el presente trabajo de investigación, se pretende lograr la comprensión de la práctica pedagógica y su transformación a partir de la unión entre la investigación y la docencia, como tarea central de la acción formativa que ejerce la escuela en los docentes y en los alumnos.

La aplicación del software educativo como una estrategia orientada al mejoramiento del nivel de comprensión de la historia de México, pretende mejorar el nivel de conocimientos de historia y el desarrollo de las habilidades computacionales del alumno.

Es así que se puede definir a la investigación acción educativa, como el estudio de una situación escolar para tratar de mejorar la calidad de acción de la misma, y así proporcionar una serie de elementos que sirvan para emitir juicios prácticos de situaciones concretas y así dar validez a teorías, como también ayudar a los alumnos a actuar de una forma más inteligente y acertada.

Con esta investigación se desea comprender las condiciones en que se realiza la enseñanza de la historia; la forma en que se desarrolla la capacidad de entender la misma, para que los alumnos puedan actuar ante la historia de una forma más dinámica, enriquecedora, eficaz y por supuesto que entren (o sigan) en contacto con el uso de las nuevas tecnologías (computadora, software educativo).

Por tal motivo es importante que el conocimiento o resultados que arroje la aplicación y evaluación de este proyecto, se pueda transferir o contrastar a otras realidades y así cambiar los conocimientos, actitudes y comportamientos de los alumnos que participan en una situación educativa semejante.

Del tal forma, se puede plantear que en el momento que la investigación acción es aplicada en el aula, se forma y transforma el conocimiento de docentes y alumnos,

se propicia la transformación de la realidad al darse en el aula la colaboración, el diálogo y la participación de los sujetos.

Al mismo tiempo con la aplicación de este proyecto bajo esta propuesta metodológica (investigación-acción) se pretende dirigir al fortalecimiento de dos dimensiones básicas como lo son:

- ◆ El desarrollo del pensamiento o avance en el conocimiento y la comprensión de los hechos históricos y sociales del país.
- ◆ El desarrollo de habilidades o competencias informáticas, basadas en el uso de la computadora como un valioso auxiliar didáctico en el aula.

Finalmente, se mencionan las actividades a realizar para el desarrollo de este proyecto de innovación:

1.- La identificación de una idea general que se refiera a la situación general que guarda la cuestión que se desea cambiar, que en este caso tiene que ver con el nivel de comprensión de la historia de México de los alumnos.

2.-La descripción con la mayor exactitud posible de la naturaleza de la situación a modificar.

3.- La explicación de los hechos detectados relacionados con la problemática.

4.- El análisis crítico del contexto en que se da la problemática y los factores que operan alrededor de la misma.

5.- La descripción de la mejora que se busca lograr con la aplicación de la estrategia alternativa.

6.-La estructuración de un plan general de acción en el que se plantee: el propósito a lograr en la estrategia, los participantes, la persona responsable de aplicar la alternativa, la estrategia y las actividades a realizar, los recursos a utilizar y las formas de evaluar cada sesión de trabajo.

7.- Para la aplicación es necesario elegir un conjunto de técnicas de supervisión que permitan ofrecer evidencia de la aplicación del proyecto, así como de los efectos provocados en los participantes, como por ejemplo:

- a) Sesión para explicar el uso del software
- b) Reportes y comentarios del responsable del proyecto.

- c) Comentarios de los alumnos.
- d) Informe analítico final del proyecto aplicado.

Ahora bien, es importante que los docentes reconozcan en sus alumnos a personas con historia propia, saberes previos, producto de sus experiencias, tomando en cuenta los conocimientos previos que el alumno lleva a la escuela, para así, partir de una base que permita llevar a buen término la aplicación de la alternativa. Una vez aplicado el proyecto, se desea culminar con una mejora en conocimientos históricos y sociales del país, así como un incremento en las destrezas computacionales de los alumnos de 4° grado de primaria.

## NOVELA ESCOLAR

A partir de la experiencia propia sobre la forma de enseñanza de la historia en la escuela primaria, ésta nos traslada a un salón de clases en el cual se recibía una cantidad de información que después era solicitada por el maestro.

Toda esta información era transmitida a través del dictado, los cuestionarios, los resúmenes, todos repletos de fechas, nombres de personajes y lugares. El contenido de la información era vacío para el alumno, con una ausencia de significado y de importancia para los niños, que la tornaba aburrida e inservible. No se tomaba en cuenta al alumno, sus ideas, sus inquietudes, mucho menos sus procesos de comprensión y de construcción del conocimiento.

De esta manera después de haberse expuesto algún tema, se procedía a la aplicación de cuestionarios o resúmenes, los mismos que se traducían en auténticas pruebas de memoria a corto plazo, y obviamente poco después los conocimientos, lamentablemente eran olvidados.

Abreviando, la enseñanza de la historia en la escuela primaria se caracterizaba por:

- Resúmenes
- Cuestionarios.
- Subrayado de las palabras o párrafos que el maestro indicaba.
- Repetición exhaustiva de fechas y nombres
- Realización de exámenes cuyas respuestas eran fechas y nombres
- Líneas de tiempo
- Dibujos de personajes
- Coloreado de mapas

En conclusión, los mismos patrones de enseñanza que han *producido* alumnos pasivos y sin criterio, mecánicos y sin iniciativa.

Por las razones antes expuestas, por el compromiso de elevar el nivel académico del alumnado, mediante de la búsqueda de estrategias más eficaces de aprendizaje; es que surge la inquietud de encontrar alternativas, que ayuden en la enseñanza-aprendizaje de la historia de México. Para que se genere en el alumno un sentimiento de nacionalidad, de identidad propia, ese sentido de pertenencia que hace tanta falta en este país.

## TIPO DE PROYECTO

Este proyecto, considera la posibilidad de transformar la propia práctica docente, con respecto a la forma de promover y mejorar la comprensión de la historia en los alumnos de 4º de la Escuela Primaria Liceo Sakbe de México.

En el presente proyecto se utiliza el Plan y programas de estudio 1993 de Primaria, pero no se pretende modificarlos, al contrario, se pretende utilizarlos como base para la elaboración de las actividades del software educativo, por lo tanto se considera un proyecto de Intervención Pedagógica.

Por ello es que se decidió recurrir al software educativo como proyecto innovador, capaz de mejorar el nivel de comprensión de la historia en los alumnos, y dentro del mismo contexto reafirmar y acrecentar sus habilidades informáticas.

En todo proyecto de intervención pedagógica, se parte del conocimiento del objeto de estudio, en el caso del presente proyecto, el plan y programas de estudio de Historia de México de 4º grado, son fundamentales, ya que directamente de los contenidos se desprende la alternativa.

El presente proyecto, considera el aprendizaje del niño desde el punto de vista constructivista, donde se pretende articular los conocimientos actuales con los saberes previos, para construir una nueva realidad que se adapte al contexto actual del alumno.

Finalmente, el proyecto de intervención pedagógica no considera a los estudiantes como una *hoja en blanco*, más bien como seres eminentemente inteligentes, con conocimientos previos, y un potencial listo para desarrollarse por medio de la utilización de las nuevas tecnologías, para que aprenda, descubra por sí mismo, se imponga retos, analice, realice, critique y construya su propio conocimiento.

## ALTERNATIVA

La alternativa que se propone para combatir el problema planteado es un Software educativo sobre Historia de México en el cuarto grado de educación primaria, que contenga diversas actividades como rompecabezas, sopa de letras, actividades de texto, crucigramas y asociaciones. Este Software diseñado con el programa **Clic**, intentará brindar a los profesores y alumnos una herramienta didáctica auxiliar, para el mejoramiento del aprendizaje de dicha materia en el aula de clases.

El software mencionado, pretende propiciar en los alumnos el mejoramiento de sus conocimientos de historia y el incremento de sus habilidades computacionales, así como posibilitar aprendizajes realmente significativos a través del uso de nuevas tecnologías (como lo es la computadora ) y el aprendizaje por descubrimiento. Además, busca despertar en el niño, el gusto por descubrir e investigar sobre los sucesos históricos de su país, para así, construir un conocimiento nuevo.

El manejo del programa es sencillo, es casi intuitivo, se hace mediante el uso del ratón y el teclado. Cabe mencionar que la mayoría de las actividades no tienen ninguna instrucción, pues es uno de los propósitos que el alumno aprenda descubriendo.

Basado en el plan y programas de Historia cuarto grado de primaria, el software esta diseñado para apoyar los contenidos de esta materia, y en este nivel. Sin embargo, y debido precisamente a la amplitud de contenidos puede servir también a alumnos de 5º y 6º de primaria e incluso para el nivel secundaria.

La importancia de este proyecto, radica en que el software es una herramienta necesaria para que maestros y educadores cambien sus prácticas educativas tradicionales y cuenten con un recurso extra que los ayude a diversificar sus métodos de enseñanza.

Los contenidos del software, el sistema empleado, así como las estrategias,

actividades y recursos llevan a los estudiantes a construir su propio conocimiento a través de experiencias creativas que pongan en juego sus habilidades y logren aprendizajes significativos. Es importante que los profesores realicen una planeación bien estructurada en el momento de utilizar el software, tal como lo hacen con los demás contenidos curriculares que trabajan durante el año en las diversas asignaturas escolares; que incluya propósitos, estrategias, actividades y materiales adecuados para generar experiencias de aprendizaje en sus alumnos. El software contiene 9 paquetes de actividades, distribuidos estratégicamente, según los contenidos del Libro de Historia de Cuarto grado de Educación primaria. Para mayor información y una descripción detallada del funcionamiento del programa sobre los siguientes temas:

- ① Plataforma de desarrollo: el programa Clic.
- ① Requerimientos del sistema
- ① Instalación
- ① El Software Educativo *Mexicatlahtollotl*
- ① Menú principal
- ① Pantalla de regreso al menú
- ① Portadilla
- ① Descripción de actividades (con pantallas de muestra)
- ① Versiones

Ver anexos.

## CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Durante la aplicación del presente proyecto y en el momento de emitir una evaluación objetiva y crítica a partir de los resultados obtenidos, habrá que poner especial atención a las siguientes categorías:

Y nuevamente surge la pregunta, ¿para qué sirve enseñar Historia?

A la aseveración de que la Historia debiera servir para comprender el pasado y entender y transformar el presente, se le pueden agregar otras ideas históricas, que bien pueden transformarse en realidad:

La enseñanza de la Historia puede servir para:

- ✓ Desarrollar habilidades cognitivas tales como la indagación, la empatía, el manejo de códigos e instrumentos para medir el tiempo, el planteamiento y la detección de problemáticas históricas y sociales, la elaboración de proyectos sociales, la visión crítica de la sociedad.
- ✓ Afianzar actitudes y valores como la cooperación, el trabajo en equipo, la solidaridad, la apreciación del arte, el respeto al patrimonio histórico y cultural.
- ✓ Lograr una nueva visión del mundo social.

Por otra parte, la enseñanza-aprendizaje de la Historia debe construir una relación entre el pasado y el presente, donde los alumnos sean llevados a percibir cómo los tiempos pasados-presentes permiten establecer un permanente diálogo entre ellos, retirando el criterio del carácter estático del pasado, y a reconocerlo como un tiempo de transformación, en que los hombres mucho hicieron en la búsqueda de satisfacción de sus necesidades.

El software educativo puede ser caracterizado no sólo como un recurso de enseñanza-aprendizaje sino también de acuerdo con una determinada estrategia de enseñanza; así el uso de un determinado *software* conlleva unas estrategias de aplicación implícitas o explícitas: ejercitación y práctica, simulación, tutorial.

Obviamente, también el *software* conlleva unos determinados objetivos de aprendizaje, unas veces explícitos y otros implícitos.

Esta ambigüedad en cuanto a su uso y fines es algo totalmente habitual en la realidad educativa. El diseño de programas educativos, cuando responde a una planificación estricta y cuidadosa desde el punto de vista didáctico, puede no verse correspondido en la puesta en práctica, dándose una utilización totalmente casual. Sin embargo, también puede ocurrir la situación inversa: un determinado tipo de *software* no diseñado específicamente, con metas difusas y sin destinatarios definidos, puede tener resultados positivos. Ambos planteamientos son habituales.

Ahora bien, cuando se habla del diseño y elaboración de ese *software* con una determinada intencionalidad educativa, más o menos explícita, debe existir una concepción acerca de cómo se producen los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Cuando estas consideraciones no son explícitas, en gran parte de las ocasiones, los presupuestos de partida pueden tener un origen diverso, pero en cualquier caso responden a cómo los creadores entienden el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los presupuestos teóricos afectan al *software* educativo y a los contenidos en cuanto a su selección, organización, adaptación a los usuarios; a las estrategias de enseñanza de los mismos y a su forma de presentación, es decir, al diseño de las pantallas y a la forma como el usuario puede comunicarse con el programa de la forma más eficaz.

Lo que sí es frecuente es que, independientemente de la finalidad pretendida, la concepción del educador acerca de cómo se ha de utilizar un material prevalecerá.

La computadora representa un adelanto tecnológico que ha originado importantes cambios en el mundo, por medio del Internet, la gente se puede comunicar en segundos, proporciona mucha información rápidamente y de manera eficaz. Poco

a poco es utilizada por más personas debido a la cantidad de programas que existen hoy en día. Asimismo la computadora resulta sumamente atractiva para la mayoría los alumnos, ya que por medio de ella experimentan nuevas formas de aprender. Su uso en el aula resulta indispensable en el mundo educativo actual, pues facilita la labor del docente, enriquece los contenidos curriculares con sus elementos multimedia y favorece la adquisición de conocimientos en los niños.

Partiendo de los elementos anteriores, es indiscutible la diferencia entre al aprendizaje tradicional, y el motivado por la utilización de nuevas tecnologías.

Para concluir, es importante tomar en cuenta los siguientes aspectos, relacionados con el uso del software educativo y la computadora en la enseñanza de la historia en el nivel primaria:

- 1) Acercamiento por parte de los niños a la computadora, quienes la consideran como parte de su entretenimiento y aprendizaje.
- 2) Gusto de los niños por utilizar un software educativo, aprendizaje por medio de juegos, al mismo tiempo que mejoran su habilidad computacional con dichos programas.
- 3) Comprensión por parte de los niños del contenido de la historia al utilizar programas computacionales.
- 4) Consolidación del interés y el goce en los niños por la historia, de manera no lineal

## PLAN DE TRABAJO

<b><u>PLAN DE TRABAJO</u></b>			
N° de sesión: <u>1</u>		Fecha de realización: <u>septiembre de 2005.</u>	
Tema: <u>Sensibilización</u>		Responsable: <u>Coordinador del Proyecto</u>	
Participantes: <u>Alumnos de 4º Grado.</u>			
Propósitos	Actividades	Recursos	Evaluación
Sensibilizar y motivar al alumno, para que sea parte de un proyecto escolar.	El profesor informa a los alumnos sobre el proyecto y los invita a participar en él. Explica el contenido y los diferentes tipos de actividades, también informa sobre la evaluación.	*Salón de computación. *Computadoras *Software educativo de Historia de México *Pizarrón *Plumón	*Sesión de preguntas y respuestas Maestro-Alumnos. * Comentarios y observaciones por escrito de los alumnos. *Observaciones por escrito del profesor.

<b><u>PLAN DE TRABAJO</u></b>			
N° de sesión: <u>2</u>		Fecha de realización: <u>septiembre de 2005.</u>	
Tema: <u>La prehistoria</u>		Responsable: <u>Coordinador del Proyecto</u>	
Participantes: <u>Alumnos de 4º Grado.</u>			
Propósitos	Actividades	Recursos	Evaluación
Mostrar al alumno la evolución del hombre a través de los siglos, para que identifique los cambios que han sufrido: lugares, construcciones y costumbres.	Los alumnos individualmente o en parejas, ocupan su respectivo lugar, para utilizar su computadora. Ingresan al programa: <b><i>Mexicatlahtollotl</i></b> Identifican en el menú el tema: <b><i>La prehistoria.</i></b> Leen el título del tema y la pantalla de información (si existe) y proceden a resolver las actividades propuestas.	*Salón de computación. *Computadoras *Software educativo de Historia de México	*Comentarios y observaciones por escrito de los alumnos. *Observaciones por escrito del profesor, sobre la funcionalidad del software ( informática y pedagógica ) *Comentarios espontáneos de los alumnos

### PLAN DE TRABAJO

N° de sesión: 3

Fecha de realización: septiembre de 2005.

Tema: El México antiguo

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

Propósitos	Actividades	Recursos	Evaluación
Despertar en el alumno el interés sobre las culturas prehispánicas, para que valore los vestigios arqueológicos que existen en México.	Los alumnos individualmente o en parejas, ocupan su respectivo lugar, para utilizar su computadora. Ingresan al programa: <b><i>Mexicatlahuallotl</i></b> Identifican en el menú el tema: <b><i>El México antiguo.</i></b> Leen el título del tema y la pantalla de información (si existe) y proceden a resolver las actividades propuestas.	*Salón de computación. *Computadoras *Software educativo de Historia de México	*Comentarios y observaciones por escrito de los alumnos. *Observaciones por escrito del profesor, sobre la funcionalidad del software ( informática y pedagógica ) *Comentarios espontáneos de los alumnos

### PLAN DE TRABAJO

N° de sesión: 4

Fecha de realización: septiembre de 2005.

Tema: Descubrimiento y conquista

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

Propósitos	Actividades	Recursos	Evaluación
Proporcionar al alumno elementos históricos sobre el encuentro de dos culturas, para que pueda reconocer la importancia de nuestra cultura actual.	Los alumnos individualmente o en parejas, ocupan su respectivo lugar, para utilizar su computadora. Ingresan al programa: <b><i>Mexicatlahuallotl</i></b> Identifican en el menú el tema: <b><i>Descubrimiento y conquista .</i></b> Leen el título del tema y la pantalla de información (si existe) y proceden a resolver las actividades propuestas.	*Salón de computación. *Computadoras *Software educativo de Historia de México	*Comentarios y observaciones por escrito de los alumnos. *Observaciones por escrito del profesor, sobre la funcionalidad del software ( informática y pedagógica ) *Comentarios espontáneos de los alumnos

### **PLAN DE TRABAJO**

N° de sesión: 5

Fecha de realización: septiembre de 2005.

Tema: El México virreinal

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

<b>Propósitos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación</b>
Mostrar al alumno una visión diferente de las condiciones de vida del México virreinal, para que valore su situación actual.	Los alumnos individualmente o en parejas, ocupan su respectivo lugar, para utilizar su computadora. Ingresan al programa: <b><i>Mexicatlahotlotl</i></b> Identifican en el menú el tema: <b><i>El México virreinal.</i></b> Leen el título del tema y la pantalla de información (si existe) y proceden a resolver las actividades propuestas.	*Salón de computación. *Computadoras *Software educativo de Historia de México	*Comentarios y observaciones por escrito de los alumnos. *Observaciones por escrito del profesor, sobre la funcionalidad del software ( informática y pedagógica ) *Comentarios espontáneos de los alumnos

### **PLAN DE TRABAJO**

N° de sesión: 6

Fecha de realización: septiembre de 2005.

Tema: La independencia

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

<b>Propósitos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evaluación</b>
Fortalecer en el alumno la identidad nacional, para que reconozca la importancia de la libertad en un país.	Los alumnos individualmente o en parejas, ocupan su respectivo lugar, para utilizar su computadora. Ingresan al programa: <b><i>Mexicatlahotlotl</i></b> Identifican en el menú el tema: <b><i>La independencia.</i></b> Leen el título del tema y la pantalla de información (si existe) y proceden a resolver las actividades propuestas.	*Salón de computación. *Computadoras *Software educativo de Historia de México	*Comentarios y observaciones por escrito de los alumnos. *Observaciones por escrito del profesor, sobre la funcionalidad del software ( informática y pedagógica ) *Comentarios espontáneos de los alumnos

### PLAN DE TRABAJO

N° de sesión: 7

Fecha de realización: septiembre de 2005.

Tema: De la independencia a la reforma

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

Propósitos	Actividades	Recursos	Evaluación
Identificar los cambios que presenta un país después de una transición, para así poder entender la situación actual de una nación.	Los alumnos individualmente o en parejas, ocupan su respectivo lugar, para utilizar su computadora. Ingresan al programa: <b><i>Mexicatlahotlotl</i></b> Identifican en el menú el tema: <b><i>De la independencia a la reforma.</i></b> Leen el título del tema y la pantalla de información (si existe) y proceden a resolver las actividades propuestas.	*Salón de computación. *Computadoras *Software educativo de Historia de México	*Comentarios y observaciones por escrito de los alumnos. *Observaciones por escrito del profesor, sobre la funcionalidad del software ( informática y pedagógica ) *Comentarios espontáneos de los alumnos

### PLAN DE TRABAJO

N° de sesión: 8

Fecha de realización: septiembre de 2005.

Tema: Consolidación del estado mexicano

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

Propósitos	Actividades	Recursos	Evaluación
Reconocer la importancia del progreso de un país, para, en un futuro identificar los rubros en los que la nación necesita mejorar.	Los alumnos individualmente o en parejas, ocupan su respectivo lugar, para utilizar su computadora. Ingresan al programa: <b><i>Mexicatlahotlotl</i></b> Identifican en el menú el tema: <b><i>Consolidación del estado mexicano.</i></b> Leen el título del tema y la pantalla de información (si existe) y proceden a resolver las actividades propuestas.	*Salón de computación. *Computadoras *Software educativo de Historia de México	*Comentarios y observaciones por escrito de los alumnos. *Observaciones por escrito del profesor, sobre la funcionalidad del software ( informática y pedagógica ) *Comentarios espontáneos de los alumnos

### PLAN DE TRABAJO

N° de sesión: 9

Fecha de realización: septiembre de 2005.

Tema: La revolución mexicana

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

Propósitos	Actividades	Recursos	Evaluación
Identificar las implicaciones sociales que produce un cambio de este tipo, para reconocer las características del país a partir de ese momento histórico.	Los alumnos individualmente o en parejas, ocupan su respectivo lugar, para utilizar su computadora. Ingresan al programa: <b><u>Mexicatlahtollotl</u></b> Identifican en el menú el tema: <b><u>La revolución mexicana.</u></b> Leen el título del tema y la pantalla de información (si existe) y proceden a resolver las actividades propuestas.	*Salón de computación. *Computadoras *Software educativo de Historia de México	*Comentarios y observaciones por escrito de los alumnos. *Observaciones por escrito del profesor, sobre la funcionalidad del software ( informática y pedagógica ) *Comentarios espontáneos de los alumnos

### PLAN DE TRABAJO

N° de sesión: 10

Fecha de realización: septiembre de 2005.

Tema: El México contemporáneo

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

Propósitos	Actividades	Recursos	Evaluación
Valorar e involucrarse en el momento actual de una nación que trata de progresar, para, en su momento contribuir al mejoramiento de la misma.	Los alumnos individualmente o en parejas, ocupan su respectivo lugar, para utilizar su computadora. Ingresan al programa: <b><u>Mexicatlahtollotl</u></b> Identifican en el menú el tema: <b><u>El México contemporáneo.</u></b> Leen el título del tema y la pantalla de información (si existe) y proceden a resolver las actividades propuestas.	*Salón de computación. *Computadoras *Software educativo de Historia de México	*Comentarios y observaciones por escrito de los alumnos. *Observaciones por escrito del profesor, sobre la funcionalidad del software ( informática y pedagógica ) *Comentarios espontáneos de los alumnos

## APLICACIÓN Y REPORTES DE LA ALTERNATIVA

### **APLICACIÓN Y EVALUACIÓN**

N° de sesión: 1

Fecha de realización: 8 de noviembre de 2005.

Tema: Sensibilización

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

Al inicio de esta sesión, se les comentó a los alumnos de qué se trataba el proyecto, se hizo énfasis en que las actividades no iban a contar para su calificación. Que tenían que anotar sus observaciones de cada actividad, y también su opinión general del programa: si les gustaba o no, por qué si o por qué no. Además, qué les gustaría cambiar, por qué y para qué.

En general les agrado la idea de participar en el proyecto, sobre todo porque se les mencionó que eran juegos didácticos, como rompecabezas, crucigramas, asociaciones, actividades de texto y sopas de letras.

### **Comentarios de alumnos**

- ✕ “Está bien que no cuente para la calificación.”
- ✕ “Si le ayudamos, si nos da una clase de juegos.”
- ✕ “Si está fácil, si le ayudamos.”
- ✕ “Si son juegos, está bien.”
- ✕ “Si está bien, porque de historia no hay casi nada.”

## **APLICACIÓN Y EVALUACIÓN**

Nº de sesión: 2

Fecha de realización: 9 de noviembre de 2005.

Tema: La prehistoria

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

La primera sesión de aplicación llegó, los niños ocuparon su lugar ansiosos de que se les mostrara el programa.

Antes de iniciar con la actividad, se les proporcionó a los alumnos un panorama general sobre el software, como podían entrar a él y cuales eran las pantallas a las que tenían acceso. Aún cuando los alumnos están acostumbrados a trabajar con programas similares en otras materias, se les indicó el procedimiento para resolver cada actividad.

Se les entregó una hoja de papel y un lápiz para que pudieran hacer las anotaciones de cada actividad.

*ACTIVIDAD 1 LOS PRIMEROS POBLADORES:* Los alumnos empiezan a resolver el ejercicio, un rompecabezas de hueco con la figura de una pintura rupestre, se les complica demasiado, pues además de ser difícil de armar, la imagen es compleja de entender, obviamente surgen protestas. No les gustó.

*ACTIVIDAD 2 DE ASIA A AMÉRICA:* Un nuevo rompecabezas, pero este de intercambio (con texto), los alumnos lo resuelven con facilidad. Si les gustó

*ACTIVIDAD 3 LOS HOMBRES HECHOS DE MAÍZ:* Ahora se presenta una actividad de texto, difícil pues hay que corregir ortografía, se les complica un poco pues el programa no marca algunos errores. A algunos alumnos les desagradó.

*ACTIVIDAD 4 POBLAMIENTO DE AMERICA:* Un rompecabezas doble que se les facilita, a pesar de ser un mapa, les gustó esta actividad.

*ACTIVIDAD 5 MESOAMERICA:* Un nuevo rompecabezas doble, con el mapa de Mesoamérica, lo resuelven con facilidad y les gusta.

El software funcionó correctamente, solo en la actividad 3, Los hombres hechos de maíz, no marcaba los errores de ortografía con rojo.

Faltó corregir en todas las actividades las puertas (salida del programa), pues al activar la ayuda, se abre una ventana con una puerta, y los alumnos activaban ambas, por lo que se salían del programa y tenían que comenzar desde cero. Cabe mencionar que las actividades están diseñadas para que el usuario avance al siguiente ejercicio, hasta que complete correctamente el anterior.

En algunos ejercicios faltaron instrucciones y quizá pantallas de información previas a cada ejercicio.

### **Comentarios de alumnos**

- ✗ “Los hombres hechos de maíz esta difícil.”
- ✗ “Si me gustó, pero siempre en vez de apretar la ayuda, le apretaba para salir del programa.”
- ✗ “A mi lo que no me gustó fue que en algunos no te da instrucciones.”
- ✗ “El del texto es bueno pero está un poco difícil.”
- ✗ “Es fácil y también difícil el rompecabezas de hueco.”
- ✗ “La prehistoria está muy fácil, menos el rompecabezas de letra, pero no le cambie nada.”

## **APLICACIÓN Y EVALUACIÓN**

N° de sesión: 3

Fecha de realización: 15 de noviembre de 2005.

Tema: El México antiguo

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

Durante la segunda sesión, se procedió inmediatamente a la resolución de actividades, pues los alumnos ya tenían la información necesaria.

*ACTIVIDAD 1 LOS PUEBLOS MESOAMERICANOS:* Una actividad de respuesta escrita, en la que se tenían que escribir los nombres a las diferentes culturas mesoamericanas, solo con observar la imagen. Muy difícil la actividad para todos y que casi nadie pudo resolver solo, tuvo que intervenir el profesor para ayudar a los alumnos, pues de lo contrario no hubieran podido avanzar a la siguiente actividad. En general no les gusto por la dificultad que implicaba escribir el nombre a 16 culturas.

*ACTIVIDAD 2 EL ESPLENDOR DEL CLÁSICO:* Un crucigrama realmente difícil, pues no proporciona ayuda alguna, sólo se puede resolver con conocimientos puros de las culturas clásicas. No les gustó. Ejercicio muy complicado y con algunos errores en la distribución de las palabras horizontales y verticales, principalmente la coincidencia entre ambas.

*ACTIVIDAD 3 LA TUMBA REAL DE PALENQUE:* Actividad de texto en la que se tenía que llenar los huecos con palabras, actividad sencilla que les gustó a los niños.

*ACTIVIDAD 4 LOS TOLTECAS Y LOS MEXICAS:* Una asociación compleja, en la que las palabras Toltecas y Mexicas tenían diversas respuestas, actividad sencilla que fue resuelta sin ningún problema. Si les gustó.

*ACTIVIDAD 5 CRONOLOGÍA DE LAS CULTURAS MESOAMERICANAS:* Un rompecabezas de intercambio, con varias imágenes de diversas culturas mesoamericanas, actividad de resolución fácil, pero que se les dificultó pues no proporcionaba ayuda. Les gustó poco.

El software funcionó correctamente en todas las actividades.

En algunos ejercicios faltaron instrucciones y pantallas de información previas a cada ejercicio.

### **Comentarios de alumnos**

- ✗ “El ejercicio de poner palabras que faltan me gustó mucho, porque tienes que leer para saber que palabra es.”
- ✗ “Me gustó el México antiguo cuando tienes que hacer lo de la cabeza olmeca o todas las culturas”
- ✗ “No me gusta lo de las culturas, está muy difícil”
- ✗ “Está divertido y muy fácil, pero algunos ejercicios difíciles, quiten los de hueco.”
- ✗ “La ayuda no la cambie, así está bien.”
- ✗ “Todos los rompecabezas estuvieron fáciles.”

## **APLICACIÓN Y EVALUACIÓN**

N° de sesión: 4

Fecha de realización: 16 de noviembre de 2005.

Tema: Descubrimiento y conquista

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

En esta cuarta sesión, los alumnos sabían perfectamente que hacer, así que solo se les proporcionó su hoja y su lápiz para que comenzaran.

*ACTIVIDAD 1 CONSECUENCIAS DEL VIAJE DE COLÓN:* un rompecabezas de intercambio sencillo, solo se quejaron de que estaba pequeña la imagen y no era a color. Se les dificultó, pero la pudieron resolver. Les gustó.

*ACTIVIDAD 2 EL PRIMER VIAJE DE COLÓN A AMÉRICA, 1492:* Una sopa de letras con imagen, en la que al ir descubriendo las palabras se iba formando una imagen. Las resolvieron rapidísimo y les gustó bastante.

*ACTIVIDAD 3 LAS ALIANZAS DE CORTÉS:* Nuevamente un rompecabezas de hueco, muy difícil. No les agradó, tuvo que intervenir el profesor para que pudieran avanzar.

*ACTIVIDAD 4 LA TOMA DE TENOCHTITLAN:* Una actividad de texto de llenar huecos, pero por medio de un menú de opción múltiple, leyeron, entendieron y la contestaron bastante bien, además de que les gustó mucho. Este es uno de los prototipos de actividad.

*ACTIVIDAD 5 LA FAMA Y LA GLORIA:* Actividad de texto, de llenar huecos con las letras faltantes, se les complicó un poco, pues la primera parte está en náhuatl. En esta actividad existe una falla, no marca error en algunas letras escritas con mayúscula, los niños creen que ya terminaron, pero no es cierto; esto crea confusión. En general no les gustó.

El software falló en la actividad cinco (La fama y la gloria), esto propicia que a los niños no les guste, pues ellos piensan que han hecho bien su trabajo, pero la computadora no los deja avanzar.

### **Comentarios de alumnos**

- ✗ “El de América está fácil”
- ✗ “Aliados de Cortés esta medio medio”
- ✗ “El viaje de Colón está fácil”
- ✗ “La toma de Tenochtitlan está fácil”
- ✗ “En la fama y la gloria no me gustó, pues cuando te equivocas tienes que regresar el cursor y eso cae mal”
- ✗ “En las sopa de letras estuvo creativa, porque cuando adivinaba una palabra se iba armando el mapa del viaje de Colón”

## **APLICACIÓN Y EVALUACIÓN**

N° de sesión: 5

Fecha de realización: 22 de noviembre de 2005.

Tema: El México virreinal

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

A pesar de ser la quinta sesión, los alumnos se muestran entusiasmados por resolver las actividades restantes, toman su lugar y proceden a la resolución de actividades.

*ACTIVIDAD 1 LA ECONOMÍA:* Una sopa de letras con la imagen de Fray Bartolomé de las Casas, que resultó un poco difícil por la cantidad de palabras (12) y lo escondidas que estaban. En general les gustó y la pudieron resolver todos.

*ACTIVIDAD 2 LOS PUEBLOS DE INDIOS Y LAS HACIENDAS:* Actividad de texto en la que se tenían que ordenar las palabras. Les gustó, pues todo lo hacían con el ratón.

*ACTIVIDAD 3 LA SANTA INQUISICIÓN:* Rompecabezas de hueco con 9 piezas que se les complicó demasiado, tuvo que intervenir el profesor para que pudieran avanzar.

*ACTIVIDAD 4 LA HERENCIA DEL VIRREINATO:* Ejercicio de asociación compleja que resultó fácil. Todos lo pudieron realizar sin contratiempos. En general los ejercicios que podían resolver (fáciles o difíciles) les gustaban.

*ACTIVIDAD 5 MUJER DE LETRAS:* Sopa de letras con 16 palabras escondidas, que resultó todo un reto para los alumnos, en general les gustó y les emocionó bastante. Otro prototipo de ejercicio. El software funcionó correctamente en todas las actividades.

### **Comentarios de alumnos**

- ✗ “En el México virreinal los ejercicios están fáciles”
- ✗ “Que haya más sopas de letras y menos rompecabezas de hueco”
- ✗ “Mujer de letras un poco difícil”
- ✗ “Me gustó el México virreinal, pero no el rompecabezas”
- ✗ “Las dos sopas de letras muy fácil”
- ✗ “Todas las sopas de letras están padres.”
- ✗ “El del virreinal también no lo cambie”
- ✗ “Lo de verdadero y falso tampoco lo cambie”

## **APLICACIÓN Y EVALUACIÓN**

N° de sesión: 6

Fecha de realización: 23 de noviembre de 2005.

Tema: La Independencia

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

Durante la sesión se les explica a los alumnos que la mayoría de las imágenes que aparecen en el programa, están en su libro de Historia de la SEP, eso los motiva aún más.

*ACTIVIDAD 1 EL GRITO DE DOLORES:* Una actividad de asociación en su modalidad de exploración, en la que el alumno solo tiene que leer y dar clic al final. Sólo aparece una imagen que refuerza el texto y se pasa automáticamente a la siguiente actividad. Esta actividad es de las más simples y obviamente les gustó mucho a los alumnos.

*ACTIVIDAD 2 LA CONSPIRACIÓN DE QUERÉTARO:* Una asociación de respuesta escrita, en la que se tiene que poner el nombre del personaje del cual está seleccionada su imagen. Se les dificultó, pues en algunos nombres como el del Corregidor, no marcaba como acierto al escribir con minúsculas el nombre. Además, no identificaban la imagen. Les gustó poco.

*ACTIVIDAD 3 EL GRITO DE DOLORES:* Un rompecabezas de intercambio con 16 piezas, con la imagen de estandarte que utilizó Hidalgo para dar el Grito de Dolores. Actividad fácil y que resolvieron rápidamente. Les gustó.

*ACTIVIDAD 4 LA CAMPAÑA DE MORELOS:* Sopa de letras que devela la imagen de Morelos al ir descubriendo las palabras. Actividad que les agrado a los alumnos y por ende la resolvieron con cierta facilidad.

*ACTIVIDAD 5 EL ABRAZO DE ACATEMPAN:* Una sopa de letras similar a la anterior, pero con un grado de dificultad menor. Les agradó la actividad.

El software funcionó correctamente en casi todas las actividades, sólo la actividad de La conspiración de Querétaro, presentó un error al escribir los nombres de algunos personajes con minúsculas

### **Comentarios de alumnos**

- ✗ “Me gustaron los de la independencia en general”
- ✗ “La independencia está difícil”
- ✗ “Independencia: no me gustó, me gustó, me gustó, me gustó, me gustó.”
- ✗ “No me gustó el de Guadalupe y todo eso”
- ✗ “Está difícil escribir los nombres”
- ✗ “En la banderita me confundo, le doy clic y vuelvo a empezar, no quiero que la pongan”

## **APLICACIÓN Y EVALUACIÓN**

N° de sesión: 7

Fecha de realización: 29 de noviembre de 2005.

Tema: De la Independencia a la Reforma

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

Antes de la actividad se les pidió a los alumnos que al hacer sus comentarios sobre el programa, escribieran lo que realmente piensan, sin temor a ser regañados.

*ACTIVIDAD 1 LA GUERRA CON LOS ESTADOS UNIDOS:* Actividad de texto sobre los niños héroes, en la que se tenía que escribir el apellido de cada uno de ellos. Ejercicio difícil, pues no contaba con ningún tipo de ayuda. Les gustó, pero el profesor tuvo que intervenir para avanzar a la siguiente actividad.

*ACTIVIDAD 2 EL ÚLTIMO GOBIERNO DE SANTA ANNA:* Actividad de texto, de intercambiar palabras. Fácil y muy didáctico, con un botón de evaluación, otro prototipo de ejercicio. Les gustó mucho.

*ACTIVIDAD 3 EL IMPERIO DE MAXIMILIANO:* Una sopa de letras con la imagen de Maximiliano. Lo resolvieron con cierta facilidad. Les gustó.

*ACTIVIDAD 4 LA FUERZA DEL DERECHO:* Nueva sopa de letras, ahora con la imagen de Benito Juárez. Les costó un poco más de trabajo que la anterior sopa, pero les gustó.

*ACTIVIDAD 5 RESPETO AL DERECHO:* Excelente actividad de texto con un fragmento del manifiesto a la nación de Benito Juárez. Lo resolvieron sin dificultad y les gustó. El software funcionó correctamente en todas las actividades.

### **Comentarios de alumnos**

- ✗ “El imperio de Maximiliano está fácil.”
- ✗ “La independencia está facilísima”
- ✗ “En la guerra de los Estados Unidos no me gustó porque no tiene ayuda”
- ✗ “Me gustó mucho porque aprendí”
- ✗ “El primer ejercicio de la Independencia a la Reforma está muy difícil”

## **APLICACIÓN Y EVALUACIÓN**

N° de sesión: 8 Fecha de realización: 30 de noviembre de 2005.

Tema: Consolidación del estado mexicano

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

Durante esta sesión, los niños mostraron un entusiasmo inusitado, querían adelantarse en las actividades para terminarlas, pero se les indicó que tenían que ir en orden hasta llegar al final.

*ACTIVIDAD 1 EL PORFIRIATO:* Un rompecabezas de intercambio, pero con texto, que no resultó problemático para nadie. También les gustó.

*ACTIVIDAD 2 LA PAZ PORFIRISTA:* Una actividad de asociación simple con texto e imágenes, la cual tuvo muchos errores de diseño, a la mayoría de los alumnos no les permitió avanzar al siguiente ejercicio, es decir, se trabó. El profesor tuvo que auxiliar a la mayor parte del grupo.

*ACTIVIDAD 3 LA PROSPERIDAD PORFIRISTA:* Una actividad de texto, de rellenar huecos con palabras, como se proporcionaba ayuda, y eran pocas las palabras resultó fácil para la mayoría. Sólo hubo un error en la imagen del ferrocarril, que no salió completa. En general les gustó.

*ACTIVIDAD 4 SOCIEDAD Y CULTURA:* Un rompecabezas de intercambio con texto, muy fácil, y que fue resuelto de la misma manera. Les gustó.

*ACTIVIDAD 5 LA DICTADURA PORFIRISTA:* Actividad de texto de rellenar huecos con palabras. Tuvieron un poco de dificultad al poner los acentos, a pesar de que las respuestas estaban escritas en la parte inferior de la pantalla. Si les gustó, pero no a todos.

*ACTIVIDAD 6 PROMESAS:* Una sopa de letras con la imagen de Porfirio Díaz, resultó un reto para los alumnos, por la disposición de las palabras en el recuadro que conforma la sopa. Si les gustó.

El software presentó un grave error en la actividad de la paz porfirista, simplemente estuvo mal diseñado y se trababa, lo que impidió que algunos alumnos avanzaran. En otro ejercicio (la prosperidad porfirista), no sale completa la imagen del ferrocarril y muchos alumnos no supieron de qué se trataba.

### **Comentarios de alumnos**

- ✗ "El porfiriato está muy fácil, y si me gustó"
- ✗ "En la paz porfirista si me gustó, pero el color que tiene (rosa) no me gustó"
- ✗ "En la prosperidad porfirista no me gustó"
- ✗ "A mi no me gustan los ejercicios de usar el teclado"
- ✗ "En la imagen del tren no se ve ni se sabe de que habla"
- ✗ "En la dictadura porfirista cuando acertemos una palabra que se vayan borrando las palabras del cuadro que confunden"
- ✗ "En promesas trae una palabra de nombre que no conozco pero si me gustó"
- ✗ "De la prosperidad porfirista está muy muy muy difícil"
- ✗ "El de la paz porfirista se trabó"

## **APLICACIÓN Y EVALUACIÓN**

Nº de sesión: 9

Fecha de realización: 6 de diciembre de 2005.

Tema: La revolución mexicana

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

Durante la penúltima actividad los alumnos se muestran contentos con el programa, lo dominan en un alto porcentaje, sólo les impide avanzar un rompecabezas de hueco o su poco conocimiento de historia.

*ACTIVIDAD 1 COMIENZA LA REVOLUCIÓN:* Actividad de asociación de respuesta escrita, en donde los alumnos a partir de una imagen del revolucionario en cuestión, deben escribir su nombre. Se les complicó un poco, pues no conocían a Pascual Orozco. Más aún, algunos alumnos no identificaban ni a Zapata, ni a Villa, mucho menos a Madero. Les gustó la actividad, pero su desconocimiento sobre el tema de la Revolución Mexicana, sorprende.

*ACTIVIDAD 2 LA CONVENCION DE AGUASCALIENTES:* Una sopa de letras con nombres de revolucionarios importantes, de los ejercicios más sencillos, sólo contaba con 6 incógnitas. Les gustó mucho, pues ahora las letras eran blancas en un fondo negro y la imagen más grande.

*ACTIVIDAD 3 SÍMBOLO DEL AGRARISMO:* Una nueva sopa de letras con imagen, pero ahora con la figura de Zapata montando un caballo. Actividad sencilla pero laboriosa, 12 palabras de incógnitas. Les gustó casi a todos.

*ACTIVIDAD 4 LA CONSTITUCIÓN DE 1917:* Actividad de respuesta escrita a partir de una imagen (Villa, Carranza y Obregón). Se les facilitó pues la ayuda les proporcionaba los nombres. Lo resolvieron utilizando la técnica de ensayo-error. Parece que les gustó a todos.

*ACTIVIDAD 5 DE LA TOMA DE ZACATECAS:* Un rompecabezas de intercambio con texto, con un fragmento de un corrido revolucionario. Si de rompecabezas se trata, y sobre todo de intercambio ellos son los maestros. De fácil resolución el ejercicio, es del agrado de todos.

El software funcionó correctamente en todas las actividades.

### **Comentarios de alumnos**

- ✗ "Símbolo del agrarismo más o menos"
- ✗ "Me gustaron los de la Revolución"
- ✗ "Revolución me gustó"
- ✗ "La Revolución está facilísima" "Revolución me gustó"
- ✗ "La Revolución está facilísima"
- ✗ "Lo de voy a cantarles... (La toma de Zacatecas) está fácil"

## **APLICACIÓN Y EVALUACIÓN**

Nº de sesión: 10

Fecha de realización: 7 de diciembre de 2005.

Tema: El México contemporáneo

Participantes: Alumnos de 4º Grado.

Responsable: Coordinador del Proyecto

Última actividad, los alumnos están por terminar todas las actividades, algunos se atorán, pero con la ayuda del profesor logran avanzar y concluir su labor.

*ACTIVIDAD 1 LA RECONSTRUCCIÓN DEL PAÍS:* Un rompecabezas de intercambio con una imagen pequeña de 16 piezas. Actividad laboriosa pero que representó un reto para los niños. Al final les gustó.

*ACTIVIDAD 2 EL PARTIDO NACIONAL REVOLUCIONARIO:* Actividad de texto sobre el Maximato y con una imagen de Plutarco Elías Calles. En este ejercicio los niños tenían que intercambiar las palabras mal colocadas. Otra actividad modelo. Quizá los niños no se dan cuenta, pero este tipo de actividades son las que más les dejan: los obliga a leer, le proporciona ayuda, un botón de evaluación y además una imagen que refuerza el tema. Lástima que no en todos los temas se puedan poner este tipo de actividades. A fin de cuentas les agradó esta actividad.

*ACTIVIDAD 3 DEL CAMPO A LA CIUDAD:* Nuevamente una actividad complicadísima: un rompecabezas de hueco con la figura de Lázaro Cárdenas. Casi nadie lo pudo resolver y el profesor tuvo que intervenir para avanzar a la siguiente actividad. No les gustó nada.

*ACTIVIDAD 4 SÍMBOLOS PATRIOS:* Un rompecabezas doble con la bandera de México. Les gustó bastante, aunque en algunos alumnos creó un poco de confusión por los colores repetidos.

*ACTIVIDAD 5 VISTA AL FUTURO:* Actividad de asociación normal con imágenes representativas de nuestro país. Les gusto mucho, lástima que solo 7 alumnos llegaron hasta este punto.

El software funcionó correctamente en todas las actividades.

### **Comentarios de alumnos**

- ✗ “Está bien feo el rompecabezas de la bandera, pero más el de la Santa Inquisición”
- ✗ “Me divierto, me gusta y aprendo, me gustó, me gustó, no quiten las instrucciones ni la ayuda”
- ✗ “México contemporáneo me gustó”
- ✗ “La reconstrucción del país fácil”
- ✗ “El Partido Nacional Revolucionario fácil”
- ✗ “Acabé todo, pero a veces difícil, a veces fácil, más o menos”
- ✗ “Del campo a la ciudad quítelo que está difícil”
- ✗ “El de símbolos patrios está muy padre”
- ✗ “El primero del México contemporáneo estuvo muy difícil, recomiendo que lo quite”
- ✗ “Difícil la reconstrucción del país”
- ✗ “El primer ejercicio de México contemporáneo esta raro y el segundo difícil”

## EVALUACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

### Evaluación General Alumnos

Los alumnos mostraron gran disposición para realizar las actividades, las cuales en general realizaron con agrado. Con excepción de los rompecabezas de hueco, todas las demás fueron resueltas con éxito.

En algunas actividades se emocionaron bastante, por ejemplo en la sopa de letras de Sor Juana. En cambio en otras (todos los rompecabezas de hueco), mostraron su descontento al no poder resolverlas.

Sólo siete alumnos, de treinta y cuatro que realizaron las actividades pudieron llegar hasta el final.

En cuanto al aprendizaje de los alumnos y su interactividad con la computadora, los propósitos se cumplieron en:

<b>CRITERIO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Mejoramiento del nivel de conocimientos de historia en los alumnos.</b>	<b>30 %</b>
<b>Entretenimiento</b>	<b>100 %</b>
<b>Vinculación del niño con la tecnología</b>	<b>90 %</b>
<b>Mejoramiento de las habilidades computacionales de los alumnos.</b>	<b>90 %</b>

A pesar de no estar incluido dentro de los propósitos, el entretenimiento fue parte fundamental del desarrollo y de la evaluación, pues cada niño, al resolver las actividades, lo hizo de manera recreativa. Es por esta razón que se menciona en la evaluación final.

Algunos alumnos siguen resolviendo las actividades de manera intuitiva, es decir, no leen y por ende no aprenden. Razón fundamental para el bajo porcentaje en el nivel de conocimientos de historia.

### **Evaluación General Software**

En general, el software funcionó en un porcentaje alto, tomando en cuenta que se crearon 46 actividades, sin embargo, presentó algunos errores de diseño y de funcionamiento, los cuales se enumeran a continuación:

#### **Errores de diseño**

- Puertas en todas las actividades: propiciaba que se salieran los alumnos del programa.
- Bandera verde en todas las actividades: sirve para realizar nuevamente cada actividad, pero en el diseño del software no aplica, pues todas las actividades tiene paso automático al siguiente ejercicio, siempre y cuando se realice correctamente.
- Faltó color en algunos ejercicios.
- Demasiados rompecabezas de hueco, además con bastantes piezas.
- Faltaron pantallas de información en todas las actividades.
- Faltó una puerta (salida) en el menú principal.

#### **Errores de funcionamiento**

- En el ejercicio de *La paz porfirista*, no coinciden las asociaciones, y esto propicia que se trabe el programa.
- En la actividad de *Los hombres hechos de maíz*, no marca los errores con rojo, y esto confunde a los alumnos.
- En algunas actividades de texto, registraba palabras como acierto, pero no avanzaba al siguiente ejercicio.
- En algunas actividades de texto, no registraba como acierto las palabras escritas con minúsculas.

Con base en la información anterior, se llegó a la siguiente conclusión sobre el cumplimiento de los propósitos en cuanto al software se refiere:

<b>CRITERIO</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Diseño</b>	<b>70 %</b>
<b>Funcionalidad</b>	<b>80 %</b>

#### **Observaciones por parte del coordinador del proyecto**

Cabe mencionar que algunas actividades fueron meramente recreativas o de entretenimiento, y sólo pretendían darle continuidad al programa. Es decir, una especie de premio para los niños, con el propósito de evitar el aburrimiento y el cansancio.

## CONCLUSIONES

El uso de nuevos recursos didáctico-tecnológicos, como un valioso auxiliar para abatir gradualmente la enseñanza tradicional, no es una tarea fácil, se requiere de mucho tiempo y esfuerzo. También son indispensables los recursos financieros.

No obstante lo arduo del trabajo, éste se puede realizar y llevar a buen término si se hace con dedicación y calidad.

El presente proyecto educativo, permitió vincular dos áreas de estudio aparentemente distantes: la Historia de México y la Informática. El resultado fue un producto de calidad, que puede o no cumplir sus propósitos al cien por ciento, pero el simple hecho de haberse concretado, representa un paso hacia el rompimiento de la enseñanza tradicional.

A partir de los resultados de la evaluación, se reconoció la importancia del software educativo en el aula y las grandes posibilidades que tiene al ser un medio novedoso para el aprendizaje de la historia. La posibilidad de aprender con un software educativo, presenta la posibilidad de aprender a partir de un nuevo enfoque paradigmático: el constructivismo, el cual lleva al estudiante a indagar las posibles soluciones a los problemas planteados. Además, se pondera el papel que juega la computadora en el desarrollo de los contenidos escolares, al implementarse un diseño de los mismos, vistos desde un enfoque vanguardista y tecnológico.

Los educadores por tanto, necesitan establecer puentes, detonar ese potencial que poseen sus alumnos y ellos mismos. También es indispensable, el propiciar la generación de proyectos innovadores; así el profesor será un guía, la computadora un valioso auxiliar y el alumno tendrá un papel fundamental, puesto que será el responsable activo de la construcción de su propio conocimiento.

Para concluir, es importante recalcar que, la versión de este software, no se puede considerar como terminada, por el contrario es sólo un primer intento, que se puede depurar con los comentarios y sugerencias de maestros, alumnos y de todo aquel que tenga contacto con dicho programa, y quiera ser partícipe de su perfeccionamiento.

## REFORMULACIÓN

La reformulación tiene como propósito, tomar en cuenta aquellos elementos que son importantes (y que fueron omitidos), y que servirán para lograr más eficacia en la aplicación de la alternativa.

Ahora bien, al aplicar la alternativa de innovación, se detectaron diversos errores, principalmente en el diseño y funcionalidad del software.

Los aspectos principales a reformular son:

- ☑ Disminuir la dificultad en algunas actividades, tomando en cuenta la etapa de desarrollo del niño.
- ☑ Perfeccionar el software, en todas sus actividades, en cuanto a pantallas de información, botones ineficientes, exceso de información e imágenes.
- ☑ Obtener el 100% de funcionalidad informática del software, es decir, que todos los ejercicios funcionen:
  - Relación correcta entre elementos
  - Avance de pantallas
  - Las imágenes se muestran completas
  - Facilidad de corrección de errores
- ☑ Creación de una mayor cantidad de actividades por tema, con el propósito de que se abarque el 100% de temas del plan y programas de estudio para la materia de Historia en el 4° grado de primaria.

El producto final, el Software educativo, denominado ***Mexicatlahollotl*** (Historia de México, en náhuatl), consta de 174 actividades, una portadilla, un menú principal y una pantalla de regreso al menú principal.

Nuevamente fue aplicado el proyecto, con resultados favorables en todos sentidos: el programa gustó en general, las pantallas ahora fueron más vistosas, una gran cantidad de actividades nuevas, y lo más importante el programa funcionó sin errores.

## BIBLIOGRAFÍA

ARAÚJO, J.B. y CHADWICK, C.B. Tecnología educacional. Teorías de la instrucción. Barcelona. Paidós. 1988.

AUSUBEL, D.P.; NOVAK, J.D. y HANESIAN, H. Psicología cognitiva. Un punto de vista cognoscitivo. México. Trillas. 1989.

BRUNER, Jerome. Hacia una teoría de la instrucción. Ediciones Revolucionarias. Cuba. 1972.

BUSQUETS, Francesc.  
Manual de Clic. Barcelona.1999.

COLOM, A.; SUREDA, J. y SALINAS, J. Tecnología y medios educativos. Madrid. Cincel. 1988.

CREVIER, D. Inteligencia artificial. Madrid. Acento. 1996.

DELVAL, Juan. Niños y máquinas. Los ordenadores y la educación. Madrid, Alianza. 1986.

GAGNÉ, R.M. y GLASER, R. "Foundations in learning research", en Instructional technology: foundations. GAGNÉ, R. (Ed). Hillsdale. Lawrence Erlbaum Associates Inc. Publishers. 1987.

GROS, Begoña. Diseños y programas educativos. Barcelona. Ariel. 1997.

MARTÍ, Eduard. Aprender con ordenadores en la escuela. Barcelona. ICE-Horsori. 1992.

MARTÍNEZ, M.A. y SAULEDA, N.. Informática: usos didácticos convencionales, en Tecnología educativa. Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación. RODRÍGUEZ, J.L. y SÁENZ, OAlcoy. Marfil. 1995.

PAPERT, Seymour. Desafío de la mente. Computadoras y educación. Buenos Aires. Galápagos. 1987.

PAPERT, Seymour. La máquina de los niños. Barcelona. Paidós. 1995.

SEP Historia Cuarto Grado. Libro para el Alumno. México, 2004.

SEP Historia Cuarto Grado. Libro para el Maestro. México, 1993.

SEP Plan y Programas de Estudio. Educación Básica. Primaria. México, 1993.

SKINNER, Frederic. Aprendizaje y comportamiento. Barcelona. Martínez-Roca. 1985.

SOLOMON, Cynthia. Entornos de aprendizaje con computadoras. Barcelona. Paidós-MEC. 1987.

INTERNET

<http://www.google.com.mx>

<http://www.xtec.es/recursos/clic>

## **ANEXOS**

### **Características generales del Clic**

El Clic es un programa computarizado multimedia para la elaboración, edición y visualización de actividades didácticas como: Actividades de texto, Asociaciones, Crucigramas, Rompecabezas y Sopas de letras; adaptables para los diversos niveles educativos y metodologías de aprendizaje. En parte esto quiere decir que los maestros, inclusive los alumnos pueden construir su propio entorno de aprendizaje.

La distribución del programa con sus respectivas actividades prediseñadas es gratuita para fines educativos, su autor es el Español Francesc Busquets. Las actividades prediseñadas están divididas por Idioma, Niveles Educativos y Áreas de Estudio.

Con el Clic se pueden crear principalmente ejercicios, exámenes y programas tutorizados para el aprendizaje de un determinado tema de cualquier área o materia. Es importante mencionar que en general el uso de la computadora como medio de aprendizaje y en especial el Clic, se recomienda como una actividad de reforzamiento, retroalimentación y heurístico, nunca debe de sustituir ni al maestro, ni tampoco a la clase en sí misma.

El Clic se puede considerar hasta cierto punto software de carácter lúdico (referente a los juegos) y de carácter interactivo (referente a la comunicación hombre-máquina); por la disponibilidad de poder manipular algunos parámetros o valores, la respuesta que emite al estímulo de una pregunta entre otras funciones que realiza dicho programa.

Como ya se ha mencionado el Clic soporta elementos multimedia como imágenes, sonidos, videos, animaciones, música, con herramientas sencillas de manejar (herramientas multimedia). Por otro lado contiene una base de datos que es capaz de llevar un registro de alumnos, grupos y maestros; además de ir evaluando al alumno mientras que avanza en solución de ejercicios, presentando un reporte final de evaluación de número de aciertos contra tiempo de respuesta.

El clic puede tener varios enfoques pedagógicos basados en las teorías del aprendizaje, dependiendo de la actividad seleccionada, el tema a tratar y de que sí el maestro crea sus propias actividades. Los enfoques pueden ser Conductista, Constructivista y Cognoscitivista, esto también dependerá de la utilidad que le de el alumno.

### **Actividades didácticas**

Como ya se mencionó, las actividades didácticas que se pueden crear con el Clic son básicamente cinco:

- 1. Actividades de texto.**
- 2. Asociaciones.**
- 3. Rompecabezas.**
- 4. Sopa de letras.**
- 5. Crucigramas.**

Cada una de las actividades anteriores tiene un fondo pedagógico y son de uso cotidiano principalmente como ejercicios en los libros de texto o exámenes en forma impresa; solo que en éste caso con interactividad, dinamismo y con la riqueza de la multimedia.

**1.-Actividades de Texto:** Para completar, corregir u ordenar letras, palabras, frases y párrafos. Ideal para la elaboración de ejercicios en general y en especial para español.

**2.-Asociaciones:** Para descubrir la relación que existe entre dos conjuntos de información. La relación puede ser Uno-Uno, Uno-Varios, Varios-Varios, excelente el aprendizaje por asociación principalmente para niños de preescolar y además del uso de imágenes y sonidos que asocian elementos de un conjunto a otro.

**3.-Rompecabezas:** Para reconstruir u ordenar determinada información textual o gráfica, esta última de mayor utilidad.

**4.-Sopa de Letras:** Para encontrar palabras escondidas en forma vertical, horizontal, inclinada, hacia la derecha o la izquierda. Aplicable para cualquier área de interés.

**5.-Crucigramas:** Para buscar palabras que se forman en la ventana de manera horizontal o vertical a partir de definiciones o los sinónimos de las palabras. Una actividad muy amena y didáctica ya que es posible obtener respuestas al conocer una respuesta diferente a priori.

De las actividades anteriores se desprenden otras que se llamarán modalidad de actividades, las cuales se presentan a continuación:

## **1.- Actividades de texto**

### **1.1 Llenar huecos**

El objetivo de este tipo de actividad es escribir el texto correcto en los huecos que aparecen en el texto. Puede presentar distintas variantes: llenar huecos, seleccionar una expresión en una lista de opciones, corregir un texto que presenta errores, realizar un dictado a partir de archivos de sonido.

Los huecos pueden mostrar ventanas de ayuda que pueden activarse de distintas maneras: al situar el cursor en su interior, cuando se escribe o elige una respuesta errónea, al pulsar la tecla F1 o pasado un cierto tiempo. Estas ventanas de ayuda pueden desaparecer por si solas al cabo de un cierto tiempo en pantalla, o pulsando la tecla ESC.

La evaluación de este tipo de actividad puede realizarse de dos maneras distintas: inmediata (la expresión escrita en cada hueco se corrige inmediatamente después de haberla escrito) o diferida (hay que hacer clic en el botón que aparece en la parte inferior de la ventana para que el programa evalúe toda la actividad). En las actividades de evaluación inmediata es posible también bloquear el avance al siguiente hueco hasta que no se haya respondido correctamente a los anteriores.

La corrección de las respuestas puede mostrarse por bloques (solamente se indica si cada hueco ha sido correctamente resuelto o si contiene algún error) o letra a letra (el programa muestra las partes de la respuesta que son incorrectas).

### **1.2 Completar texto**

En este tipo de actividad se puede desplazar el cursor a cualquier parte del texto para escribir lo que le falta.

La evaluación de la actividad se realizará al hacer clic en el botón que aparece en la parte inferior de la ventana de texto: el programa indica entonces cuantos elementos faltan y marcará visualmente las respuestas incorrectas.

### **1.3 Identificar letras**

En esta actividad hay que utilizar el ratón para marcar con un clic cada una de las letras que formen parte de lo descrito en el enunciado. Un clic encima de una letra ya marcada hará que se desmarque.

La evaluación de la actividad se realizará al hacer clic en el botón de la parte inferior de la ventana de texto. El programa indicará entonces cuantas letras faltan y marcará visualmente las que se hubieran marcado erróneamente.

### **1.4 Identificar palabras**

En esta actividad hay que utilizar el ratón para señalar con un clic las palabras que formen parte de lo expuesto en el enunciado. Un clic encima de una palabra marcada hará que se desmarque.

La evaluación de la actividad se realizará cuando se haga clic en el botón que aparece en la parte inferior de la ventana de texto: el programa indicará entonces cuantas palabras faltan y resaltará visualmente las que hayan sido erróneamente marcadas.

### **1.5 Ordenar palabras**

Esta actividad puede realizarse con el ratón o mediante las teclas [Enter] y flechas de desplazamiento. Se trata de poner en orden las palabras que se han mezclado en un texto, siempre conmutando la posición de dos elementos.

Las palabras se acostumbran a mezclar entre otras de su mismo párrafo, pero es posible también plantear actividades más complicadas en las que se mezclen entre párrafos distintos.

La evaluación de la actividad se realiza al hacer clic en el botón de la parte inferior de la ventana de texto: el programa indicará entonces las palabras que están en su sitio y las que ocupan una posición errónea.

### **1.6 Ordenar párrafos**

Esta actividad puede realizarse con el ratón o mediante las teclas [Enter] y flechas de desplazamiento. Se trata de poner en orden los párrafos que se han mezclado en un texto, siempre conmutando la posición de dos elementos.

La evaluación de la actividad se realiza al hacer clic en el botón de la parte inferior de la ventana de texto: el programa indicará entonces qué párrafos están en su sitio y cuáles ocupan una posición errónea.

Si la actividad presenta el botón, se puede activar la pantalla de ayuda. En algunos casos puede que aparezca también un texto inicial con orientaciones o pistas, que ayudarán a resolver la actividad.

## **2.- Asociaciones**

### **2.1 Asociación normal**

En este tipo de asociación las dos ventanas tienen el mismo número de elementos, que se corresponden uno a uno. Deben emparejarse los elementos de las dos ventanas, uniéndolos con el hilo que aparece al hacer clic sobre alguna casilla no resuelta.

### **2.2 Asociación compleja**

En este tipo de actividad las dos ventanas pueden tener un número distinto de casillas.

Pueden existir casillas en la ventana de destino que no se correspondan con ningún elemento en el origen, y también puede suceder que diversos elementos del origen se correspondan con una misma casilla de destino. Por este motivo, los elementos de la ventana de destino no desaparecen cuando se resuelve un emparejamiento.

### **2.3 Actividad de identificación**

En esta actividad no hay que relacionar dos elementos, sino que debe seleccionarse directamente el o los elementos que cumplan la cuestión planteada en la caja de mensajes de la actividad. El ejercicio se completa cuando todos los elementos correctos han sido identificados.

### **2.4 Actividad de exploración**

Esta es una actividad que no hay que resolver. Haciendo clic en los distintos elementos de la ventana principal se puede observar la información que tienen asociada. Cuando se haya explorado el contenido de la ventana se puede hacer clic en los botones de paso de actividad o cargar del disco otra actividad o paquete.

### **2.5 Actividad de respuesta escrita**

Para resolver este tipo de actividad hay que escribir la respuesta correcta, utilizando el teclado de la computadora, a cada una de las cuestiones planteadas en las casillas de la ventana principal. Las casillas pueden resolverse en cualquier orden. Para seleccionar el elemento que se desea resolver puede señalarse con el ratón en la ventana principal.

### **2.6 Pantalla de información**

Esta actividad (incluida en el grupo de asociaciones) solamente pretende servir de introducción o presentación del conjunto de actividades que vienen a continuación. Una vez vista o leída se puede hacer clic en los botones de paso de actividad (cuando se está en un paquete de actividades) o cargar del disco otra actividad o paquete.

El propósito general de este tipo de actividad es relacionar, identificar o examinar los elementos de las ventanas que aparecen en la pantalla. Las ventanas pueden contener indistintamente imágenes o texto.

Si la actividad presenta el botón, se puede activar la pantalla de ayuda. Haciendo clic sobre los elementos de la pantalla de ayuda, se marcan los fragmentos correspondientes en la ventana opuesta.

### **3.- Rompecabezas**

Clic permite realizar cuatro modalidades de rompecabezas:

#### **3.1 Intercambio**

El rompecabezas debe resolverse conmutando la posición de las casillas en una única ventana.

#### **3.2 Doble**

Hay que reconstruir el rompecabezas en la ventana izquierda, llevando las piezas de la ventana derecha.

#### **3.3 Agujero**

Una pieza desaparece de la ventana, dejando un agujero. Haciendo clic en alguna de las piezas vecinas estas pasan a ocupar la posición del agujero.

#### **3.4 Memoria**

En una única ventana se encuentran duplicadas todas las piezas del rompecabezas. En cada tirada deben destaparse dos piezas. Cuando se destapa una pareja de piezas iguales quedan resueltas. Si las piezas que se asocian no se corresponden, hay que intentar recordar su contenido para resolver el rompecabezas en el mínimo número de intentos.

El botón Valores normales selecciona los valores por defecto.

La opción Comprimir la imagen hace que el mapa de bits se comprima en el caso de que sea demasiado grande para caber en el espacio de las ventanas. Si esta opción se encuentra desactivada, la imagen será recortada. Con algunos controladores de pantalla de Windows pueden aparecer problemas si se intenta comprimir una imagen de más de 16 colores.

### **4.- Sopa de letras**

En esta actividad se deben encontrar las palabras escondidas en la ventana izquierda. Cuando se localiza una palabra hay que hacer clic sobre la primera letra, arrastrar el hilo hasta el final de la palabra y repetir el clic sobre la última letra. Si la actividad tiene dos ventanas puede verse como se destapan los fragmentos de una imagen o texto, a medida que se van encontrando las palabras.

Las palabras pueden estar escondidas en dirección horizontal, vertical y diagonal. También pueden estar escritas al revés.

Haciendo clic sobre el botón de ayuda se puede consultar la lista de palabras escondidas y, si la actividad tiene dos ventanas, ver la casilla que les corresponde.

## 5.- Crucigramas

El propósito de la actividad es encontrar las palabras que forman la ventana izquierda a partir de sus definiciones. Las palabras se cruzan en cada casilla en dirección horizontal y vertical.

Haciendo clic sobre las definiciones horizontales y verticales se puede seleccionar la dirección en qué se escriben las palabras. La dirección activa se encuentra marcada visualmente.

### Entorno básico del clic

Clic utiliza ventanas tipo similar a las ventanas utilizadas en el entorno de Windows®.

Clic utiliza un formato homogéneo para presentar las actividades, en el que se distinguen las siguientes zonas:

La **caja de mensajes** aparece siempre en la parte inferior de la pantalla. Las actividades pueden tener dos mensajes: Uno que aparece al inicio y otro que se muestra sólo cuándo se ha resuelto la actividad.

La **ventana de juego** es la zona central en la que se desarrolla la actividad. Según la modalidad puede mostrar los contenidos en uno o dos paneles, formados por un número variable de filas y columnas.

Los **contadores** indican el número de intentos, aciertos y tiempo. Aparecen siempre a la derecha de la caja de mensajes.

Los **botones** permiten al alumno acceder a diversas funciones: Salir del programa (puerta), abrir otra actividad o paquete (disquete), volver a hacer la actividad

(bandera verde), pedir ayuda (interrogante), imprimir la pantalla, cambiar el tipo de rompecabezas o consultar información adicional. Los botones se pueden situar a la izquierda o en la parte superior de la ventana de juego.

Los **botones de paso de actividad** sólo aparecen cuando se está utilizando un paquete, y permiten pasar a la actividad anterior o a la siguiente.

La **ventana principal** agrupa todos los elementos, y puede tener diferentes colores, tramas o imágenes de fondo.

La **barra de menús**, siempre en la parte superior de la ventana principal (como en todas las aplicaciones Windows), permite acceder a las diferentes funciones de creación y modificación de actividades.

En el momento de crear las actividades y los paquetes se puede decidir que algunos de estos elementos sean invisibles al usuario.

### **Actividades procedimentales curriculares**

Además de las teorías de aprendizaje es importante destacar las actividades procedimentales curriculares que se usan durante el proceso enseñanza-aprendizaje. En este caso se van definir como las acciones que se tienen que llevar a cabo para lograr el objetivo del aprendizaje.

Estas actividades se llevan a cabo al realizar prácticamente las actividades didácticas del Clic. Estas actividades son básicamente las siguientes:

- **Relacionar**
- **Identificar**
- **Distinguir**
- **Clasificar**
- **Ordenar**
- **Memorizar**

- **Observar**
- **Explorar**
- **Completar**

Sin duda el maestro tiene la experiencia y la capacidad para profundizar en la teoría y la práctica de dichas actividades, según vaya observando de qué manera se van utilizando las actividades dentro de los paquetes de actividades del Clic.

### **Requerimientos del sistema**

- 🖥️ Procesador 486, Celeron®, Pentium® I, II III o IV (Recomendable)
- 🖥️ Unidad de CD ROM
- 🖥️ Mínimo 32 MB de memoria RAM (Recomendable 128 MB)
- 🖥️ Sistema Operativo Windows® 95, 98, ME, XP
- 🖥️ Monitor SVGA, con una resolución de pantalla mínima de 800 x 600 píxeles y con 16 o 32 bits de calidad de color
- 🖥️ Ratón
- 🖥️ Teclado
- 🖥️ 200 MB libres en disco duro

### **Instalación**

En la versión Autorun, el programa se ejecuta automáticamente al insertar el Disco en la Unidad de CD, en la cual, deberá aparecer la imagen de una pirámide como esta:



Si se quiere tener el programa instalado en el disco duro, es necesario seguir estos pasos:

- ✓ Una vez insertado el disco, cerrar el programa (utilizar la combinación de teclas **Alt + F4**)
- ✓ Crear una carpeta en disco duro, (de preferencia con el nombre **Historia**)

- ✓ Ir al icono de **MI PC** del Escritorio de Windows, abrirlo, y pulsar sobre el icono de **CD-ROM** con el botón derecho del ratón, y dar clic sobre la opción: **Explorar**.
- ✓ Una vez localizados los archivos **Mexicatlahtollotl.exe**, **Bwcc.dll**, seleccionarlos (**Ctrl + clic del ratón**), copiarlos (**Ctrl + C**, Botón derecho y copiar, etc.) y pegarlos (**Ctrl + V**, Botón derecho y pegar, etc.) en la carpeta creada previamente llamada **Historia**.
- ✓ Finalmente crear un acceso directo, dando clic con el botón derecho del ratón encima del icono de **Mexicatlahtollotl** o **Mexicatlahtollotl Dos** (el que se requiera), y elegir la opción enviar a escritorio (Crear acceso directo).

Los archivos indispensables para el funcionamiento del software son: **Mexicatlahtollotl.exe** (con paso automático de actividades), **Mexicatlahtollotl Dos.exe** (con botones de paso de actividades), **Bwcc.dll**, los archivos **Autorun.inf**, **pirámide.ico** y **MANUAL DE USUARIO SOFTWARE EDUCATIVO MEXICATLAHTOLLOTL.doc** son opcionales.

### **El Software Educativo *Mexicatlahtollotl***

El Software Educativo de Historia de México para el 4º grado de educación primaria, ***Mexicatlahtollotl***, consta de una portadilla, un menú principal, una pantalla de regreso al menú principal y 174 actividades distribuidas de la siguiente manera:

<b>Nº</b>	<b>Tema</b>	<b>Nº de Actividades</b>
1	La prehistoria	7
2	El México antiguo	24
3	Descubrimiento y conquista	16
4	El México virreinal	27
5	La Independencia	30
6	De la Independencia a la reforma	24
7	Consolidación del estado mexicano	7
8	La revolución mexicana	20
9	El México contemporáneo	19
	<b>Total</b>	<b>174</b>

Cada una de las pantallas, (a excepción de las asociaciones y crucigramas), consta de un botón de ayuda en el ángulo inferior de la izquierda, dicho botón tiene la función de facilitar la resolución de la actividad en turno:

-  Rompecabezas de imagen: proporciona la imagen completa.
-  Rompecabezas de texto: proporciona el texto en orden.
-  Actividad de texto: activa el texto original, completo y en orden.
-  Sopa de letras: ofrece una lista de las palabras a encontrar y la parte de la imagen que descubre cada una de ellas.

Cabe mencionar que al término de cualquier actividad, el programa avanza automáticamente después de cuatro segundos. Si no avanza el programa, es porque no se ha concluido correctamente la actividad, no se ha pulsado la tecla [Enter] o no se ha hecho clic en el botón de evaluación (actividades de texto).

Si se desea interrumpir cualquier actividad, en cualquier momento (salir totalmente del programa), se deben pulsar simultáneamente la teclas **Alt + F4**.

Nota: todas las actividades mandan un mensaje de felicitación (¡Muy bien!, ¡Excelente!, etc.), al término correcto de cada ejercicio.

Todas las actividades, excepto las de asociación, en su modalidad de identificación, muestran tres recuadros en la parte inferior derecha de la pantalla, denominados contadores. El primero tiene la función precisamente de contabilizar el número de aciertos, el segundo cuenta la cantidad de intentos y el tercero mide el tiempo en segundos que se transcurre hasta el término de la actividad. La casilla de número de aciertos es muy útil como guía, principalmente en los rompecabezas y en las actividades de texto.

## Menú principal

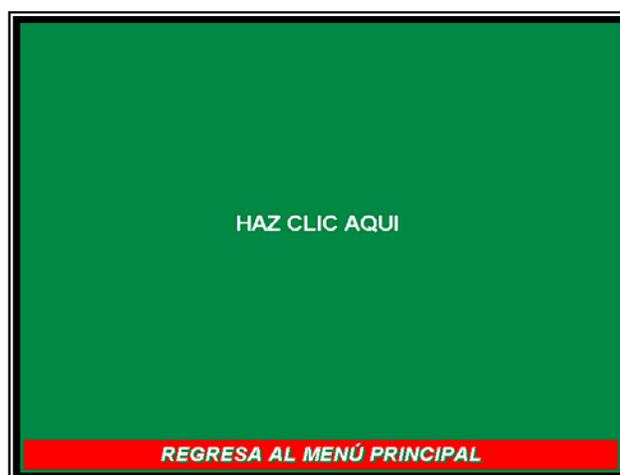
El menú principal, da acceso a cada uno de los 9 paquetes de actividades del software, haciendo clic con el ratón sobre el tema elegido, se accede al conjunto de actividades correspondiente.

La pantalla principal consta también con una puerta de salida, haciendo clic sobre su icono se abandona el programa



## Pantalla de regreso al menú principal

Esta pantalla tiene la única función de regresar al menú principal, al hacer clic sobre el texto: HAZ CLIC AQUÍ



## Portadilla

Esta pantalla proporciona información sobre el autor, y una dirección de correo electrónico para posibles sugerencias y comentarios de profesores, alumnos y usuarios en general. Al hacer clic sobre la imagen, se accede al Menú principal. La imagen que se muestra, es la de Miguel Hidalgo, la misma que aparece en la portada del libro de Historia de Cuarto de Primaria.



## DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

### La prehistoria ( 7 actividades)

**LOS PRIMEROS POBLADORES**  
Pintura rupestre, es decir, sobre roca, en Cueva Pintada, en la Sierra de San Francisco, Baja California.



**LOS PRIMEROS POBLADORES**

aciertos	errores	tiempo
1	0	9

**Los primeros pobladores:** rompecabezas de intercambio con 9 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta.

**DE ASIA A AMÉRICA**

LOS SERES HUMANOS APARECIERON EN AFRICA.	LOS DOS CONTINENTES SE DESARROLLAN POR SU CUENTA.	ASIA Y AMÉRICA QUEDAN SEPARADAS.	ATRAVIESAN EL ESTRECHO DE BERING PARA LLEGAR A AMÉRICA.	TERMINA LA GLACIACIÓN HACE 10 000 AÑOS.	OCLURSE UNA GLACIACIÓN HACE 40 000 AÑOS.
--	---	----------------------------------	---	---	--

**DE ASIA A AMÉRICA**

aciertos	errores	tiempo
1	0	7

**De Asia a América:** rompecabezas de texto de 6 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta que quede en orden el texto.

**LOS PRIMEROS PUEBLOS**

Al ir creciendo las aldeas, la gente se dedicó a trabajos distintos. Aprendieron a formar que son armazones de tierra cubiertas de a orillas de los. En las chinampas se cultiva muy bien, pues siempre están.



**LOS PRIMEROS PUEBLOS**

aciertos	errores	tiempo
1	2	73

**Los primeros pueblos:** actividad de texto, llenar huecos, seleccionando de una lista de opciones. Al hacer clic con el ratón sobre el triángulo o flecha, se despliega un menú de opciones, es necesario elegir la opción correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta.

**MESOAMÉRICA**

En Mesoamérica había vida muy distintas, desde las costumbres hasta las costas, pero las condiciones naturales eran mejores. Surgieron culturas importantes: vivían muchas gentes de lenguas y montañas diferentes que combatían entre ellas, y compartían ciertos modos de regiones. Todas cultivaban maíz, frijol, calabaza y chile; usaban la coa (bastón puntiagudo para escarbar la tierra y sembrar).



Evaluación

**MESOAMÉRICA**

aciertos	errores	tiempo
4	40	28

**Mesoamérica:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que palabras están en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

**LOS HOMBRES HECHOS DEL MAÍZ**

AZI, por obra de los Progenitores, entró el maíz en la formación del hombre. De maíz amarillo y de maíz blanco se hizo su carne de masa de maíz se hicieron los brazos y las piernas. Únicamente maza de maíz entró en la carne de nuestros padres, los cuatro hombres que fueron creados.

No nacieron de mujer. Sólo por un prodigio fueron creados y formados por Tepeu y Gucumatz. Y como tenían la apariencia de hombres, hombres fueron: hablaron, conversaron, vieron y oyeron, andubieron, agarraban las cosas. Eran hombres buenos y ermosos. Fueron dotados de inteligencia. Vieron y al punto se extendió su vista y alcanzaron a conocer todo lo que hay en el mundo. Grande era su saviduría. En verdad eran hombres admirables.

**CORRIGE LOS ERRORES ORTOGRAFICOS DE ESTE FRAGMENTO DEL POPOL VUH.**

Acertados: 1 Errores: 2

**Los hombres hechos de maíz:** actividad de texto en la que hay que corregir la ortografía de las palabras señaladas, esta actividad permite el uso de mayúsculas y minúsculas para su corrección. Después de cada palabra corregida se debe pulsar enter.

**EL POBLAMIENTO DE AMÉRICA, 40,000 – 10,000 a.C.**

Las flechas blancas indican por donde llegaron a nuestro continente los seres humanos, y cómo lo fueron ocupando.

**POBLAMIENTO DE AMERICA**

Acertados: 2 Errores: 3 Tiempo: 16

**Poblamiento de América:** rompecabezas doble de 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia el recuadro vacío de la derecha, y ponerla en su posición correcta, hasta completar la imagen.

**El México Antiguo ( 24 Actividades)**

**MESOAMÉRICA**

Mesoamérica, o América media, es esa zona verde que abarca las tierras más húmedas de México y parte de Centroamérica. Al norte se extiende Aridoamérica, que es más árida porque allí llueve poco. Las diferencias de clima influyeron para que las dos regiones tuvieran formas de vida distintas.

**MESOAMÉRICA**

Acertados: 2 Errores: 2 Tiempo: 10

**Mesoamérica:** rompecabezas doble de 9 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia el recuadro vacío de la derecha, y ponerla en su posición correcta, hasta completar la imagen.

**LOS PUEBLOS MESOAMERICANOS**

- LA VENTA
- MONTE ALBAN
- TEOTIHUACAN
- MITLA
- UXMAL
- TULUM
- CHICHÉN ITZÁ
- PAQUIME
- CEMPOALA
- TULA
- TAJÍN
- PALENQUE

**LOS PUEBLOS MESOAMERICANOS**

Acertados: 2 Errores: 3 Tiempo: 80

**Los pueblos mesoamericanos:** asociación de respuesta escrita. Los nombres de las culturas aparecen en el lado izquierdo de la pantalla. El programa acepta mayúsculas y minúsculas. Hay que hacer clic en la imagen después de escribir la respuesta o pulsar enter. Al escribir correctamente una respuesta, el nombre de la cultura aparece con letras blancas y la imagen se reduce.

**EL ESPLENDOR DEL CLÁSICO**

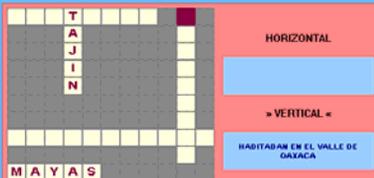
Cuando las culturas mesoamericanas alcanzaron mayor desarrollo, comenzaron a construir enorme centros ceremoniales, orientados con los movimientos de los cuerpos celestes. En este periodo llamado Clásico, los dirigentes eran sacerdotes que conocían a fondo la astronomía y las matemáticas. Creían que los astros decidían el destino de los seres humanos, así que había que observarlos con mucho cuidado. Hubo muchas culturas durante el Clásico, con lengua, costumbres y territorios propios:

**MAYAS:** sus astrónomos registraron y predijeron eclipses.  
**TEOTIHUACAN:** la ciudad más grande e imponente de Mesoamérica.

**EL TAÍN:** floreció en Veracruz y su edificio principal es una pirámide de 365 nichos.

**MIXTECAS:** habitaban en las sierras de Oaxaca

**ZAPOTECAS:** habitaban en el valle de Oaxaca



**EL ESPLENDOR DEL CLÁSICO**

10 11 32

**El esplendor del clásico:** crucigrama. Hay que escribir el nombre correcto de las culturas en las casillas. Se debe hacer clic en la parte derecha si se desea la opción horizontal o vertical, de lo contrario el cursor saltará hacia una casilla no deseada, también se puede hacer clic en cada casilla e ir escribiendo el nombre. La información aparece debajo de la opción horizontal o vertical. También existe información en el texto de fondo.

**NO SÓLO PARA MATEMÁTICOS**

Dos descubrimientos que permitieron el avance de las vigesimal y de la veinte mayas fueron el cero (lo escribían como una especie de astronomía horizontal) y la matemáticas posicional. En nuestro sistema, que es decimal, cada posición de derecha a izquierda, indica un valor que se multiplica por diez para la siguiente posición. El sistema abajo era barras (al pasar de una posición a la siguiente se multiplica por mayo el valor anterior), y los números se anotaban de conchita para arriba. Con puntos se indicaban las unidades de 1 a 4, y con notación los conjuntos de cinco unidades.



Evaluación

**NO SÓLO PARA MATEMÁTICOS**

2 33 34

**No sólo para matemáticos:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que palabras están en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

**EL PERIODO POSCLÁSICO.**

Durante los siglos VIII y I, las ciudades del Clásico fueron destruidas. No sabemos bien por qué. Quizá la población creció demasiado las tierras se agotaron y sobrevino un desastre ecológico. Se sabe que hubo invasiones de tribus que llegaron del norte y el oeste, tal vez atraídas por las riquezas de las ciudades. En todo caso fue un proceso largo, que duró más de cien años. A partir de esta etapa de grandes luchas, en que se dispersó la población de las antiguas ciudades y fueron llegando grupos de nuevos pobladores, comienza el periodo Posclásico.



HAZ CLIC AQUÍ

**EL PERIODO POSCLÁSICO**

**El periodo posclásico:** asociación, modalidad identificación. Se debe leer la información, y posteriormente dar clic en el texto: HAZ CLIC AQUÍ. Aparecerá una imagen.

**LA TUMBA REAL DE PALENQUE**

En 1949 el arqueólogo Alberto Ruz Lhuillier comenzó a explorar el Templo de las \_\_\_\_\_ en \_\_\_\_\_, en el actual estado de Chiapas. Quería ver si estaba construido sobre otro anterior, según se acostumbraba en \_\_\_\_\_. Le llamaba la atención, en el piso de la cámara superior, una gran losa de piedra que parecía una entrada a algún lugar.

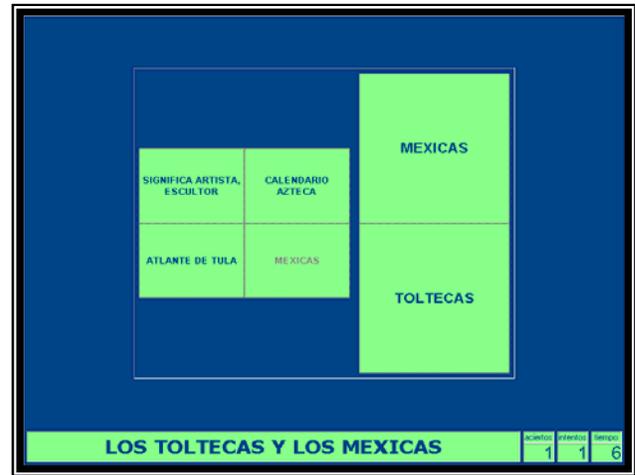
La \_\_\_\_\_ Real de Palenque, como la llamó su descubridor, conserva la memoria de \_\_\_\_\_, un gran dirigente maya que vivió a fines del \_\_\_\_\_ VII, cuando Palenque había alcanzado su \_\_\_\_\_ esplendor.



**LA TUMBA REAL DE PALENQUE**

3 3 40

**La Tumba Real de Palenque:** actividad de texto, llenar huecos. Se debe escribir la palabra que falta. Esta actividad permite el uso de mayúsculas y minúsculas. Después de cada palabra corregida se debe pulsar enter. Si existe un error en la palabra, se marcará con rojo en su parte errónea.

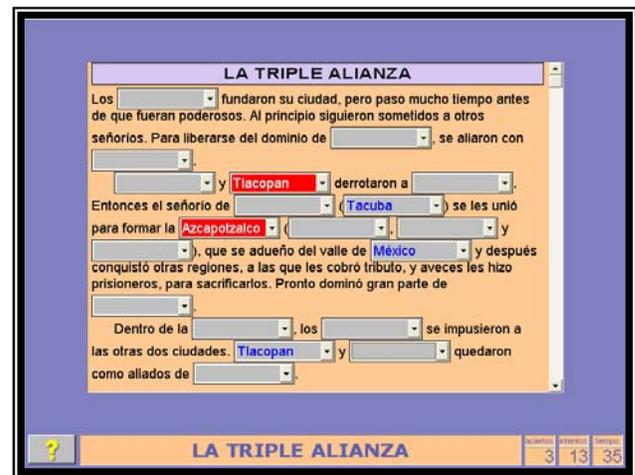


**Principales culturas de Mesoamérica:** asociación, modalidad identificación. Se debe dar clic con el ratón en el mapa, específicamente en las zonas arqueológicas.

**Los toltecas y los mexicas:** asociación compleja. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le puede corresponder una, ninguna o varias de la izquierda.



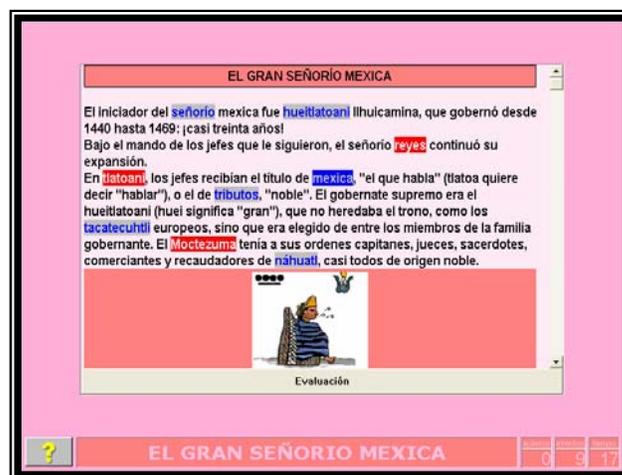
**La peregrinación de los mexicas:** rompecabezas de intercambio con 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.



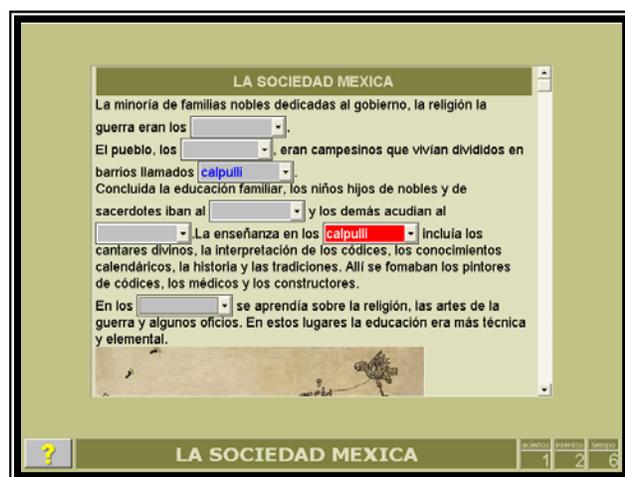
**La triple alianza:** actividad de texto, llenar huecos, seleccionando de una lista de opciones. Al hacer clic con el ratón sobre el triángulo o flecha, se despliega un menú de opciones, es necesario elegir la opción correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta.



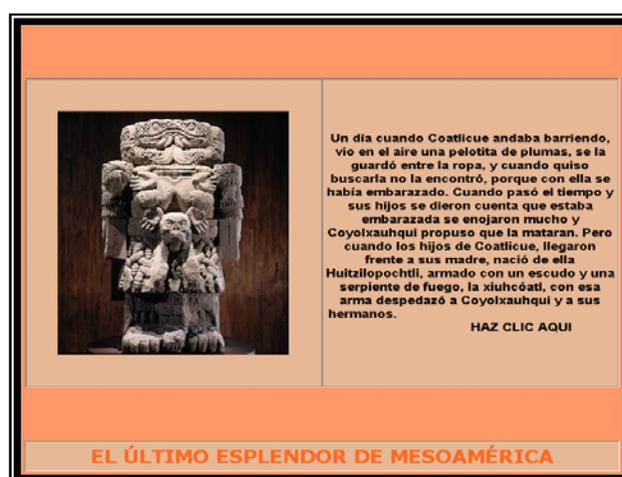
**Cosas de encantamiento:** asociación, modalidad identificación. Se debe leer la información, y posteriormente dar clic en el texto: HAZ CLIC AQUÍ. Aparecerá una imagen.



**El gran señorío mexica:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que palabras están en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.



**La sociedad mexica:** actividad de texto, llenar huecos, seleccionando de una lista de opciones. Al hacer clic con el ratón sobre el triángulo o flecha, se despliega un menú de opciones, es necesario elegir la opción correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta.



**El último esplendor de Mesoamérica:** asociación, modalidad identificación. Se debe leer la información, y posteriormente dar clic en el texto: HAZ CLIC AQUÍ. Aparecerá una imagen.

**JARDINES INOLVIDABLES**

Después de haber visto todo aquello fuimos a la **frutales** y **admirable** cosa muy **rosales**, que no me hablaba de mirarlo y ver la diversidad de **flores** y los **Castillo** que cada uno tenía, y andenes llenos de **jardin** y **agua** y muchos **Bernal** y **olores** de la **tierra**, y un estanque de **huerta** dulce

Fragmento de: "Jardines inolvidables" de **árboles** **Diaz** del **rosas**

Evaluación

**JARDINES INOLVIDABLES** aciertos 2 errores 14 tiempo 15

**Jardines inolvidables:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que palabras están en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

**EL VALLE DE MÉXICO**

Al ver este mapa del valle de México tal vez te sorprenda darte cuenta de que hacia el año 1500 estaba ocupado por varios lagos. En sus orillas se levantaban ciudades y pueblos que quizá conozcas como barrios o suburbios de la actual Ciudad de México: XALTOCAN, AZCAPOTZALCO, TACUBA, TEXCOCO, CHAPULTEPEC, COYOACAN, IZTAPALAPA, XOCHIMILCO, CUITLAHUAC, CHALCO, MÍXQUIC.



**EL VALLE DE MÉXICO** aciertos 2 errores 2 tiempo 8

**El valle de México:** rompecabezas de intercambio con 9 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.



**EL SEÑORÍO MEXICA** aciertos 2 errores 2 tiempo 8

**El señorío mexica:** asociación, modalidad identificación. Se debe dar clic con el ratón en el mapa, específicamente en todas las zonas verdes, que componen el imperio mexica. Aparecerá una imagen del Calendario Azteca.



Las artesanías mexicanas son producto de un desarrollo muy antiguo, con muchos elementos nativos. Algunas casi no han variado. Con el telar de cintura se tejen bordados coloridos que representan flores y animales. Los labores realizados con este telar dan variedad al vestido de muchos grupos indígenas.

HAZ CLIC AQUÍ

**LA CULTURA PREHISPÁNICA Y SU LEGADO** aciertos 0 errores 0 tiempo 4

**La cultura prehispánica y su legado:** asociación, modalidad identificación. Se debe leer la información, y posteriormente dar clic en el texto: HAZ CLIC AQUÍ. Aparecerá una imagen.

Dos logros culturales de los mesoamericanos fueron el calendario y la escritura. Sus astrónomos dividieron el año solar, de 365 días en dieciocho veintenas (18 x 20 = 360) más, al final, cinco días "afortunados", en que no debían hacer nada. Un segundo calendario, de 260 días divididos en trece veintenas (13 x 20 = 260), servía para predecir el destino de las personas según el día de su nacimiento. En náhuatl se llama tonalpohualli, "cuenta de los destinos".

HAZ CLIC AQUÍ

**EL CALENDARIO Y LA ESCRITURA**

aciertos	errores	tiempo
0	0	4

**El calendario y la escritura:** asociación, modalidad identificación. Se debe leer la información, y posteriormente dar clic en el texto: *HAZ CLIC AQUÍ*. Aparecerá una imagen.

**LA AGRICULTURA Y LA COMIDA**

aciertos	errores	tiempo
3	3	15

**La agricultura y la comida:** sopa de letras con 12 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.

**LA BOTÁNICA Y LAS ARTES**

Los pueblos de Mesoamérica descubrieron que hay plantas con propiedades curativas. Muchas siguen en uso, como la jalapa, el guayacán, la zarzaparrilla, la valeriana, la papaya y el arnica. También encontraron otros usos de las plantas. Por ejemplo, el palo de Campeche y el añil se utilizaban para teñir telas. Otro colorante muy importante, aunque no de origen vegetal, sino animal, es la grana cochinilla, que es un insecto que vive en el nopal y produce un bellissimo color rojo.

El Códice De la Cruz-Badiano fue realizado por dos sabios indígenas en el siglo XVI. Es un tratado de medicina y herbolaria. Ésta es una de sus páginas.

**LA BOTANICA Y LAS ARTES**

aciertos	errores	tiempo
1	0	23

**La botánica y las artes:** rompecabezas de hueco con 4 piezas. Se debe dar clic con el ratón, sólo en la pieza que esté junto al hueco para poder moverla. La pieza del lado derecho se colocara automáticamente en el lugar correcto, cuando las demás estén en la posición adecuada.

**LOS INDÍGENAS ACTUALES**

Actualmente hay por lo menos unos seis millones de **cultural** que son **indígenas**. Existen muchas **sesento** nativos. En total son **mexicanos** y tres por lo menos. Cada una representa una cultura diferente y, por lo tanto un legado **mundo** distinto. Los grupos indígenas tienen **costumbres** y **pueblo** propias. También tienen su forma de **lenguas**. Lo que más los distingue y les da unidad, es que hablen su **vida**. Para un **lengua** nada hay más esencial, más propio, que su **autoridades**. Cada lengua constituye una manera especial de ver la **idioma**, de ver el **vestir**.

**LOS INDÍGENAS ACTUALES**

aciertos	errores	tiempo
1	13	11

**Los indígenas actuales:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que palabras están en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

**PARA LEER CON IMÁGENES**

En el momento de la conquista, los pueblo nahuas habían desarrollado una forma de escritura con símbolos que llamamos jeroglíficos y que pueden representar objetos, ideas o sonidos. Por ejemplo: un conejo con una bandera se lee como Tuxpan, porque combina los sonidos iniciales de tuchtil (conejo) y pantli (bandera). En cambio, si esta con unos dientes se lee como Tuxtla, porque combina los sonidos iniciales de tuchtil y tiantl (dientes). La terminación tla o tlan, significa en náhuatl "junto a" o "entre", es muy frecuente en los nombres de lugares. Otra terminación frecuente es tépec, que significa "en donde está el monte". Por ejemplo en Comaltepec (comalli = comal) y Coatepec (coatl = serpiente: "En el monte del comal" y "En el monte de la serpiente")

tiantl	tuchtil	tépetl	pantli	dientes	aguacate	bandera	
ahuacatl	comalli	serpiente	serpiente	cerro		comal	conejo

**PARA LEER CON IMÁGENES**

Acertados: 2    Errores: 2    Tiempo: 15

**CONSEJOS DE NUESTROS ANTEPASADOS MESOAMERICANOS**

En náhuatl esos consejos son Huehuetlahtolli, "antigua palabra". Huehue significa antiguo, y tlahtolli "palabra". Tal vez comenzaron a formarse antes de que los mexicas llegaran al valle de México. Conservan la sabiduría de nuestros antepasados nahuas, aunque a veces van mezcladas ideas cristianas, pues se recogieron por escrito después de la conquista y se publicaron en 1600.

No te burles de los viejos	No te emborraches	No te burles de los enfermos	Comer elote	CONSEJO
Jugar con la pelota	Cuida tus palabras	No tomes drogas	Sal a recreo	

**CONSEJOS DE NUESTROS ANTEPASADOS MESOAMERICANOS**

Acertados: 4    Errores: 0    Tiempo: 15

**Para leer con imágenes:** asociación simple. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le corresponde una sola del lado izquierdo.

**Consejos de nuestros antepasados mesoamericanos:** asociación, modalidad identificación. Se debe leer la información, y posteriormente dar clic con el ratón en las opciones correctas.

**CRONOLOGÍA DE CULTURAS MESOAMERICANAS: TLATILCO, LA VENTA, TEOTIHUACÁN, GAGAXTLA, CHICHEN ITZÁ, TENOSHTITLÁN**

Acertados: 0    Errores: 2    Tiempo: 103

**Cronología de las culturas mesoamericanas:** rompecabezas con imágenes. Se debe arrastrar con el ratón cada imagen hacia su posición correcta. Las imágenes se deben ubicar en orden cronológico, de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha. Los nombres y el orden de las culturas, aparece en el área de mensajes.

**Descubrimiento y Conquista (16 Actividades)**

**CRISTÓBAL COLÓN LLEGA A AMÉRICA**

Los viajes de los navegantes  , cambiaron el mundo; pusieron en contacto tierras que hasta entonces estaban incomunicadas. La mayor de las sorpresas fue que entre  y  Asia, viajando hacia el occidente,  El viejo continente un  desconocido en el viejo mundo. Como Colón creyó que había llegado a la India, los europeos llamaron a esta tierra las .

**CRISTOBAL COLÓN LLEGA A AMÉRICA**

Acertados: 1    Errores: 5    Tiempo: 25

**Cristóbal Colón llega a América:** actividad de texto, llenar huecos, seleccionando de una lista de opciones. Al hacer clic con el ratón sobre el triángulo o flecha, se despliega un menú de opciones, es necesario elegir la opción correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. También se incluye una opción con hueco, en donde se activa una ventana de ayuda automáticamente. En este caso hay que escribir la palabra que falta con el teclado.

**EN BUSCA DE NUEVAS RUTAS**

De 1096 a 1292, en \_\_\_\_\_ se organizaron ocho expediciones contra los musulmanes, llamadas las Cruzadas. Las inspiró el deseo de que Tierra Santa, la región donde vivió Cristo, estuviera en poder de los cristianos. Pero estas luchas también tenían motivos \_\_\_\_\_.

La guerra contra los musulmanes y el deseo de encontrar rutas hacia el \_\_\_\_\_ de Italia \_\_\_\_\_ guraron animaron las exploraciones marítimas e \_\_\_\_\_ los mejores navegantes figuraban los \_\_\_\_\_ y los portugueses.

El navegante portugués Bartolomé Dias llegó al extremo sur de África y lo llamó Cabo de Buena Esperanza. Al regresar, en 1493, supo que el año anterior \_\_\_\_\_ había llegado a la India cruzando el Atlántico. (En realidad había llegado a \_\_\_\_\_, pero entonces nadie sabía que ese era un nuevo continente.)

**EN BUSCA DE NUEVAS RUTAS** aciertos: 1 errores: 1 tiempo: 11

**En busca de nuevas rutas:** actividad de texto, llenar huecos, en donde se activa una ventana de ayuda automáticamente. Se debe escribir la palabra que falta con el teclado. Después de cada palabra escrita, se debe pulsar enter. Los errores se marcan con rojo.

**CRISTÓBAL COLÓN**

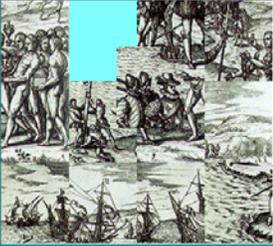
M S C R I S T Ó B A L U P U E R T O  
 A A D N S V U K G G A O I W W I C V  
 R N O I N J S E Y E R Z N X V S Y D  
 I T G Ñ N D B Z L O N L T M M A L A  
 N A V A T L Á N T I C O A A I B Q M  
 O P B F B J S D K D O Q V C G E M É  
 M A R Í A P F F P S T V O E E L D R  
 S J C O L Ó N G C A P A L O S E C I  
 R G V Z K V V N F E R N A N D O O C  
 C A T Ó L I C O S N Q U V G V Q T A

**CRISTÓBAL COLÓN** aciertos: 6 errores: 6 tiempo: 34

**Cristóbal Colón:** sopa de letras con 16 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.

**CONSECUENCIAS DEL VIAJE DE COLÓN**

Colón creyó que había llegado a Asia. Quizá nunca sospechó que había logrado el encuentro de dos mundos: el antiguo (Europa, África y Asia) y el nuevo, que se llamaría América. En adelante quedarían comunicadas estas dos partes de la Tierra. Entrarían en contacto sociedades distintas y las influencias mutuas cambiarían sus formas de vida. El encuentro fue terrible para los habitantes del Nuevo Mundo. Los europeos se apropiaron de las tierras y obligaron a los indígenas a trabajar en minas, en la construcción y en las haciendas. Les impusieron una religión y una forma de vida nuevas. Además, con ellos llegaron enfermedades como la viruela, el tifo, la difteria y el sarampión, contra los cuales los americanos no tenían defensas. Todo esto provocó que muchos naturales (como llamaron a los indígenas) murieran. En los primeros veinticinco años de ocupación española, la población de las Antillas casi desapareció. España y Portugal explotaron los recursos de América.



**CONSECUENCIAS DEL VIAJE DE COLÓN** aciertos: 0 errores: 1 tiempo: 8

**Consecuencias del viaje de Colón:** rompecabezas de intercambio con 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

**EL ASOMBRO ANTE UN NUEVO MUNDO**

En **español**, los **redes** encontraron animales, plantas y costumbres que no conocían. La **piel** fue tan grande que a veces vieron como reales seres **fantásticos**.

Los encubiertos **América** son animales muy sorprendentes y muy extraños y muy diferentes de todos los que se han visto en otras partes. Son de cuatro **armadillos**. Tienen la piel como **orejeras de sorpresa**. Parecen un caballo encubertado (con armadura), y por debajo de la cubierta salen la **bits** y los brazos en su lugar, y el **cuello** y las **lagarto** por su parte son del tamaño de un perrillo y son **bobardes** y cavando con las manos ahondan sus cuevas como hacen los conejos. Son excelente **cola** y los cazan con **manjar**. Yo los he comido y son mejores que cabritos y son manjar sano. (Motolinia.)



Evaluación

**EL ASOMBRO ANTE UN NUEVO MUNDO** aciertos: 2 errores: 14 tiempo: 13

**El asombro ante un mundo nuevo:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que palabras están en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

C	B	P	Q	Z	A	C	U	C	V	C	B	M	R	S
A	X	R	J	K	L	N	S	R	G	A	V	S	D	I
R	V	I	A	J	E	O	X	I	P	N	H	V	W	C
A	Z	M	D	L	O	L	C	S	K	T	Y	E	R	U
B	M	E	L	C	L	O	U	T	M	I	V	L	X	I
E	Y	R	D	A	F	C	Q	O	Q	L	Z	E	N	E
L	I	M	G	S	T	R	V	B	J	L	M	R	O	R
A	A	A	C	I	R	É	M	A	I	A	I	O	H	O
S	O	T	O	D	O	S	Q	L	Z	S	X	S	W	N
I	U	Y	M	N	P	R	U	T	A	M	V	C	A	K

**PRIMER VIAJE DE COLÓN A AMÉRICA**

5 7 26

**El primer viaje de Colón a América, 1492:** sopa de letras con 12 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.

**LA CONQUISTA DE MÉXICO**

Según los relatos indígenas, una serie de presagios, de señales extrañas, anunciaron la caída de Tenochtitlan. Uno de ellos fue un gran cometa. Aquí lo vemos en una ilustración del Atlas de Duran.



**LA CONQUISTA DE MÉXICO**

1 2 7

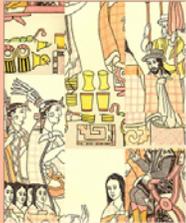
**La conquista de México:** rompecabezas de intercambio con 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

**LAS ALIANZAS DE CORTÉS**

En febrero de 1519, Cortés salió de Cuba con once naves y casi 700 soldados. En el río Grijalva, en el actual Tabasco, los españoles combatieron con los indígenas. Al hacer las paces los nativos les regalaron veinte muchachas. Una de ellas, Malintzin, fue bautizada como marina y llamada con respeto la Malinche. Malintzin hablaba náhuatl y maya. Pronto aprendió español. Era muy inteligente. Fue intérprete, consejera y compañera de Cortés. Tuvieron un hijo que se llamó Martín.

Al llegar Cortés a lo que hoy es el estado de Veracruz, el señor deempoala, a quien llamaron el cacique gordo, le dijo que le ayudaría a combatir contra Tenochtitlan. A partir de ese momento, Cortés contó con aliados indígenas. Los señores mesoamericanos tenían una larga historia de luchas entre ellos y Cortés aprovechó sus rivalidades.

En esta lámina del Lienzo de Tlaxcala, se ve el momento en que los tlaxcaltecas formalizan su alianza con Cortés, que está sentado, con la Malinche al lado.



**LAS ALIANZAS DE CORTÉS**

1 0 6

**Las alianzas de Cortés:** rompecabezas de intercambio con 9 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

HUNDÓ LA VILLA RICA DE LA VERA CRUZ	CONTEMPLARON DESDE EL PASO QUE LLEVA SU NOMBRE, ENTRE EL POPOCATEPETL Y EL VALLE DE MÉXICO Y EL ESPEJO DE SUS LAGOS	CORTÉS Y SUS HOMERES HERNÁN CORTÉS MOCTEZUMA
LE ENVÓ A CORTÉS LAS VESTIMENTAS DE QUETZALCÓATL, HECHAS DE ORO, PLUMAS Y PIEDRAS PRECIOSAS, PARA QUE SE DETUVIERA.	CORTÉS Y SUS HOMERES	
SE DETUVIERON EN CHOLULA, DONDE ATACARON POR SORPRESA Y MATARON A MUCHOS DE SUS HABITANTES.	CREÓ QUE EL CAPITÁN ESPAÑOL ERA EL DIOS QUETZALCÓATL, QUE HABÍA REGRESADO PARA RECUPERAR SU REINO	

**DE VERACRUZ A TENOCHTITLAN**

1 1 6

**De Veracruz a Tenochtitlan:** asociación compleja. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le puede corresponder una, ninguna o varias de la izquierda.

**MONSTRUOS DE HIERRO**

Hecho esto, luego le dan cuenta a Moctezuma. Le dijeron lo que estuvieron viendo. Mucho espanto le causó el oír cómo estalla el cañón, cómo retumba, y como se desmaya uno, se le aturden a uno los oídos.

Y cuando cae el tiro, como una bola de piedra sale de sus entrañas. Va lloviendo fuego, va destilando chispas, y el humo que de él sale es muy pestilente, huele a lodo podrido. Pues si va a dar contra un cerro como que lo hiende, lo resquebraja. Y si da contra un árbol lo destroza hecho astillas.

Sus aderezos de guerra son todos de hierro. Hierro se visten, hierro ponen como capacete a sus cabezas, hierro son sus espadas, hierro son sus arcos, hierro sus escudos, hierro sus lanzas. Por todas partes vienen envueltos. Solamente aparecen sus caras. Son blancas como si fueran de cal. Tienen el cabello amarillo, aunque algunos lo tienen negro. Su barba es también amarilla.

Sus perros son enormes, de orejas ondulantes y aplastadas, de grandes lenguas colgantes. Tienen ojos que derraman fuego, están echando chispas. Son muy fuertes y robustos. No están quietos, andan jadeando, con la lengua colgando. Manchados de color como tigres, con muchas manchas de colores.

**MONSTRUOS DE HIERRO** 0 0 8

**Monstruos de hierro:** actividad de texto, ordenar párrafos. Es necesario arrastrar con el ratón cada párrafo hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que párrafo está en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

UNA NOCHE LOS ESPAÑOLES INTENTARON HUIR PERO FUERON DESCUBIERTOS Y VENCIDOS POR CUITLÁHUAC	MAS TARDE LOS ESPAÑOLES LLAMARON A ESTE EPISODIO LA NOCHE TRISTE. SE DICE QUE CORTÉS LORÓ LA DERROTA AL PIE DE UN AHUEHUETE.	SU HERMANO CUITLÁHUAC LO SUCEDIÓ EN EL TRONO
DÍAS DESPUÉS, CON EL PRETEXTO DE QUE LOS ESPAÑOLES EN VERACRUZ HABIAN SIDO ATACADOS CORTÉS LO TOMO PRESO Y DOMINÓ LA CIUDAD	MOCTEZUMA APOSENTÓ A LOS ESPAÑOLES, DIRIGIDOS POR CORTÉS, EN EL PALACIO DE AXAYÁCATL, SU PADRE	DÍAS DESPUÉS DE QUE CORTÉS REGRESÓ TRIUNFANTE MOCTEZUMA MURIÓ

**EN LA CIUDAD DE MOCTEZUMA** 0 0 11

**En la ciudad de Moctezuma:** rompecabezas de texto de 6 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta que quede en orden el texto. De izquierda a derecha y de arriba hacia abajo

**LA TOMA DE TENOCHTITLAN**

se repuso en

Mientras en  se desató una epidemia de viruela,  murió contagiado. Ocupó su lugar un valiente joven llamado  que organizó al ejército y al pueblo, y fortificó la ciudad.

puso sitio a . Botó al lago trece pequeños barcos, llamados bergantines, con cañones. Destruyó los acueductos para cortar el agua. La ciudad resistió por más de dos meses. El hambre, la sed y las enfermedades la azotaron. Casa por casa fue destruida. El 13 de agosto de 1521,  intentó retirarse para organizar la defensa en otra parte, pero uno de los bergantines alcanzó su canoa y lo tomó prisionero.

**LA TOMA DE TENOCHTITLAN** 1 2 6

**La toma de Tenochtitlan:** actividad de texto, llenar huecos, seleccionando de una lista de opciones. Al hacer clic con el ratón sobre el triángulo o flecha, se despliega un menú de opciones, es necesario elegir la opción correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta.

**LA CONQUISTA ESPIRITUAL**

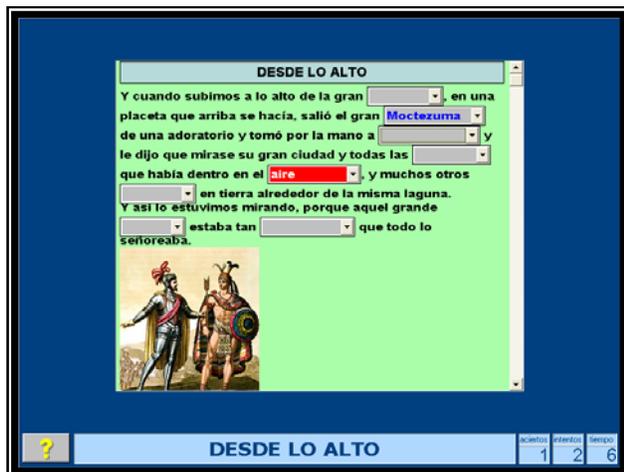
Algunos españoles justificaban la conquista de los naturales por la fuerza, diciendo que era para salvar sus almas. Otros sostenían que no había justificación. Se impusieron los primeros, porque la ambición estaba mezclada con el interés en la evangelización. Los religiosos agruparon a los indígenas en pueblos donde ellos se instalaron. Les enseñaron a labrar la tierra como se hacía en Europa y trajeron animales (ganado) y cultivos nuevos, como el trigo, la vid, la manzana y los cítricos. Bajo su supervisión, los indígenas edificaron iglesias y monasterios, a veces con los materiales de los antiguos templos destruidos.



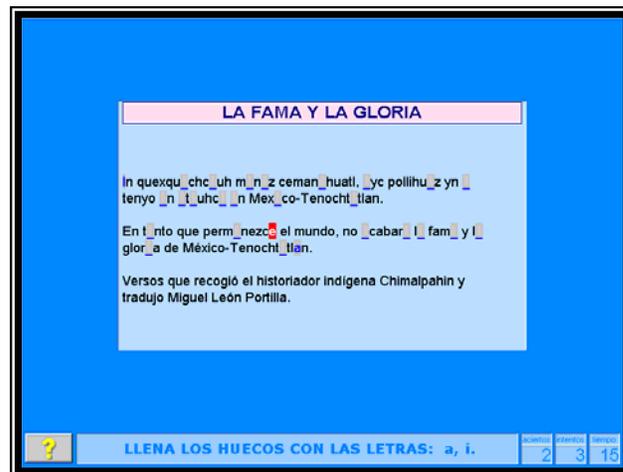
Templo católico construido sobre las ruinas de un edificio indígena en Mitla, Oaxaca

**LA CONQUISTA ESPIRITUAL** 2 0 8

**La conquista espiritual:** rompecabezas de intercambio con 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.



**Desde lo alto:** actividad de texto, llenar huecos, seleccionando de una lista de opciones. Al hacer clic con el ratón sobre el triángulo o flecha, se despliega un menú de opciones, es necesario elegir la opción correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta.

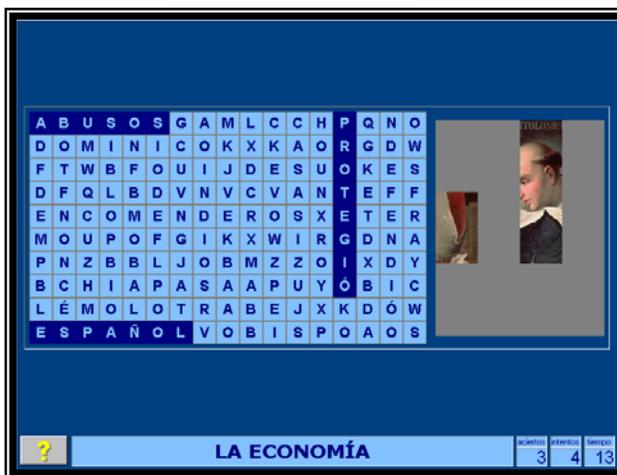


**La fama y la gloria:** actividad de texto, llenar huecos, Se debe escribir la letra que falta con el teclado. En este caso a, i. El programa acepta mayúsculas y minúsculas. Es necesario pulsar Enter después de cada letra escrita. Las letras erróneas se marcarán con fondo rojo, por el contrario las letras correctas se quedan de color azul.

## El México Virreinal (27 actividades)



**La ruta de Cortés:** asociación, modalidad identificación. Se debe dar clic con el ratón en el mapa, específicamente en la ruta que siguió Cortés (zonas rojas), las cuales se deben eliminar completamente del mapa.



**La economía:** sopa de letras con 12 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.

**LOS PUEBLOS DE INDIOS Y LAS HACIENDAS**

Muchas antiguas ciudades de **indígenas** se transformaron en lo que se llamó pueblos de indios, con tierras, **gobernador** y cabildos propios.

En los **gobierno** de Virreinato los **pueblos** trabajaban las tierras comunales, pagaban Mesoamérica al indios del **caciques** y mantenían sus **iglesias**. También contribuían al sostenimiento de sus **comunidad** y a los gastos de la **tributo**.

Evaluación

**LOS PUEBLOS DE INDIOS Y LAS HACIENDAS** aciertos: 2 intentos: 12 tiempo: 13

Debido a la mortandad de los naturales y a que se prohibió esclavizarlos, los **españoles** trajeron durante el Virreinato algunos miles de **esclavos** africanos para las minas, los ingenios azucareros, los obrajes textiles y el servicio doméstico.

HAZ CLIC AQUI



**LAS MINAS Y LOS ESCLAVOS**

**Los pueblos de indios y las haciendas:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que palabras están en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

**Las Minas y los Esclavos:** asociación, modalidad identificación. Se debe leer la información, y posteriormente dar clic en el texto: *HAZ CLIC AQUÍ*. Aparecerá una imagen.

**LOS OBRAJES Y LOS GREMIOS**

LOS ESPAÑOLES TRAJERON...  
LOS TRABAJADORES TENÍAN...  
HABÍA UN GREMIO PARA CADA OFICIO, Y SER O SUS MIEMBROS...  
DEUDAS DIFÍCILES DE PAGAR  
PODÍAN ABIR UN TALLER DE SU ESPECIALIDAD  
TELARES MAS PRODUCTIVOS QUE LOS USADOS POR LOS NATURALES



**LOS OBRAJES Y LOS GREMIOS** aciertos: 3 intentos: 6 tiempo: 12

**LOS BIENES DE LA IGLESIA**

A la iglesia se le pagaba el diezmo, la décima parte de lo que cada quien ganaba o producía. La iglesia acumuló grandes riquezas, con las que atendía obras de construcción, beneficencia, educación y arte. Para llevar a cabo esos trabajos tenía haciendas, conventos, casas, templos, escuelas, hospitales, asilos y orfanatorios. Fue la fuente de préstamos más importante durante el Virreinato.



**LOS BIENES DE LA IGLESIA** aciertos: 3 intentos: 0 tiempo: 5

**Los obrajes y los gremios:** asociación simple. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le corresponde una sola del lado izquierdo. Al ir uniendo correctamente las opciones, se irá descubriendo una imagen en el lado izquierdo.

**Los bienes de la iglesia:** rompecabezas de hueco con 6 piezas. Se debe dar clic con el ratón sólo en la pieza que esté junto al hueco para poder moverla. La pieza del lado derecho se colocará automáticamente en el lugar correcto, cuando las demás estén en la posición adecuada.

**PARA CRUZAR EL MAR**

Durante el **Virreinato**, la única manera de cruzar el \_\_\_\_\_ era navegar un par de meses en velero. Las \_\_\_\_\_, la falta de alimentos, las enfermedades y los \_\_\_\_\_ eran algunos de los peligros que había que vencer. Sólo podían viajar cristianos \_\_\_\_\_. Es decir, que lo fueran desde hacía varias generaciones, sin mezcla de \_\_\_\_\_, judía ni musulmana, y sin ideas protestantes. El gobierno \_\_\_\_\_ no quería que circulara en sus \_\_\_\_\_ ninguna idea que debilitara su poder, y prohibió que entraran \_\_\_\_\_.

La excepción eran quienes tenían conocimientos que los hacían indispensables. Así llegó a la Nueva \_\_\_\_\_ en 1539, el italiano \_\_\_\_\_, para instalar en la Ciudad de \_\_\_\_\_ la primera \_\_\_\_\_ del continente.



**PARA CRUZAR EL MAR**

Acertados: 0 Errores: 0 Tiempo: 10

**Para cruzar el mar:** actividad de texto, llenar huecos. Se debe escribir la palabra que falta. Esta actividad permite el uso de mayúsculas y minúsculas. Después de cada palabra escrita se debe pulsar enter. Si existe un error en la palabra, se marcará con rojo en su parte errónea.

**LA ECONOMÍA EN EL VIRREINATO**

	REAL DE CATORCE	ZACATECAS	GUANAJUATO	AGRICULTURA
	REAL DEL MONTE	TAXCO	VERACRUZ	GANADERÍA
	OAXACA	COAHUILA	SONORA	CUIDAD MINERA
	SINALOA	CHIHUAHUA	DURANGO	FRUTA DE COMERCIO
				CULTIVO DE LA GRANA COCHINILLA

Acertados: 2 Errores: 2 Tiempo: 18

**La economía en el Virreinato:** asociación compleja. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le puede corresponder una, ninguna o varias de la izquierda. Al ir uniéndolas correctamente, se irá descubriendo una imagen en el lado izquierdo.

**POLÍTICA Y SOCIEDAD**

En el siglo XVI España era el imperio más grande y poderoso del mundo. Tenía tantas tierras y tantas ciudades, que se decía que en sus dominios jamás se ocultaba el sol.

Entre los territorios españoles de **América**, los más ricos eran los virreinos del **Perú** y de la Nueva España. Este último llegó a abarcar lo que ahora es México, más parte de los Estados Unidos y Centroamérica.

Mantener un imperio tan grande era muy costoso. El emperador Carlos V y su hijo, Felipe II, tuvieron que hacer frente a rebeliones en **España**, y sostuvieron muchas guerras en **Europa**. Construyeron palacios, iglesias y monasterios. Gastaron en la organización y defensa de sus posesiones. A pesar del oro peruano y de la plata novohispana, el imperio vivía en bancarota. Gastaba más de lo que recibía.

Evaluación

**HAZ CLIC EN TODOS LOS LUGARES O PAISES DEL TEXTO**

Acertados: 0 Errores: 0 Tiempo: 20

**Política y sociedad:** actividad de texto, identificar palabras. Se debe hacer clic con el ratón, en todas las regiones, continentes o países que aparezcan en el texto. Al finalizar, se debe pulsar el botón de evaluación, si la actividad está completada, manda un mensaje de felicitación, de lo contrario, el programa manda un mensaje con el número de elementos que faltan. Es importante aclarar que si por error se selecciona alguna palabra incorrecta, se tendrá que quitar la selección haciendo nuevamente clic en la misma, pues el programa no avanza si hay palabras seleccionadas de más.

**LAS AUTORIDADES DEL VIRREINATO**

ERAN LAS AUTORIDADES MÁS IMPORTANTES EN LAS CIUDADES	CABILDOS O AYUNTAMIENTOS
GOBERNABAN EN LOS PUEBLOS DE ESPAÑOLES	
VIRREY	ALCALDES MAYORES
GOBERNABAN EN LOS PUEBLOS DE INDIOS	AUDIENCIAS O TRIBUNALES SUPERIORES
SE ENCARGABAN DE OIR QUEJAS DE LOS POBLADORES	CORREGIDORES

Acertados: 1 Errores: 2 Tiempo: 6

**Las autoridades del Virreinato:** asociación simple. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le corresponde una sola del lado izquierdo.

**LA IGLESIA**

La iglesia **católica** tuvo pronto sus primeras **iglesias**, con sus obispos. Su deber era **servir** a los nativos y atender las necesidades **espirituales** de los españoles.

En un principio las tareas se dividieron. De las **ciudades** de indígenas se encargaban las **iglesias** religiosas; de la gente de las ciudades, el **clero** secular, el que no estaba en los **conventos**. Con el tiempo, éste fue haciéndose cargo también de los pueblos de indios.



**LA IGLESIA**

acertar 2 24

**La iglesia:** actividad de texto, llenar huecos. Se debe escribir la palabra que falta. Esta actividad permite el uso de mayúsculas y minúsculas. Después de cada palabra escrita se debe pulsar enter. Si existe un error en la palabra, se marcará con rojo en su parte errónea.

**LA SOCIEDAD**

HIJOS DE ESPAÑOL E INDIA	HIJOS DE ESPAÑOL Y MESTIZA	CASTIZOS	MORISCOS
HIJOS DE MULATO Y ESPAÑOLA	HIJOS DE MORISCO Y ESPAÑOLA		
		MESTIZOS	CHINOS

**LA SOCIEDAD**

acertar 2 6 10

**La sociedad:** asociación simple. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le corresponde una sola del lado izquierdo. Al ir uniéndolas correctamente, se irá descubriendo una imagen en el lado izquierdo.

**DEMONIOS**

Y a los **indios** en algunas partes los llaman **montañosos**. Y bien les está ese nombre, porque han pasado a aquellas **montañas** personas que hicieron a un lado sus **temores** y el temor de la justicia divina y humana, y han hecho cosas no de hombres sino de **bestias**.

Pues sin tener **razón** alguno humano, han sido causa de que muchos **indios** que se pudieron convertir y salvarse, **mueran** por diversas formas.



**DEMONIOS**

acertar 1 4 11

**Demonios:** actividad de texto, llenar huecos, seleccionando de una lista de opciones. Al hacer clic con el ratón sobre el triángulo o flecha, se despliega un menú de opciones, es necesario elegir la opción correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta.

**LOS CRIOLLOS**

Los criollos nacieron en esta tierra. La Nueva España era su patria. Fueron distintos a sus padres. Crecieron en una sociedad donde había indígenas, negros, y castas. Crecieron en paisajes diversos y los amaron como todos amamos el lugar donde nacemos. Muy pronto comenzaron a llamarse, ellos mismos, españoles americanos. Fueron sintiendo que la Nueva España les pertenecía.

Estos dos personajes criollos fueron retratados en el siglo XVIII.



**LOS CRIOLLOS**

acertar 3 4 10

**Los criollos:** rompecabezas doble de 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia el recuadro vacío de la derecha, y ponerla en su posición correcta, hasta completar la imagen.

TENÍAN UN PAPEL MUY IMPORTANTE EN LA EDUCACIÓN DE LOS ESPAÑOLES Y LOS CRIOLLOS	IMPERIO	MÉXICO
REDUJERON LA INFLUENCIA DE LA IGLESIA, Y EN 1767 EXPULSARON DE SUS DOMINIOS A LOS JESUITAS	BORBONES	CRULLLOS
HABÍAN IDO OCUPANDO PUESTOS CADA VEZ MÁS IMPORTANTES	BORBONES	JESUITAS
FOMENTARON LAS ARTES Y LA MINERÍA	SE CONVIRTIÓ EN EL PRODUCTOR DE PLATA MÁS IMPORTANTE DEL MUNDO	IMPERIO
		BORBONES

**LAS REFORMAS DEL SIGLO XVIII**

3 6 17

**Las reformas del siglo XVIII:** asociación compleja. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le puede corresponder una, ninguna o varias de la izquierda.

**LA SANTA INQUISICIÓN**

El Tribunal del Santo Oficio de la Inquisición fue creado en España por los Reyes Católicos, para perseguir a quienes se alejaron de la fe católica.

Los castigos que imponía la Inquisición iban desde el obligar a los reos a desdecirse públicamente de lo que antes habían afirmado, hasta el quemarlos vivos en leña verde. Durante los casi trescientos años en que la Inquisición ejerció su siniestra vigilancia sobre las creencias y las acciones de los novohispanos, al menos cuarenta y tres personas fueron ejecutadas, no todas en la hoguera.



Escudo de la Inquisición, siglo XVI.

**LA SANTA INQUISICIÓN**

0 0 10

**La Santa Inquisición:** rompecabezas de intercambio con 9 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

**IDEAS DE LIBERTAD**

La sociedad novohispana, basada en el dominio de los españoles peninsulares sobre los criollos, los indígenas, los mestizos, las demás castas y los negros, presentaba enormes desigualdades económicas, sociales y de educación. También las había entre las ciudades y el campo, y entre las distintas regiones. Estas desigualdades fueron otra de las causas de la revolución de Independencia. Otra más fue el estancamiento en que España mantuvo sus dominios: la prohibición de fabricar muchas cosas, las trabas a la circulación de ideas y de gente, la censura contra la prensa. A finales del siglo XVIII comenzó a sentirse la influencia de nuevas ideas. Cada vez más personas ponían en duda que el poder de los reyes fuera un don divino. Surgió el romanticismo, que era una manera nueva de hacer música y poesía, y una manera nueva de vivir, en la cual uno de los valores supremos era la libertad.



HAZ CLIC AQUÍ

**IDEAS DE LIBERTAD**

**Ideas de libertad:** asociación, modalidad identificación. Se debe leer la información, y posteriormente dar clic en el texto: **HAZ CLIC AQUÍ**. Aparecerá una imagen.

**ARCO TRIUNFAL**

En el siglo XVII se acostumbraba en la Nueva España recibir a los nuevos gobernantes con unos grandes arcos de madera y tela, por los cuales entraban a la ciudad. Esos arcos se adornaban con pinturas que representaban las virtudes que el nuevo gobernante debía tener. Para recibir al nuevo virrey, Conde de Paredes, en 1680, el cabildo de la Ciudad de México encargó a Carlos de Sigüenza y Góngora, poeta y maestro de la Universidad, que diseñara un arco triunfal. Lo interesante es que para representar los méritos de Paredes, don Carlos no utilizó, como se acostumbraba, las figuras de dioses y héroes griegos y romanos. Pusó a los once hueitlatoni mexicas, y al dios Huitzilopochtli.



**ARCO TRIUNFAL**

6 1 7

**Arco triunfal:** rompecabezas de intercambio con 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

PUEBLA Y GUADALAJARA (1538)	MONCLOVA (1578)	DURANGO (1563)	TEPIC Y CULIACAN (1531)	COLIMA (1525)
MÉRIDA (1542)	OAXACA (1522)	MORELIA Y CAMPECHE (1547)	CELAYA (1571)	
VILLAHERMOSA (1598)	MONTERREY Y SALTILLO (1577)	PACHUCA Y QUERÉTARO (1552)	CHIHUAHUA (1703)	AGUASCALIENTES (1575)

**EXPANSIÓN Y COLONIZACIÓN DEL VIRREINATO, 1521 - 1821**

**Expansión y colonización del Virreinato, 1521-1821:** rompecabezas de texto de 15 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta que queden ordenadas cronológicamente cada una de las ciudades, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

**LA HERENCIA DEL VIRREINATO**

Los señores mesoamericanos no llegaron a formar nunca una unidad. El virreinato les impuso un gobierno, una economía, una lengua, una religión. La nueva España unificó el territorio de lo que ahora es México, y esa unidad es parte de la herencia que el Virreinato nos dejó.

GOBIERNO	VERDADERO	FUTBOL	VERDADERO
ECONOMIA	RELIGION	MAIZ	FALSO

**LA HERENCIA DEL VIRREINATO**

**La herencia del Virreinato:** asociación compleja. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le puede corresponder una, ninguna o varias de la izquierda.

**LA ARQUITECTURA Y LA LENGUA**

En algunas ciudades se conservan cuadras enteras de edificios construidos durante el Virreinato, y en el campo podemos ver todavía algunas haciendas de esa época. Estas construcciones no son indígenas ni españolas. Son novohispanas. El español, que durante el Virreinato se impuso sobre cientos de lenguas que había en el actual territorio de México, es nuestra lengua nacional.



**LA ARQUITECTURA Y LA LENGUA**

**La arquitectura y la lengua:** asociación simple, de imágenes. Se deben unir con el ratón las imágenes de la izquierda con las de la derecha. A cada imagen de la derecha le corresponde una sola del lado izquierdo. Al ir uniendo correctamente las imágenes, aparecerá el nombre de la imagen en el lado izquierdo.

**NOTICIAS**

La siguiente es una noticia aparecida en la prensa de la Nueva España entre 1722 y 1742. En su momento fue una novedad científica aunque ahora nos parezca sólo una nota curiosa.



En el ducado de Ursine, se han visto dos horrosos cometas, el uno de forma de cruz, y el otro en la de un joven a caballo, cubierto de sus armas, y con casco y penacho de plumas, lo cual ha causado grande espanto y confusión.

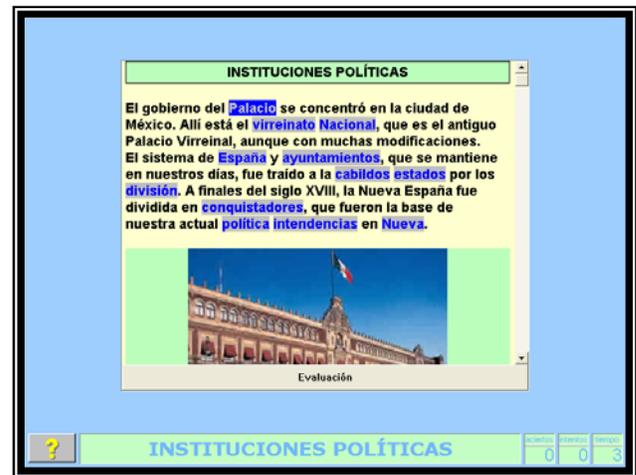
**HAZ CLIC AQUI**

**NOTICIAS**

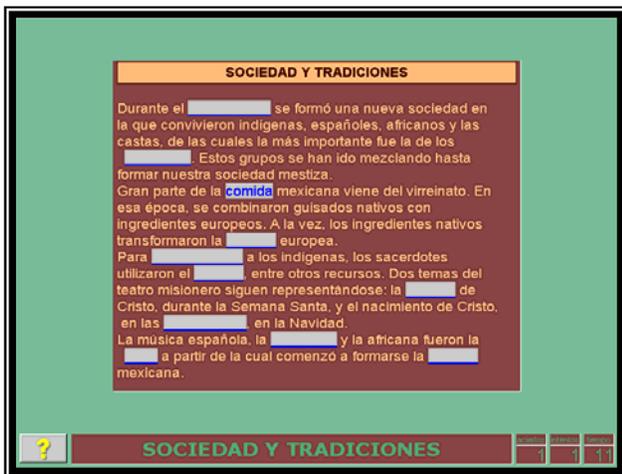
**Noticias:** asociación, modalidad identificación. Se debe leer la información, y posteriormente dar clic en el texto: *HAZ CLIC AQUÍ*. Aparecerá una imagen.



**La religión y la cultura:** actividad de texto, llenar huecos, seleccionando de una lista de opciones. Al hacer clic con el ratón sobre el triángulo o flecha, se despliega un menú de opciones, es necesario elegir la opción correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. También se incluyen opciones con hueco, en donde se activa una ventana de ayuda automáticamente. En estos casos hay que escribir las palabras que faltan con el teclado.



**Instituciones políticas:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que palabras están en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.



**Sociedad y tradiciones:** actividad de texto, llenar huecos. Se debe escribir la palabra que falta. Esta actividad permite el uso de mayúsculas y minúsculas. Después de cada palabra escrita se debe pulsar enter. Si existe un error en la palabra, se marcará con rojo en su parte errónea.



**Mujer de letras:** sopa de letras con 16 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.

**LA VOZ DE SOR JUANA**

Al siglo XVII se le llamó Siglo de Oro de la literatura hispánica, la escrita en español. En ese tiempo publicaron sus obras en España, entre otros grandes escritores: Cervantes, Lope de Vega, Calderón de la Barca, Góngora, Quevedo y Juan Ruiz de Alarcón que nació en la Nueva España. A la par de ellos está la obra de la novohispana Sor Juana Inés de la Cruz. Los sonetos son poemas de catorce versos, en general de once sílabas cada uno. En ese tiempo la poesía era rimada; es decir, los versos terminaban en sílabas iguales o muy parecidas. Como ejemplo, estos sonetos de Sor Juana.

que el corazón me viese; deseaba;	con sombras neclias, con indicios vanos,	venció lo que imposible parecía:	no te ator má mi corazón deshecho entre tus manos.	y Amor, que mis intentos ayudaba,	Esta tarde, mi bien, cuando te hablaba,
el corazón deshecho destilaba.	ni el vil recelo tu quietud contraste	Baste ya de rigores, mi bien, baste;	con rostro y tus acciones vía	s entre el llanto, que el dolor vertía,	pues ya en líquido amor viste y tocaste
que con palabras no te persuadía					

**LA VOZ DE SOR JUANA** Acertados: 2 Errores: 0 Puntaje: 6

**FANTASÍAS MEXICANAS**

El Virreinato ha servido de **inspiración** a muchos escritores. Este texto de Julio Torri (1889-1970), muestra la cómica soberbia de dos nobles novohispanos. Ninguno quiere ceder ante el otro. Por el angosto **callejón** de la Condesa, dos carrozas se han encontrado. Ninguna retrocede para que pase la otra. Tres días con sus noches se suceden y **aún** están allí los linajudos magnates, sin que ninguno ceda al paso al otro. Al cabo de estos tres días - y para que no sufriera mancilla ninguno de ambos linajes - mandó el virrey que retrocedieran las carrozas al mismo tiempo, y la una volvióse hacia San **Andrés**, y la otra fuese por la calle del Puente de San Francisco.

Evaluación

**HAZ CLIC EN TODAS LAS PALABRAS ACENTUADAS** Acertados: 0 Errores: 0 Puntaje: 12

**La voz de Sor Juana:** rompecabezas de texto de 14 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta que quede en orden el poema. De izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

**Fantasías mexicanas:** actividad de texto, identificar palabras. Se debe hacer clic con el ratón, en todas las palabras acentuadas que aparezcan en el texto. Al finalizar, se debe pulsar el botón de evaluación, si la actividad está completada, manda un mensaje de felicitación, de lo contrario, el programa manda un mensaje con el número de elementos que faltan. Es importante aclarar que, si por error se selecciona alguna palabra incorrecta, se tendrá que quitar la selección haciendo nuevamente clic en la misma, pues el programa no avanza si hay palabras seleccionadas de más.

**La Independencia (30 Actividades)**

**EL GRITO DE DOLORES**

La noche del 15 de septiembre celebramos el inicio de nuestro movimiento de independencia. En la capital del país en el balcón central del Palacio Nacional, como parte de la ceremonia, el Presidente de la República toca una gran campana. Es la misma que Hidalgo, el padre de la Patria, hizo repicar en Dolores, Guanajuato donde él era párroco, la madrugada del 16 de septiembre de 1810. Así reunió a la gente para animarla a que se rebelara contra las autoridades del virreinato, ese fue el comienzo de la Independencia, el Grito de Dolores.

EL TEXTO ANTERIOR HABLA DE:

**EL GRITO DE DOLORES** Acertados: 0 Errores: 1 Puntaje: 5

**EL SIGLO DE LAS LUCES**

En el siglo XVIII, muchos hombres y mujeres sintieron que la  era una luz poderosa que acababa con las tinieblas de la **ignorancia**, el atraso y la pobreza. Por eso llamamos a ese tiempo Siglo de las  o de la . Al principio esto sucedió en Inglaterra y ; luego en el resto de Europa y en América. Los **científicos** ilustrados estaban en favor de la  y de la  de todos los hombres ante la ley; querían acabar con los privilegios de los reyes, nobles y la iglesia.

En el Siglo de las Luces, la **Nueva España** tuvo cierto crecimiento económico, basado en la , que benefició casi exclusivamente a los españoles y a unos pocos criollos. Creció la desigualdad entre  y pobres; todo esto hizo crecer el  social.

**EL SIGLO DE LAS LUCES** Acertados: 2 Errores: 5 Puntaje: 14

**El Grito de Dolores:** asociación de respuesta escrita. El programa acepta mayúsculas y minúsculas. Se debe evitar escribir doble espacio entre palabras. Hay que hacer clic en el texto después de escribir la respuesta o pulsar Enter. Aparecerá una imagen de Miguel Hidalgo.

**El Siglo de las Luces:** actividad de texto, llenar huecos, seleccionando de una lista de opciones. Al hacer clic con el ratón sobre el triángulo o flecha, se despliega un menú de opciones, es necesario elegir la opción correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta.

**ESPAÑA INVADIDA POR NAPOLEÓN**

En 1789 estalló la Revolución Francesa, que hizo de Francia una República, en la que se proclamaron los principios de libertad, igualdad y fraternidad. Varios reinos europeos se sintieron amenazados por las nuevas ideas y atacaron a los revolucionarios. El rey Luis XVI fue derrocado y murió en la guillotina.

Uno de los jóvenes militares que defendieron la revolución, Napoleón Bonaparte, llegó a gobernar Francia, se hizo emperador y conquistó gran parte de Europa. En América, en el comienzo, las ideas de los revolucionarios franceses fueron rechazadas, porque atacaban a la Iglesia, pero con el tiempo, terminaron por imponerse como el sustento de todo régimen político moderno.



? **ESPAÑA INVADIDA POR NAPOLEÓN** Acumulos: 0 Intentos: 2 Tiempo: 13

**España invadida por Napoleón:** rompecabezas de intercambio con 16 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

**MONARQUÍAS Y REPÚBLICAS**

R	E	Y	E	S	K	O	B	E	D	E	C	E	R	G	Y	O	O	A	X
E	N	I	N	G	U	N	A	E	Z	S	I	G	U	E	N	I	U	B	C
A	B	X	K	Q	M	O	N	A	R	Q	U	I	A	S	N	Z	A	S	A
P	U	E	B	L	O	H	A	P	R	O	B	A	D	A	S	I	U	O	R
R	E	P	Ú	B	L	I	C	A	S	M	S	I	E	M	P	R	E	L	G
T	C	O	N	S	T	I	T	U	C	I	O	N	A	L	O	R	D	U	O
I	E	L	I	G	E	N	W	F	C	N	L	E	Y	E	S	P	O	T	S
H	E	R	E	D	A	N	N	C	I	U	D	A	D	A	N	O	S	A	Q
F	N	O	L	V	O	L	U	N	T	A	D	V	W	A	T	O	D	O	S
F	U	R	E	P	R	E	S	E	N	T	A	N	T	E	S	K	K	Y	A

? **MONARQUÍAS Y REPÚBLICAS** Acumulos: 3 Intentos: 3 Tiempo: 12

**Monarquías y repúblicas:** sopa de letras con 20 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.

**LA CONSPIRACIÓN DE QUERÉTARO**

Algunos criollos comenzaron a reunirse en secreto para planear cómo cambiar el gobierno virreinal. El 1810, Miguel Domínguez, corregidor de Querétaro, y su esposa, Josefa Ortiz de Domínguez, empezaron a reunirse con algunos militares, como Ignacio Allende y Juan Aldama. A las juntas también asistía Miguel Hidalgo y Costilla, el párroco de Dolores. La conspiración fue descubierta, pero antes de que las autoridades pudieran apresar a los participantes, la valiente doña Josefa lo supo y consiguió avisarle a Hidalgo y a Ignacio Allende: sus planes habían sido delatados.

JOSEFA ORTIZ DE DOMÍNGUEZ. LA CORREGIDORA



? **LA CONSPIRACIÓN DE QUERÉTARO** Acumulos: 1 Intentos: 1 Tiempo: 17

**La conspiración de Querétaro:** asociación de respuesta escrita. Los nombres de los personajes aparecen en el texto. El programa acepta mayúsculas y minúsculas. Se puede escribir el nombre completo del personaje o sólo su apellido. Hay que hacer clic en la imagen después de escribir la respuesta o pulsar enter. Al escribir correctamente una respuesta, el nombre del personaje aparece en el recuadro donde se encontraba su imagen.

**EL GRITO DE DOLORES**

Estandarte con la imagen de la Virgen de Guadalupe, procedente de Michoacán, similar al que Hidalgo enarbó, como bandera de su ejército, en septiembre de 1810.



? **EL GRITO DE DOLORES** Acumulos: 0 Intentos: 0 Tiempo: 7

**El Grito de Dolores:** rompecabezas de intercambio con 16 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

**LA ENSEÑANZA DE LAS ARTES**

A principios de 1803, el sabio alemán **artesano** Von México (1769-1859) llegó a **señores**. Una de las muchas cosas que lo sorprendieron fue la **blanco** de San **Humboldt**, en la Ciudad de México, que todavía es hoy una escuela de artes **Academia**. Según Humboldt: la **Alexander** que se da en la Academia es **plásticas**. Todas las noches se reúnen en grandes salas, centenares de **indio**. En esta reunión, se hallan confundidas las **clases**, los colores y las razas; allí se ve al **gratuita** o mestizo al lado del **Carlos**, el hijo del pobre **jóvenes** en compañía de los principales **enseñanza** del país.

Evaluación

**LA ENSEÑANZA DE LAS ARTES** Acertados 0 Errores 0 Tiempo 5

**La enseñanza de las artes:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que palabras están en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

**ATENDER A LOS INDÍGENAS**

La población de la Nueva España se compone de tres clases de hombres: blancos o españoles, indios y castas o mestizos. Los españoles componen la décima parte del total. Casi todas las propiedades y la riqueza están en sus manos. Los indios y las castas cultivan la tierra, sirven a la gente acomodada, y viven del trabajo de sus brazos. De ello resulta entre los indios y los blancos ese odio recíproco que tan fácilmente nace entre los que lo poseen todo y los que nada tienen. No hay estado intermedio: allí se es rico o miserable, noble o infame.



**ATENDER A LOS INDÍGENAS** Acertados 2 Errores 2 Tiempo 8

**Atender a los indígenas:** rompecabezas doble de 6 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia el recuadro vacío de la derecha, y ponerla en su posición correcta, hasta completar la imagen.

**LAS COLONIAS INGLÉSAS EN AMÉRICA**

Durante los siglos XVI y XVII, Inglaterra fue ocupando algunos territorios en el norte de América, hasta formar trece colonias. En 1776, estas colonias lucharon contra Inglaterra para independizarse y cada una se convirtió en un Estado. Los trece se unieron luego en una república que se llamó Estados Unidos de América. La independencia de estas colonias influyó en las aspiraciones de los novohispanos a tener un gobierno propio y, sobre todo, después de la independencia, en la organización de la República.



**LAS COLONIAS INGLÉSAS EN AMÉRICA** Acertados 0 Errores 0 Tiempo 7

**Las colonias inglesas en América:** rompecabezas de intercambio con 9 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

TOMÓ COMO BANDERA UN ESTANDARTE CON LA VIRGEN DE GUADALUPE	SE ENCARRERARON CON LOS ESPAÑOLES RICOS EN LA ALHÓNDIGA DE GRANADITAS PARA DEFENDERSE	FÉLIX MARÍA CALLEJA	JOSÉ MARÍA MORELOS
LE ENCARGÓ A MORELOS QUE LEVANTARA EN ARMAS EL SUR Y TOMARA ACAPULCO	MIGUEL HIDALGO	JOSÉ MARIANO JIMÉNEZ	INSURGENTES
ENTRARON SIN RESISTENCIA A SAN MIGUEL EL GRANDE	SE ECHÓ A LA ESPALDA UNA LOSA DE PIEDRA Y LE PRENDIÓ FUEGO A LA ALHÓNDIGA	EL PÍPILA	MIGUEL HIDALGO
PROPUSO QUE FUERAN SOBRE LA CAPITAL, PERO HIDALGO SE NEGÓ	DERROTÓ A LOS INSURGENTES EN ACULCO ESTADO DE MÉXICO	IGNACIO ALLENDE	AUTORIDADES

**LOS PRIMEROS INSURGENTES** Acertados 4 Errores 1 Tiempo 7

**Los primeros insurgentes:** asociación compleja. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le puede corresponder una, ninguna o varias de la izquierda.

**CONTRA LA ESCLAVITUD**

Durante el Virreinato, en toda América había .

Hidalgo ordenó en Valladolid ponerlos en .

Después, en diciembre de 1810, promulgó en **Veracruz** un bando aboliendo la esclavitud. En los Estados Unidos esta fue suprimida hasta . Aquí están los dos primeros puntos del documento de Hidalgo en Guadalajara:

1º Que todos los  de esclavos deberán darles la libertad, dentro del término de **diez** días, so pena de muerte.

2º Que  para lo sucesivo la contribución de  respecto de las castas que lo pagaban, y toda exacción (exigencia de impuestos) que a los  se les haga.

**CONTRA LA ESCLAVITUD** aciertos: 1 errores: 2 tiempo: 3

**LA CAMPAÑA DE MORELOS**

W O Y Z P R T A T U A C D J R A M  
 E Y S B A E H I Z E C D F I M C B  
 I W I É G W Y R K K I R E S T E E  
 B M R O F Y W A Y K Ó D S L U R D  
 F G S E N T I M I E N T O S T D J  
 E T M O R E L O S L S I E R V O O  
 V A L L A D O L I D L I S C H T H  
 P W C K Q F O J J U F Z Q C T E G

**LA CAMPAÑA DE MORELOS** aciertos: 4 errores: 4 tiempo: 22

**Contra la esclavitud:** actividad de texto, llenar huecos, seleccionando de una lista de opciones. Al hacer clic con el ratón sobre el triángulo o flecha, se despliega un menú de opciones, es necesario elegir la opción correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta.

**La campaña de Morelos:** sopa de letras con 9 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.

**DEL PENSAMIENTO DE MORELOS**

En septiembre de 1814, Morelos presentó ante el Congreso un escrito que llamó Sentimientos de la Nación. Los siguientes son fragmentos de ese documento:

**La soberanía (el derecho a mandar) procede directamente del pueblo, que sólo quiere depositarla en sus representantes dividiendo los poderes de ella en Legislativo, Ejecutivo y Judicial.**

**Que la América es libre e independiente de España y de toda otra nación, gobierno o monarquía.**

**Que la esclavitud se proscriba para siempre, y lo mismo la distinción de castas, quedando todos iguales, y sólo distinguirá a un americano de otro el vicio y la virtud.**

Evaluación

**DEL PENSAMIENTO DE MORELOS** aciertos: 2 errores: 4 tiempo: 7

**MANUELA MEDINA, CAPITANA DE MORELOS**

HIZO UN VIAJE DE MÁS DE CUATROCIENTOS KILÓMETROS POR CONOCER AL GENERAL MORELOS.

LLEGÓ EN ESTE DÍA A NUESTRO CAMPO DOÑA MANUELA MEDINA TAXCO, MUJER EXTRAORDINARIA.

A QUIEN LA JUNTA LE DIO EL TÍTULO DE CAPITANA PORQUE HA HECHO VARIOS SERVICIOS A LA NACIÓN.

PUES HA LEVANTADO UNA COMPAÑÍA Y SE HA HALLADO EN SIETE ACCIONES DE GUERRA.

DESPUÉS DE HABERLO VISTO, DIJO QUE YA MORÍA CON ESE GUSTO AUNQUE LA DESPEDAZASE UNA BOMBA.

**MANUELA MEDINA, CAPITANA DE MORELOS** aciertos: 1 errores: 0 tiempo: 18

**Del pensamiento de Morelos:** actividad de texto, ordenar párrafos. Es necesario arrastrar con el ratón cada párrafo hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que párrafo está en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

**Manuela Medina, capitana de Morelos:** rompecabezas de texto de 5 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta que quede en orden el texto. De izquierda a derecha.

**LA VOZ DE HIDALGO**

El siguiente es un fragmento de la **Proclama** del cura **Hidalgo** a la Nación Americana, o sea México, en 1810:

En vista del sagrado fuego que nos inflama y de la **América** de nuestra causa, anímense hijos de la patria, que ha llegado el **gloria** de la **diá** y de la felicidad de esta **justicia**. ¡Levántense, almas nobles de los americanos!, del profundo abatimiento en que han estado sepultados, y desplieguen todos los resortes su energía y de su **valor**.

Si tienen sentimientos de **uniras**, si les horroriza ver derramar la sangre de sus hermanos; si desean la quietud pública, la **nosotros** de sus personas, familias, haciendas, la **prosperidad** de este país; en fin si quieren ser **felices**, **deserteri** de las tropas de los europeos y vengán a **humanidad** con **seguridad**.



Evaluación

**LA VOZ DE HIDALGO**

?	0	0	4
---	---	---	---

**La voz de Hidalgo:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que palabras están en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

**METRALLA DEL ENEMIGO**

Enrique Olavarría y Ferrari, relata un ingenioso episodio del Sitio de Cuautla: Los primeros días de fuego espantaron al pacífico vecindario de Cuautla; cada bomba hacia venir al suelo algunos de los pobres jacales que constituían la mayoría de los barrios, y las gentes corrían a las iglesias como el más propio y seguro albergue. Pero como todos los disparos tenían que hacerse por elevación, la puntería de los realistas no era segura, y sólo así se explica que de las granadas que deseaban hacer caer sobre la casa de Morelos, casi ninguna fuese a dar al punto a que iban dirigidas. La confianza fue poco a poco renaciendo, y al fin todo el mundo perdió el miedo, máxime cuando el general Morelos anunció que pagaría a un peso cada granada que se le presentase, a cuatro reales la bala de cañón y a real la docena de balas de fusil. A la detonación de cada disparo, las mujeres y muchachos levantaban la vista, observaban la caída del proyectil, se tendían a esperar la explosión y arrebatábanse después los pedazos. Por este medio suplió el caudillo su falta de municiones, y los proyectiles realistas, después de fundidos, eran devueltos al campo de Calleja por las bocas de la artillería.



**METRALLA DEL ENEMIGO**

?	0	1	10
---	---	---	----

**Metralla del enemigo:** rompecabezas de intercambio con 9 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

**NARCISO MENDOZA: EL NIÑO ARTILLERO**

Un día, durante el sitio de Cuautla, Narciso Mendoza, un niño de doce años, vio que un cañón había quedado abandonado, tomó una antorcha y lo disparó contra los atacantes. Con eso, el Niño Artillero dio tiempo para que Morelos y uno de sus capitanes, Hermenegildo Galeana, rechazaran el ataque.



**NARCISO MENDOZA: EL NIÑO ARTILLERO**

?	1	0	4
---	---	---	---

**Narciso Mendoza: el niño artillero:** rompecabezas de hueco con 4 piezas. Se debe dar clic con el ratón sólo en la pieza que esté junto al hueco para poder moverla. La pieza del lado derecho se colocará automáticamente en el lugar correcto, cuando las demás estén en la posición adecuada.

**LAS CAMPAÑAS INSURGENTES, 1810-1821**



**LAS CAMPAÑAS INSURGENTES, 1810-1821**

?	1	0	6
---	---	---	---

**Las campañas insurgentes 1810, 1821:** rompecabezas de intercambio con 6 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

**CONSUMACIÓN DE LA INDEPENDENCIA**

El 27 de septiembre de 1821, al frente del Ejército de las Tres Garantías, Iturbide entró a la Ciudad de México. Hubo carros alegóricos y arcos de triunfo; fuegos artificiales, flores, poemas, música y campanas al vuelo.



LA CONSUMACIÓN DE LA INDEPENDENCIA

2 3 18

**La consumación de la Independencia:** rompecabezas doble de 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia el recuadro vacío, y ponerla en su posición correcta, hasta completar la imagen.

**LAS CORTES Y LA CONSTITUCIÓN DE CÁDIZ**

Las cortes de Cádiz acudieron diecisiete diputados de la Nueva España. Exigieron que españoles e hispanoamericanos fueran iguales ante la ley; que se dejara de discriminar a las castas; que se abrieran más caminos, escuelas e industrias; que los habitantes de la Nueva España participaran en su gobierno; que hubiera libertad de imprenta y se declarara que la soberanía reside en el pueblo.

La Constitución Política de la Monarquía Española, el documento que produjeron las Cortes, se promulgó en marzo de 1812. Redujo los poderes del rey, estableció la igualdad ante la ley de peninsulares y americanos, y eliminó el tributo que pagaban los indígenas.

Cuando supo que Fernando VII traicionaba la Constitución de Cádiz, Mina se levantó en armas en España. Derrotado huyó a Inglaterra, donde Fray Servando Teresa de Mier lo convenció de que peleando por la independencia de México combatiría contra el rey español.

Evaluación

IDENTIFICA TODAS LAS LETRAS MAYÚSCULAS DEL TEXTO

0 0 12

**Las Cortes y la Constitución de Cádiz:** actividad de texto, identificar letras. Se debe hacer clic con el ratón, en todas las letras mayúsculas que aparezcan en el texto. Al finalizar, se debe pulsar el botón de evaluación, si la actividad está completada, manda un mensaje de felicitación, de lo contrario, el programa manda un mensaje con el número de elementos que faltan. Es importante aclarar que, si por error se selecciona alguna letra incorrecta, se tendrá que quitar la selección haciendo nuevamente clic en la misma, pues el programa no avanza si hay letras seleccionadas de más.

**TRIUNFO DE LA INDEPENDENCIA**

En febrero de 1821, respaldado por Guerrero, Iturbide firmó el Plan de Iguala o de las Tres Garantías: invitaba a los habitantes del virreinato a unirse para lograr la independencia. Las tres garantías eran: una religión única (la católica), la unión de todos los grupos sociales y la independencia. México sería una monarquía constitucional. Cada garantía se convirtió en un color para la bandera de la nueva nación. En agosto llegó a la Nueva España Juan O'Donoghú, el último español enviado a gobernarla. Vio que casi todo el país apoyaba a Iturbide, así que firmó con él los tratados de Córdoba, documento que reconocía la independencia.

Evaluación

IDENTIFICA TODAS LAS PALABRAS EN LAS QUE SU PRIMERA LETRA SEA MAYÚSCULA

0 0 10

**Triunfo de la Independencia:** actividad de texto, identificar palabras. Se debe hacer clic con el ratón, en todas las palabras que empiecen con mayúscula del texto. Al finalizar, se debe pulsar el botón de evaluación, si la actividad está completada, manda un mensaje de felicitación, de lo contrario, el programa manda un mensaje con el número de elementos que faltan. Es importante aclarar que, si por error se selecciona alguna palabra incorrecta, se tendrá que quitar la selección haciendo nuevamente clic en la misma, pues el programa no avanza si hay palabras seleccionadas de más.

LA NUEVA ESPAÑA HACIA 1820

A	L	I	B	E	R	A	L	W	S	O	T	O	I	U	X	M	F
J	C	I	N	R	R	E	S	P	A	Ñ	O	L	P	O	A	U	R
A	M	L	U	C	H	A	R	C	B	S	L	A	D	O	R	R	A
V	N	I	N	S	U	R	G	E	N	T	E	A	A	L	E	Z	N
I	A	H	Q	V	B	A	J	I	O	P	P	O	G	E	A	N	C
E	K	G	A	N	O	A	V	S	G	D	X	S	Y	O	L	B	I
R	X	M	A	R	I	N	A	W	D	A	R	S	P	T	L	H	S
R	E	Q	B	A	T	A	L	L	A	S	X	L	D	E	G	F	C
C	F	O	H	V	F	U	S	I	L	A	D	O	Q	D	M	Z	O
P	R	I	S	I	O	N	E	R	O	C	Y	I	S	M	I	N	A

LA NUEVA ESPAÑA HACIA 1820

6 5 33

**La Nueva España hacia 1820:** sopa de letras con 16 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda.



**Fray Servando el indomable:** sopa de letras con 20 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.



**El abrazo de Acatempan:** sopa de letras con 6 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.



**La entrada del Ejército Trigarante:** rompecabezas de intercambio con 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.



**Evolución de la división política de México I:** asociación simple. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le corresponde una sola del lado izquierdo. Al ir uniendo correctamente las opciones, se va descubriendo una imagen por cada opción en el lado izquierdo.

**LAS AUDIENCIAS (1560)**

Conforme creció el territorio colonizado, fue dividido para facilitar su gobierno. En 1527 se creó la Real Audiencia de México; en 1543 a de Guatemala, y en 1548 la de Nueva Galicia (mas tarde de Guadalajara).

El águila que ilustra la fundación de Tenochtitlan, procede del Atlas de Durán

**LAS AUDIENCIAS (1560)** 1 2 14

**Las Audiencias, 1560:** rompecabezas doble de 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia el recuadro vacío de la izquierda, y ponerla en su posición correcta, hasta completar la imagen.

**INTENDENCIAS Y PROVINCIAS (1786)**

La reorganización territorial del virreinato fue una de las reformas implantadas por los Borbones. Las intendencias fueron la base para lo que después serían los estados de la República

El águila aparece en la portada del comentario a la Iliada, del jesuita Francisco Javier Alegre

**INTENDENCIAS Y PROVINCIAS (1786)** 0 0 8

**Intendencias y Provincias, 1786:** rompecabezas de intercambio con 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

**EL PRIMER IMPERIO (1823)**

Durante el Imperio de Iturbide, con la incorporación de las provincias de Centroamérica, México alcanzó su mayor extensión

El águila coronada figuró como escudo en una bandera del imperio

**EL PRIMER IMPERIO (1823)** 1 2 12

**El Primer Imperio, 1823:** rompecabezas doble de 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia el recuadro vacío de la izquierda, y ponerla en su posición correcta, hasta completar la imagen.

**PRIMERA DIVISIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA (1824)**

En la Constitución de 1824, la primera de México independiente, queda asentada su división en 19 estados, 5 territorios y se creó el Distrito Federal.

El águila fue pintada en la bandera del 1er batallón Ligero de Jalisco, creado tras la caída del primer imperio.

**PRIMERA DIVISIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA** 2 0 4

**Primera división política de la República, 1824:** rompecabezas de hueco con 4 piezas. Se debe dar clic con el ratón sólo en la pieza que esté junto al hueco para poder moverla. La pieza del lado derecho se colocara automáticamente en el lugar correcto, cuando las demás estén en la posición adecuada.

## De la Independencia a la Reforma (24 Actividades)

**LOS PRIMEROS AÑOS DE INDEPENDENCIA**

Tras la entrada en la Ciudad de México del Ejército Trigarante, se instaló una Junta Provisional de Gobierno que redactó el Acta de Independencia y organizó un congreso para decidir la forma de gobierno que tendría el país. La situación era difícil. España no reconoció la independencia, y siguió ocupando el fuerte de San Juan de Ulúa, en Veracruz. Varios países europeos querían adueñarse de México y sus minas. Además, unos mexicanos querían la república y otros la monarquía. Unos, que reinara un príncipe español, y otros que el monarca fuera Iturbide.

La coronación de Iturbide fue elegante, pero el imperio duró apenas once meses, de mayo de 1822 a marzo de 1823.



**LOS PRIMEROS AÑOS DE INDEPENDENCIA**

Acertar	Interact	Tempo
1	0	9

**MÉXICO SE HACE REPÚBLICA**

Algunos diputados conspiraron contra Iturbide. Éste disolvió el congreso y realizó otros cambios. Cuando Iturbide **dejó** el trono, un segundo congreso redactó una constitución que se promulgó el 4 de octubre de 1824. El país **quedó** organizado como una república federal, y adoptó el nombre de Estados Unidos Mexicanos. México sigue siendo una república federal. Cada estado tiene su constitución, gobernador, congreso y poder judicial para atender sus asuntos. Pero todos obedecen a una **constitución** y un gobierno federales en los asuntos que los afectan en conjunto. El gobierno federal lo forman el presidente de la República a cargo del poder ejecutivo, el Congreso de la **Unión**, que elabora leyes (poder legislativo), y la Suprema Corte de Justicia de la Nación, a la cabeza del poder judicial.

Evaluación

**IDENTIFICA TODAS LAS PALABRAS QUE ESTÉN ACENTUADAS**

Acertar	Interact	Tempo
0	0	11

**Los primeros años de Independencia:** rompecabezas de intercambio con 9 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

**México se hace república:** actividad de texto, identificar palabras. Se debe hacer clic con el ratón, en todas las palabras acentuadas que aparezcan en el texto. Al finalizar, se debe pulsar el botón de evaluación, si la actividad está completada, manda un mensaje de felicitación, de lo contrario, el programa manda un mensaje con el número de elementos que faltan. Es importante aclarar que, si por error se selecciona alguna palabra incorrecta, se tendrá que quitar la selección haciendo nuevamente clic en la misma, pues el programa no avanza si hay palabras seleccionadas de más.

**LOS PRIMEROS PRESIDENTES**

ANASTASIO BUSTAMANTE	UTILIZÓ LAS TROPAS PARA APODERARSE DE LA PRESIDENCIA
FRANCISCO PICALUGA	PRIMER PRESIDENTE DE MÉXICO
NICOLAS BRAVO	DESPUÉS DE UN LEVANTAMIENTO ASUMIÓ LA PRESIDENCIA
VICENTE GUERRERO	PRIMER VICEPRESIDENTE DE MÉXICO
GUADALUPE VICTORIA	RECIBIÓ CINCUENTA MIL PESOS PARA ENTREGAR A GUERRERO

**LOS PRIMEROS PRESIDENTES**

Acertar	Interact	Tempo
1	4	16

**LA PRIMERA REFORMA LIBERAL**

En las nuevas **presidente** resultó **Farías** Santa Anna, pero de inmediato dejó en su lugar al vicepresidente, Valentin **Gómez** **elecciones**.

En 1833, Gómez Farías **revueltas** importantes **débiles** en materia educativa y contra los **falta** del clero y del **disciplina**; esto ocasionó una serie de **ejército** de los **gobiernos**. En parte el **leyes** se debió a la **conservadores** de **desorden** de algunos jefes militares, que se levantaban en armas con cualquier pretexto. Los **dictó** de aquel difícil periodo fueron siempre **privilegios**.



Evaluación

**LA PRIMERA REFORMA LIBERAL**

Acertar	Interact	Tempo
0	0	2

**Los primeros presidentes:** asociación simple. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le corresponde una sola del lado izquierdo.

**La primera reforma liberal:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

**LA SEPARACIÓN DE TEXAS Y LA GUERRA DE LOS PASTELES**

Desde tiempos del **virreinato**, algunos norteamericanos obtuvieron permiso para instalarse en \_\_\_\_\_, que era parte de la Nueva España.

Santa \_\_\_\_\_ fue a someterlos. Su ejército llegó debilitado, Santa Anna fue sorprendido y \_\_\_\_\_. Para recobrar su libertad, hizo un pacto con los texanos: ordenó que se retirara el ejército y reconoció la \_\_\_\_\_ de Texas.

Otro problema surgió: Francia exigió que se \_\_\_\_\_ los \_\_\_\_\_ sufridos por algunos franceses durante las revueltas. Las \_\_\_\_\_ eran tan \_\_\_\_\_, que un pastelero quería cobrar los pasteles perdidos en un motín. Por eso llamamos a este conflicto La \_\_\_\_\_ de los **pasteles**.

**LA SEPARACIÓN DE TEXAS Y LA GUERRA DE LOS PASTELES** aciertos: 3 errores: 21

**La separación de Texas y la Guerra de los Pasteles:** actividad de texto, llenar huecos. Es necesario escribir las palabras que faltan. Esta actividad permite el uso de mayúsculas y minúsculas. Después de cada palabra escrita se debe pulsar enter. Si existe un error en la palabra, se marcará con rojo en su parte errónea.

**LA GUERRA CON LOS ESTADOS UNIDOS**

En la batalla de Chapultepec perdieron la vida, entre muchos otros soldados, seis cadetes que estudiaban en el Colegio Militar. Nosotros veneramos la memoria de esa defensa en la figura de estos Niños Héroes: JUAN DE LA BARRERA, JUAN \_\_\_\_\_, FRANCISCO \_\_\_\_\_, AGUSTÍN \_\_\_\_\_, FERNANDO \_\_\_\_\_ Y VICENTE \_\_\_\_\_.



**LA GUERRA CON LOS ESTADOS UNIDOS** aciertos: 0 errores: 0 tiempo: 10

**La guerra con los Estados Unidos:** actividad de texto, llenar huecos. Se debe escribir las palabras que faltan. Esta actividad permite el uso de mayúsculas y minúsculas. Después de cada palabra corregida se debe pulsar enter. Si existe un error en la palabra, se marcará con rojo en su parte errónea.

**CHAPULTEPEC**

Guillermo Prieto (1818 -1897) presenta una romántica visión de la batalla en el bosque milenario:

La posición que yo ocupaba, me permitía oír los partes que daban al señor Santa Anna; el retumbar de los cañones; redoblar las descargas de la infantería; los gritos de los soldados, los ayes de los heridos, el desgajarse con estruendo de las ramas de los árboles y el trajín de los que acudían a diversos puntos con parque y con camillas.

Y mi bosque, mi encanto, nido de mi infancia, mi vergel de niño, mi recreo de joven, mi templo de hombre!

Cada árbol guardaba un recuerdo mío: a cada tronco me había arimado como al pecho de un abuelo; cada arbusto me había mecido como en los brazos de una nodriza. Cuando en el silencio de la noche atravesaba esos sitios, alumbrados por la luna, se me figuraba recorrer una región etérea, que se comunicaba con la eternidad.

Y así humanizado ese precioso bosque... verí lastimado, herido, atropellado por el invasor; me atormentaba como si viera pisoteado y ultrajado el cuerpo de mi padre.

Evaluación

**IDENTIFICA TODOS LOS SIGNOS DE PUNTUACION DEL TEXTO** aciertos: 0 errores: 0 tiempo: 14

**Chapultepec:** actividad de texto, identificar signos. Se debe hacer clic con el ratón, en todos los signos de puntuación (punto, punto y coma, coma y puntos suspensivos) que aparezcan en el texto, en total son 28. Al finalizar, se debe pulsar el botón de evaluación, si la actividad está completada, manda un mensaje de felicitación, de lo contrario, el programa manda un mensaje con el número de elementos que faltan. Es importante aclarar que, si por error se selecciona algún otro carácter o letra, se tendrá que quitar la selección haciendo nuevamente clic en el mismo, pues el programa no avanza si hay caracteres o letras seleccionados de más.

**LA GUERRA CON LOS ESTADOS UNIDOS, 1846 - 1847**

En 1845, los texanos decidieron unirse a los Estados Unidos. El límite de Texas era el río Nueces, pero los texanos dijeron que su frontera llegaba más al sur, hasta el río Bravo. Hubo enfrentamientos entre mexicanos y norteamericanos, y con ese pretexto los Estados Unidos declararon la guerra a México, cuyos territorios ambicionaban hacia mucho tiempo.

California y Nuevo México fueron invadidos de inmediato. Lo mismo ocurrió con las ciudades de Matamoros y Monterrey.

No hubo victorias en esta guerra. Pero sí heroísmo y sacrificio. Las batallas de Molino de Rey y de Chapultepec se libraron del 8 al 13 de septiembre de 1847. El día 14 la Ciudad de México fue tomada y la bandera enemiga ondeó en el Palacio Nacional.

La ocupación duró nueve meses. Las consecuencias fueron desastrosas. México tuvo que firmar el tratado de Guadalupe Hidalgo, por el cual perdió Nuevo México, la Alta California, Texas y la parte de Tamaulipas que estaba entre los ríos Nueces y Bravo. Recibió quince millones de pesos. Su territorio se redujo a poco menos de la mitad.



**LA GUERRA CON LOS ESTADOS UNIDOS** aciertos: 2 errores: 0 tiempo: 6

**La guerra con los Estados Unidos, 1846-1847:** rompecabezas de intercambio con 9 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

**LAS LEYES DE REFORMA**

A mediados del siglo XIX, en México había \_\_\_\_\_ partidos políticos: el \_\_\_\_\_ y el \_\_\_\_\_. Los conservadores consideraban que el país vivía en el \_\_\_\_\_ y había perdido parte de su territorio porque su gobierno era \_\_\_\_\_. Los liberales, en cambio, creían que el gobierno republicano era **adecuado**, aunque hacían falta \_\_\_\_\_. Proponían que, como sucedía en los países más adelantados, la iglesia no participara en los asuntos del \_\_\_\_\_. Consideraban que la educación, el \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_, bodas y \_\_\_\_\_, los hospitales y cementerios, deberían estar en manos del gobierno y \_\_\_\_\_ de la \_\_\_\_\_. Querían apartarse de la tradición española y que cada quien practicara la \_\_\_\_\_ que quisiera.

**LAS LEYES DE REFORMA**

aciertos: 1 errores: 2 tiempo: 23

**Las Leyes de Reforma:** actividad de texto, llenar huecos. Se deben escribir las palabras que faltan. Esta actividad permite el uso de mayúsculas y minúsculas. Después de cada palabra escrita se debe pulsar enter. Si existe un error en la palabra, se marcará con rojo en su parte errónea.

**EL ÚLTIMO GOBIERNO DE SANTA ANNA**

**Vendió Serenísima** gobernó como dictador; suprimió los derechos y libertades individuales, e impuso su voluntad. **Santa** a los **Alteza Mesilla** el territorio de La **Anña**, cobró impuestos sobre ventanas y perros, se dedicó a asistir a bailes y peleas de gallos, e hizo que lo llamaran **Estados Unidos**. Con todo eso, el descontento se generalizó. En 1854 un antiguo insurgente, **armas Juan** se **salió** en **Pian** con el **Ayutla** de **Alvarez**. Exigía que Santa Anna dejara el poder y que un nuevo congreso elaborara una constitución. La revolución de Ayutla se extendió, y el dictador **alzó** de **muerte**. Regresaría tras la **Juárez** de **México** en 1872, para morir en su país, en 1876.



Evaluación

**EL ÚLTIMO GOBIERNO DE SANTA ANNA**

aciertos: 0 errores: 0 tiempo: 12

**El último gobierno de Santa Anna:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que palabras están en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

BENITO JUÁREZ	SUPRIMIA LOS PRIVILEGIOS DEL CLERO Y DEL EJÉRCITO, DECLARABA A TODOS LOS CIUDADANOS IGUALES ANTE LA LEY	LEY JUÁREZ
1856	LEY LERDO	JOSÉ MARÍA IGLESIAS
1857	OBLIGABA A LAS CORPORACIONES CIVILES Y ECLESIÁSTICAS A VENDER LAS CASAS Y TERRENOS QUE NO ESTUVIERAN OCUPANDO, A QUIENES LOS TENIAN RENTADOS	REGULABA EL COBRO DE DERECHOS PARROQUIALES

LEY IGLESIAS  
LEY JUÁREZ  
LEY LERDO

**LOS LIBERALES EN EL PODER**

aciertos: 2 errores: 3 tiempo: 19

**Los liberales en el poder:** asociación compleja. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le puede corresponder una, ninguna o varias de la izquierda.

**LA CONSTITUCIÓN DE 1857**

El \_\_\_\_\_ promulgó la nueva \_\_\_\_\_ el \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_. Ésta declaraba la \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_, de \_\_\_\_\_ de industria, de comercio, de \_\_\_\_\_ y de asociación. Volvía a organizar el país como república federal. Incluía un capítulo sobre las \_\_\_\_\_ individuales y un procedimiento para protegerlas, conocido como amparo. También apoyaba la \_\_\_\_\_ de los \_\_\_\_\_ en los que se dividen los estados desde un punto de vista político.



**LA CONSTITUCIÓN DE 1857**

aciertos: 0 errores: 0 tiempo: 4

**La Constitución de 1857:** actividad de texto, llenar huecos. Es necesario escribir las palabras que faltan. Esta actividad permite el uso de mayúsculas y minúsculas. Después de cada palabra escrita se debe pulsar enter. Si existe un error en la palabra, se marcará con rojo en su parte errónea.

**LAS LEYES DE REFORMA**

Al fallar el presidente de la República, de acuerdo con la Constitución lo sustituyó el **estallo** de la Suprema Corte de Justicia, **Juárez Benito**. Pero los conservadores, por su cuenta nombraron presidente a **Zuloaga** y se apoderaron de la capital. Así que hubo dos presidentes, y **Guerra** la **presidente** de Tres Años, o de **Reforma** (1858-1861), entre liberales y conservadores.

Al principio las victorias fueron de los conservadores. Juárez tuvo que **gobierno** su **promulgó** a Guanajuato, a Guadalajara y después a **trasladar**, donde **Veracruz** las Leyes de Reforma. El propósito esencial de estas leyes fue que la iglesia ya no tomara parte en los asuntos del Estado.

En el **Movimiento** de Reforma se distinguen **cuatro** etapas:

- 1) La reforma de Valentín **Fariás Gómez**, de 1833 reiterada en 1847.
- 2) La segunda reforma, que consta de las leyes Lerdo, Juárez e Iglesias.
- 3) La Constitución de **1857**, en la que triunfaron los liberales

Evaluación

**LAS LEYES DE REFORMA** aciertos 0 errores 0 tiempo 4

**EL PRIMER TELÉGRAFO**

Según publicó la revista El Mundo Ilustrado. El Palacio Nacional y la Escuela de Minería, en la Ciudad de México, están separados por más o menos un kilómetro. Después del ensayo de luz eléctrica, el 2 de noviembre de 1850, el 13 del mismo mes se usó por primera vez, con éxito Isonjero, el primer telégrafo, entre el Palacio Nacional y la Escuela de Minería.

HAZ CLIC AQUÍ.



**EL PRIMER TELÉGRAFO**

**Las Leyes de Reforma:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que palabras están en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

**El primer telégrafo:** asociación, modalidad identificación. Se debe leer la información, y posteriormente dar clic en el texto: HAZ CLIC AQUÍ. Aparecerá una imagen.

**PENSAMIENTO DE JUÁREZ**

Si ese hombre tuviera algunas comodidades; si su trabajo diario le produjera alguna utilidad, él cuidaría de que sus hijos se educasen y recibiesen una instrucción sólida en cualquiera de los ramos del saber humano.

En vez de destinarlos a la escuela, se sirve de ellos para el cuidado de la casa o para alquilar su débil trabajo personal, con que poder aliviar un tanto el peso de la miseria que lo agobia.

El hombre que carece de lo preciso para alimentar a su familia, ve la instrucción de sus hijos como un bien remoto, o como un obstáculo para conseguir el sustento.

El deseo de saber y de ilustrarse es innato en el corazón del hombre.



Evaluación

**PENSAMIENTO DE JUÁREZ** aciertos 0 errores 0 tiempo 2

**LIBERTAD DE CULTOS**

U	L	E	E	S	E	K	J	L	B	T	G	H
L	R	U	C	D	P	R	O	T	E	G	E	N
X	E	F	U	Y	G	D	W	Q	Q	Y	D	X
P	L	C	L	L	R	D	N	V	N	T	X	K
G	I	Z	T	W	Z	L	I	B	E	R	T	A
S	G	I	O	C	A	T	O	L	I	C	O	V
V	I	T	F	D	M	Q	D	B	B	V	A	W
A	O	L	E	S	T	A	D	O	Z	E	L	G
H	S	Q	G	S	J	A	T	C	E	F	R	E
J	A	S	I	N	V	I	O	L	A	B	L	E

LIBERTAD DE CULTOS

límites que el derecho de terceros y las exigencias del orden público.

En todo lo demás la independencia, entre el

**LIBERTAD DE CULTOS** aciertos 3 errores 3 tiempo 11

**Pensamiento de Juárez:** actividad de texto, ordenar párrafos. Es necesario arrastrar con el ratón cada párrafo hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que párrafo está en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

**Libertad de cultos:** sopa de letras con 9 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre parte de un texto del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver el texto completo.

TUVE LA DESGRACIA DE NO HABER CONOCIDO A MIS PADRES, PORQUE APENAS TENIA YO TRES AÑOS CUANDO MURIERON.	EL 21 DE MARZO DE 1886 NACÍ EN EL PUEBLO DE SAN PABLO GURILATO, EN EL ESTADO DE OAJA	A DONDE LLEGUÉ LA NOCHE DEL MISMO DÍA, AL OJARDÓN EN LA CIUDAD DE ANTONIO MARRA.	SE LLAMABA DON ANTONIO SALANUEVA. OJEN ME RECIÓ EN SU CASA OJECENDOME MANDAR A LA ESCUELA PARA APRENDER.
MI TÍO ME ENSEÑABA A LEER, ME MANIFESTABA LO ÚTIL QUE ERA APRENDER EL IDIOMA CASTELLANO.	A LOS POCOS MIS ABUELOS LA TUTEI BERNARDINO JUÁREZ.	ESTAS INDICACIONES DESPERTARON EN MÍ UN DESEO VEHEMENTE DE APRENDER.	VIVÍA ENTONCES EN LA CIUDAD UN HOMBRE PIADOSO Y MUY HONRADO QUE EJERCÍA EL OFICIO DE ENCUADERNADOR DE LIBROS.
HABIENDO QUEDADO CON MIS HERMANOS AL CUIDADO DE NUESTROS ABUELOS PATERNOS.	ME INDICABA SUS DESEOS DE QUE YO ESTUBIERA PARA ORDENARME.	EL DÍA 17 DE DICIEMBRE DE 1891, A LOS DOCE AÑOS DE MI EDAD, ME FIGUÉ DE MI CASA Y MARCHE A PIE A LA CIUDAD DE OAJACA.	ENTONCES ME FORMÉ LA CREENCIA DE SÓLO YENDO A LA CIUDAD PODRÍA APRENDER A LEER Y ESCRIBIR.

**JUÁREZ CUENTA CÓMO LLEGÓ A LA ESCUELA**

aciertos	intentos	tiempo
2	0	5

**Juárez cuenta cómo llegó a la escuela:** rompecabezas de texto de 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta que quede en orden el texto. De izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

CUEVITAS (1858)	CONSERVADORES	SALAMANCA (1858)	CONSERVADORES
ARROYO DEL MORTERO (1860)	SILAO (1860)	LOMA ALTA (1860)	
TACUBAYA (1859)	LIBERALES	MAZATLÁN (1859)	

**LA GUERRA DE REFORMA, 1858 - 1860**

aciertos	intentos	tiempo
2	2	6

**La Guerra de Reforma, 1858-1860:** asociación compleja. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le puede corresponder una, ninguna o varias de la izquierda.

**LA INTERVENCIÓN Y EL SEGUNDO IMPERIO**

Los problemas económicos del país eran tan grandes que en 1862 Juárez se vio obligado a decretar que durante dos años México dejaría de pagar las deudas que tenía con España, Francia e Inglaterra.

Para exigir el pago, estos tres países enviaron sus flotas de guerra a ocupar el puerto de Veracruz.

Cuando los ingleses y españoles vieron que Juárez garantizaba que México pagaría, se retiraron. Los franceses no cumplieron con lo pactado. Aprovecharon la ventaja de hallarse en Orizaba, y avanzaron hacia la Ciudad de México con un ejército numeroso y bien disciplinado, al que se sumaron las tropas conservadoras que quedaban.



El 5 de mayo de 1862 el general francés Conde de Lorencez atacó la ciudad de Puebla, que defendía el general Ignacio Zaragoza. Puebla estaba protegida por

Evaluación

**IDENTIFICA TODAS LA CIUDADES Y PAISES QUE SE MENCIONAN EN EL TEXTO**

aciertos	intentos	tiempo
0	0	13

**La Intervención y el Segundo Imperio:** actividad de texto, identificar palabras. Se debe hacer clic con el ratón, en todas las ciudades o países que aparezcan en el texto. Al finalizar, se debe pulsar el botón de evaluación, si la actividad está completada, manda un mensaje de felicitación, de lo contrario, el programa manda un mensaje con el número de elementos que faltan. Es importante aclarar que, si por error se selecciona alguna palabra incorrecta, se tendrá que quitar la selección haciendo nuevamente clic en la misma, pues el programa no avanza si hay palabras seleccionadas de más.

M	T	X	S	H	C	T	K	E	J	S
D	E	R	W	S	G	X	B	M	L	H
L	M	X	I	S	H	I	Q	P	R	A
T	Q	M	I	O	F	I	J	E	D	B
K	U	E	F	C	F	G	S	R	S	S
N	F	B	S	K	O	I	J	A	J	B
Y	I	A	V	P	E	H	L	D	W	U
C	F	U	S	I	L	A	D	O	K	R
C	A	R	L	O	T	A	V	R	R	G
M	A	X	I	M	I	L	I	A	N	O



**EL IMPERIO DE MAXIMILIANO**

aciertos	intentos	tiempo
4	6	27

**El imperio de Maximiliano:** sopa de letras con 6 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.

**LA SOCIEDAD MEXICANA**

En los primeros años después de la Independencia, la gente siguió viviendo más o menos como en el virreinato. Las diversiones públicas más frecuentes eran las corridas de toros, los jarpeos y las peleas de gallos; de vez en cuando pasaba algún circo norteamericano, o alguna compañía de teatro o de ópera europea; en ocasiones, como una novedad, se alzaba por los aires el globo de algún aeronauta.

Por otra parte, hubo gran interés en estudiar la historia y la manera de ser de los mexicanos. Se rescataron y se publicaron obras importantísimas, como la Historia general de las cosas de la Nueva España, de Fray Bernardino de Sahagún.



**LA SOCIEDAD MEXICANA** letras: 0 errores: 0 tiempo: 8

**La sociedad mexicana:** rompecabezas de intercambio con 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

**LA FUERZA DEL DERECHO** letras: 4 errores: 4 tiempo: 26



**La fuerza del derecho:** sopa de letras con 16 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.

**RESPECTO AL DERECHO**

Con motivo del **Juárez** de la República sobre la intervención francesa, el 15 de julio de 1867 Benito **palabras** expidió un **triunfo** a la Nación del que proceden estas **Manifiesto**.

Que el **Gobierno** y el **pueblo** respeten los **derecho** de todos. Entre los individuos, como entre las **paz**, el respeto al **ajeno derechos** es la **naciones**.

Evaluación

**RESPECTO AL DERECHO** letras: 3 errores: 14 tiempo: 18

**Respeto al derecho:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que palabras están en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

LLEGADA FRANCESA A VERACRUZ (1862)	MATEHUALA (1864)	MAGDALENA (1866)	QUERÉTARO (1867)
LA CARBONERA (1866)	VICTORIA REPUBLICANA	SITIO DE PUEBLA (1863)	5 DE MAYO (1862)
MATAPE (1865)	VICTORIA IMPERIALISTA	OAXACA (1865)	OAXACA (1866)
MIAHUATLÁN (1866)	CONVENIOS DE LA SOLEDAD (1862)	*****	SANTA GERTRUDIS (1866)

VICTORIA REPUBLICANA  
VICTORIA IMPERIALISTA

**LA GUERRA DE LA INTERVENCIÓN FRANCESA** letras: 3 errores: 5 tiempo: 15

**La guerra de intervención francesa, 1862-1867:** asociación compleja. Se deben unir con el ratón las opciones de arriba con las de abajo. A cada opción de abajo le puede corresponder una, ninguna o varias de arriba.

## La Consolidación del Estado Mexicano (7 Actividades)

**El Porfiriato:** rompecabezas de texto de 8 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta que quede en orden el texto. De izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

**La paz porfirista:** asociación simple. Se deben unir con el ratón las opciones de arriba con las de abajo. A cada opción de abajo le corresponde una sola de arriba.

**La prosperidad porfirista:** actividad de texto, llenar huecos. Es necesario escribir las palabras que faltan. Esta actividad permite el uso de mayúsculas y minúsculas. Después de cada palabra escrita se debe pulsar Enter. Si existe un error en la palabra, se marcará con rojo en su parte errónea.

**Sociedad y cultura:** rompecabezas de texto de 7 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta que quede en orden el texto. De izquierda a derecha.

**LA DICTADURA PORFIRISTA**

Los \_\_\_\_\_ y las autoridades locales no tuvieron casi \_\_\_\_\_ en tiempos de \_\_\_\_\_. El tomaba todas las decisiones. Los diputados y los senadores \_\_\_\_\_ todas sus iniciativas. La opinión pública debía estarle siempre \_\_\_\_\_. No se permitía ninguna confrontación de \_\_\_\_\_ ni de opiniones. El presidente Díaz se \_\_\_\_\_ varias veces.



**LA DICTADURA PORFIRISTA** aciertos 1 errores 1 tiempo 10

**La dictadura porfirista:** actividad de texto, llenar huecos. Es necesario escribir las palabras que faltan. Esta actividad permite el uso de mayúsculas y minúsculas. Después de cada palabra escrita se debe pulsar Enter. Si existe un error en la palabra, se marcará con rojo en su parte errónea.

**PROMESAS**

E	P	R	E	S	I	D	E	N	C	I	A	G
N	I	P	U	P	O	D	E	R	D	E	B	P
T	U	R	M	S	A	L	C	H	V	A	A	O
R	V	O	D	W	F	H	R	Y	W	I	N	R
E	W	M	A	I	L	W	E	L	D	W	D	F
V	B	E	G	N	A	M	E	X	I	C	O	I
I	O	S	G	L	H	Z	L	Y	H	D	N	R
S	P	A	E	Y	I	T	M	X	T	I	A	I
T	L	S	P	M	R	V	A	G	V	X	R	O
A	J	Z	F	S	Z	P	N	F	M	U	L	O



**PROMESAS** aciertos 3 errores 3 tiempo 33

**Promesas:** sopa de letras con 9 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.

**La Revolución Mexicana (20 Actividades)**

**EL PORFIRIATO, 1876-1910**

PUEBLA AGUILERAS SERDAN (1910)	TEMOCNIC (1891-1892)	DEL SUR (1902)	FERROCARRIL
MORELOS (ATLACAH)	PETROLEO	VERAGRUZ (1879)	REFORMACION
PRESA NECAHA	GUERRA DE CASTAS (1898-1905)	MÉRIDA (HENEQUEÑ)	PETROLEO
GUERRA DEL YAGU (1895-1909)	TAMPICO	MÉXICO NUEVO (LAREDO) (1899)	DESARROLLO AGRÍCOLA
LAGUNA (ALBUQUERQUE)	GRAN OBRA	DEL ISTMO (1904)	GRAN OBRA
MÉXICO CIUDAD JUÁREZ (1884)	RÍO BLANCO (1907)	CANANEA (1908)	

**EL PORFIRIATO, 1876-1910** aciertos 2 errores 2 tiempo 9

**El Porfiriato, 1876-1910:** asociación compleja. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le puede corresponder una, ninguna o varias de la izquierda.

**EL MOVIMIENTO MADERISTA**

Francisco I. Madero. Miembro de una familia \_\_\_\_\_, había \_\_\_\_\_ y viajado \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_. Sin embargo, sabía que muchos mexicanos vivían en la pobreza y estaba \_\_\_\_\_ por los \_\_\_\_\_ nacionales. Quería \_\_\_\_\_ en el gobierno de su país y decidió \_\_\_\_\_ en la \_\_\_\_\_.

Madero consideraba que Porfirio \_\_\_\_\_ no debería volver a \_\_\_\_\_. Junto con otras personas que pensaban como él, fundó el \_\_\_\_\_ Antirreeleccionista, que lo lanzó como \_\_\_\_\_ a la \_\_\_\_\_ de la República. Después viajó por el país para dar a conocer sus \_\_\_\_\_ políticas.



**EL MOVIMIENTO MADERISTA** aciertos 1 errores 1 tiempo 6

**El movimiento maderista:** actividad de texto, llenar huecos. Es necesario escribir las palabras que faltan. Esta actividad permite el uso de mayúsculas y minúsculas. Después de cada palabra escrita se debe pulsar enter. Si existe un error en la palabra, se marcará con rojo en su parte errónea.

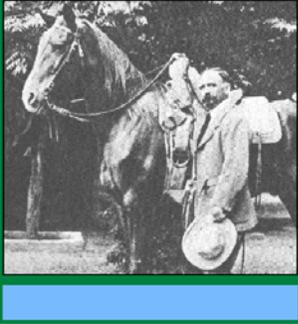
**EL PLAN DE SAN LUIS POTOSÍ**

**Madero** creía en la democracia y en la necesidad de renovar el gobierno con apego a las leyes. Poco antes de la elecciones fue detenido en Monterrey y encarcelado en **Guadalajara**. Allí supo que **Francisco León de la Barra** había vuelto a reelegirse. En octubre de 1910 escapó a los Estados Unidos, donde publicó el Plan de San Luis Potosí. Madero denunciaba la ilegalidad de las elecciones y desconocía a Porfirio Díaz como presidente. Se declaraba él mismo **presidente** provisional, hasta que se realizaran nuevas elecciones; prometía que se devolverían las **tierras** a quienes habían sido despojados; pedía que se defendiera el sufragio (**universal**) efectivo y la no **reelección** de los presidentes. También hacía un llamado al pueblo para que se alzara en contra del dictador, el 20 de **enero** de 1910.

**EL PLAN DE SAN LUIS POTOSÍ**

aciertos	errores	tiempo
2	4	14

**El Plan de San Luis Potosí:** actividad de texto, llenar huecos, seleccionando de una lista de opciones. Al hacer clic con el ratón sobre el triángulo o flecha, se despliega un menú de opciones, es necesario elegir la opción correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta.



**EL PERSONAJE ES:**

**Madero:** asociación de respuesta escrita. El programa acepta mayúsculas y minúsculas. Se puede escribir el nombre completo del personaje o sólo su apellido. Hay que hacer clic en la imagen después de escribir la respuesta o pulsar Enter.

**COMIENZA LA REVOLUCIÓN**

En Chihuahua, Madero logró que Pascual Orozco y Francisco Villa estuvieran de su parte. Ni Orozco ni Villa tenían preparación militar, pero resultaron estrategias excelentes; los seguía gente del norte, descontenta por los latifundios ganaderos. En marzo de 1911, Emiliano Zapata encabezó a los campesinos de Morelos, que reclamaban sus derechos sobre la tierra y el agua. También en otros lugares hubo levantamientos. El ejército de Porfirio Díaz fue derrotado en seis meses por las fuerzas maderistas y por el descontento general. La batalla definitiva fue la toma de Ciudad Juárez, por Orozco y Villa. Díaz renunció a la presidencia y salió del país rumbo a Francia, donde murió en 1915.






**COMIENZA LA REVOLUCIÓN**

aciertos	errores	tiempo
1	1	9

**Comienza la Revolución:** asociación de respuesta escrita. Los nombres de los revolucionarios aparecen en el texto. El programa acepta mayúsculas y minúsculas. Se puede escribir el nombre completo del personaje o sólo su apellido. Hay que hacer clic en la imagen después de escribir la respuesta o pulsar Enter. Al escribir correctamente una respuesta, el nombre del personaje aparece en el recuadro donde se encontraba su imagen.

**EL GOBIERNO DE MADERO**

Al renunciar **Porfirio Díaz**, el Congreso nombró presidente interino a Francisco **León de la Barra**, y convocó a elecciones. Resultaron electos Francisco I. Madero como presidente y José María Pino Suárez, como vicepresidente. Madero asumió la presidencia en noviembre de 1911. Porfirio Díaz había dejado México, pero eso no solucionaba los problemas del país. La riqueza seguía estando concentrada en manos de muy poca gente; continuaban las injusticias en el campo y también en las ciudades. Los campesinos deseaban que les devolvieran sus tierras, y los obreros mejores salarios, un tiempo de trabajo más corto y el derecho a organizarse para exigir mejores condiciones de trabajo cuando fuera necesario. Madero quiso vencer todas esas dificultades apeandose a la ley, aunque el cambio fuera lento. Pero algunos de sus antiguos partidarios no tenían tanta paciencia. **Zapata** se rebeló contra él en Morelos veinte días después de que Madero ocupó la presidencia, y Pascual **Orozco** hizo lo mismo en Chihuahua, a principios de 1912. **Madero** ordenó las operaciones contra Orozco al general Victoriano Huerta, que en unos meses derrotó a los orozquistas.

Evaluación

**IDENTIFICA A TODOS LOS PERSONAJES DE ESTE TEXTO**

aciertos	errores	tiempo
0	0	13

**El gobierno de Madero:** actividad de texto, identificar palabras. Se debe hacer clic con el ratón, en todos los personajes que aparezcan en el texto. Al finalizar, se debe pulsar el botón de evaluación, si la actividad está completada, manda un mensaje de felicitación, de lo contrario, el programa manda un mensaje con el número de elementos que faltan.

**MADERO GOBERNANTE**

Nunca prometió Madero imposibles, por más que sus enemigos lo tacharon de demagogo. Sin incitar al indio contra el blanco, inició la tarea de despertar a la raza vencida; sin proclamarse de derecha o de izquierda, estuvo siempre atento al mayor bien de los humildes, sin preocuparse por la hostilidad de los explotadores. Su atención de estadista también vio más allá de lo económico. Durante su gobierno la educación pública recibió el primer gran impulso de difusión. Madero elevó el presupuesto de Educación y estableció las primeras escuelas rurales sostenidas por la federación. Su empeño de difundir la enseñanza respondía al deseo de cimentar la democracia.

José Vasconcelos (1891-1959)



**MADERO GOBERNANTE**

Acertados	Intentos	Tempo
2	4	18

**LA DECENA TRÁGICA**

En febrero de 1913 tres antiguos militares porfiristas se rebelaron contra Madero en la Ciudad de México. Uno de ellos Bernardo Reyes, murió cuando dirigía un ataque contra el Palacio Nacional. Los otros dos Félix Díaz y Manuel Mondragón, se encerraron en la Ciudadela, un antiguo depósito de armas en el centro de la capital. Durante diez días ocurrieron distintos enfrentamientos que causaron un estado de enorme confusión. Hubo numerosos combates en la Ciudad de México; muchos civiles murieron y muchos edificios fueron dañados. El 18 de febrero, unos soldados de Huerta entraron a Palacio Nacional y apresaron a Madero junto con el vicepresidente Pino Suárez. Los dos fueron obligados a renunciar a sus cargos; los asesinaron cuatro días después.



Evaluación

**IDENTIFICA TODAS LAS LETRAS ACENTUADAS DEL TEXTO**

Acertados	Intentos	Tempo
0	0	14

**Madero gobernante:** rompecabezas doble de 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia el recuadro vacío de la derecha, y ponerla en su posición correcta, hasta completar la imagen.

**La Decena Trágica:** actividad de texto, identificar letras. Se debe hacer clic con el ratón, en todas las letras acentuadas que aparezcan en el texto. Al finalizar, se debe pulsar el botón de evaluación, si la actividad está completada, manda un mensaje de felicitación, de lo contrario, el programa manda un mensaje con el número de elementos que faltan. Es importante aclarar que, si por error se selecciona alguna letra incorrecta, se tendrá que quitar la selección haciendo nuevamente clic en la misma, pues el programa no avanza si hay letras seleccionadas de más.

**REVOLUCIONARIO EN EL EXILIO**

M	P	E	R	I	O	D	I	S	T	A	F	K	T	E	X	A	S	C	M	Q
L	I	B	E	R	A	L	A	X	W	R	I	C	A	R	D	O	C	L	U	U
F	L	O	R	E	S	F	H	M	E	X	I	C	A	N	O	P	E	T	R	P
A	N	O	S	T	Z	G	D	E	M	O	C	R	A	T	A	X	D	R	I	R
O	P	E	R	I	O	D	I	C	O	A	Z	W	N	U	B	P	S	Z	O	I
L	E	X	I	L	I	O	S	V	D	F	L	P	A	R	T	I	D	O	P	S
C	O	N	D	E	N	A	D	O	G	G	U	V	E	I	N	T	E	J	I	
J	R	E	G	E	N	E	R	A	C	I	O	N	R	Q	H	A	V	E	Z	O
U	D	E	S	T	E	R	R	A	D	O	K	P	D	Z	V	T	N	B	B	N
T	H	C	A	R	C	E	L	M	G	J	M	A	G	O	N	D	R	Z	I	B

**REVOLUCIONARIO EN EL EXILIO**

Acertados	Intentos	Tempo
6	6	37

**Revolucionario en el exilio:** sopa de letras con 20 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.

**EL ESTIGMA DE LA TRAICIÓN**

En septiembre de 1913, Belsario Domínguez (1863-1913), senador por Chiapas, repartió dos discursos contra Huerta, que no le permitieron leer en público. Como consecuencia de esta acción fue asesinado.

La verdad es esta: durante el gobierno de don Victoriano Huerta, no solamente no se hizo nada bien en la pacificidad del país, sino que la situación actual de la República es infinitamente peor que antes. El pueblo mexicano no puede resignarse a tener por presidente de la República a Victoriano Huerta, al soldado que se apoderó del poder por la traición y cuyo primer acto al subir a la presidencia fue asesinar cobardemente al presidente y vicepresidente legalmente ungidos por el voto popular.



**EL ESTIGMA DE LA TRAICIÓN**

Acertados	Intentos	Tempo
0	1	11

**El estigma de la traición:** rompecabezas de intercambio con 9 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

**EL MOVIMIENTO CONSTITUCIONALISTA**

Venustiano López, que era **presidente** de Coahuila, desconoció a Victoriano Huerta como presidente y se levantó en armas. A su **tropa** se le llamó **zapatista**, porque exigía que la **ley** fuera respetada.



**EL MOVIMIENTO CONSTITUCIONALISTA** aciertos 1 errores 1 tiempo 23

**El movimiento constitucionalista:** actividad de texto, llenar huecos. Es necesario borrar las palabras mal escritas y escribir las correctas. Esta actividad permite el uso de mayúsculas y minúsculas. Después de cada palabra corregida, se debe pulsar enter. Si existe un error en la palabra, se marcará con rojo en su parte errónea.

**LA CONVENCION DE AGUASCALIENTES**

No todos los revolucionarios estaban de acuerdo en que Carranza fuera el Primer Jefe, como se había hecho llamar, ni qué rumbo debería seguir la Revolución. En octubre de 1914, los caudillos o sus representantes se reunieron en Aguascalientes, para ponerse de acuerdo, en la Soberana Convención Revolucionaria.

Francisco Villa, en la silla presidencial, el 6 de diciembre de 1914. Se ven sentados Tomás Urbina, Francisco Villa, Emiliano Zapata y Otilio Montaña.

C	O	N	V	E	N	C	I	O	N	B	L	D	C
V	B	H	E	R	D	Z	A	N	L	U	W	E	A
I	M	O	N	T	A	Ñ	O	Q	K	R	L	Z	U
L	O	F	Z	A	P	A	T	A	W	B	U	A	D
L	D	Z	U	Z	D	D	K	L	G	I	P	X	I
A	L	L	I	S	Q	U	V	N	I	N	J	Q	L
P	R	E	S	I	D	E	N	C	I	A	L	B	L
P	C	X	Y	A	B	J	T	J	O	E	A	C	O
A	G	U	A	S	C	A	L	I	E	N	T	E	S



**LA CONVENCION DE AGUASCALIENTES** aciertos 4 errores 5 tiempo 19

**La Convención de Aguascalientes:** sopa de letras con 9 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.

A	N	E	N	E	C	U	I	L	C	O	N
S	Z	G	K	M	F	O	L	A	M	J	Ó
N	U	O	D	I	P	A	I	Y	O	A	I
R	I	R	P	L	Q	I	I	A	R	R	C
C	A	U	D	I	L	L	O	L	E	R	U
O	A	R	Z	A	P	A	T	A	L	E	L
E	Q	O	L	N	A	C	I	O	I	O	
M	P	G	Q	O	T	G	J	J	S	T	V
A	C	R	I	B	I	L	L	A	D	O	E
C	H	I	N	A	M	E	C	A	S	M	R



**SÍMBOLO DEL AGRARISMO** aciertos 4 errores 4 tiempo 29

**Símbolo del agrarismo:** sopa de letras con 12 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.

**LA CONSTITUCIÓN DE 1917**

La nueva Constitución se promulgó el 5 de febrero de 1917. En ella se incluyeron ideas de todos los grupos revolucionarios. Se ratificaron las libertades y derechos de los ciudadanos, así como los Ideales democráticos y federales de la de 1857. Se reconocieron los derechos sociales, como el de huelga y organización de los trabajadores; el derecho a la educación y el derecho de la nación a regular la propiedad privada según el interés de la comunidad. Entre sus principales artículos destacan:

- Artículo 3°: la educación primaria debe ser obligatoria, laica y gratuita
- Artículo 27°: las riquezas del suelo, subsuelo, aguas y mares de México son de la nación.
- Artículo 123°: la duración de las jornadas de trabajo, no debe ser mayor a ocho horas.

Venustiano Carranza fue el primer presidente que gobernó con la constitución que actualmente nos rige, la cual ha sido reformada muchas veces, para adaptarla a las circunstancias, que cambian con el tiempo, pero sus principios básicos siguen normando la vida de México.

DECLARA QUE LA EDUCACIÓN PRIMARIA DEBE SER OBLIGATORIA Y GRATUITA. ADICIÓN DEBE SER LAICA, AJENA A TODA DOCTRINA RELIGIOSA

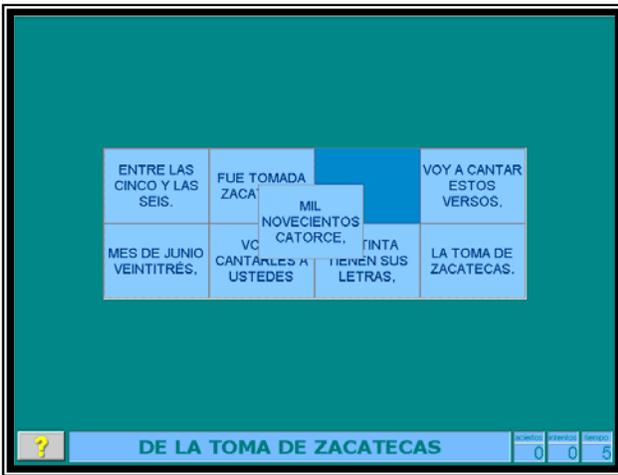
ESTABLECE QUE LA DURACIÓN DEL TRABAJO OBRERO NO DEBE SER DE MÁS DE OCHO HORAS Y QUE DEBE HABERLE UN DÍA DE DESCANSO A LA SEMANA



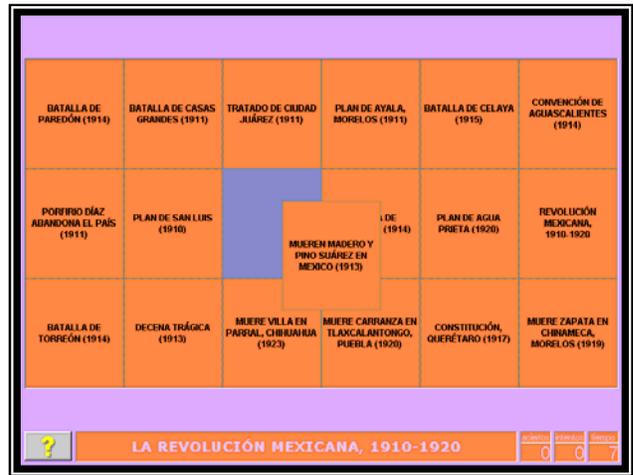
**Artículo 123**

**LA CONSTITUCIÓN DE 1917** aciertos 0 errores 0 tiempo 26

**La Constitución de 1917:** asociación de respuesta escrita. Los números de los artículos y del personaje aparecen en el texto. El programa acepta mayúsculas y minúsculas. Se puede escribir solo el número del artículo, también el nombre completo del personaje o sólo su apellido. Hay que hacer clic en la imagen o texto después de escribir la respuesta o pulsar Enter.



**De la toma de Zacatecas:** rompecabezas de texto de 8 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta que quede en orden el texto. De izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.



**La Revolución Mexicana 1910-1920:** rompecabezas de texto de 18 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta que queden ordenados cronológicamente cada uno de los sucesos, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.



**Evolución de la división política de México II:** asociación simple. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le corresponde una sola del lado izquierdo. Al ir uniendo correctamente las opciones, se irá descubriendo una imagen por cada opción en el lado izquierdo.



**Pérdidas y recuperaciones territoriales, 1824-1893:** rompecabezas doble de 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia el recuadro vacío de la izquierda, y ponerla en su posición correcta, hasta completar la imagen.

**LA CONSTITUCIÓN DE 1857**

En la Constitución liberal de 1857, el país queda dividido en 23 estados, el territorio de Baja California y el Distrito Federal. Guerrero había sido creado en 1849, Coahuila y Nuevo León se fundieron en un solo estado y se le dio tal categoría al territorio de Tlaxcala. El águila proviene de la bandera del Batallón de Artillería Fija de Matamoros, que peleó del lado liberal en la Guerra de Reforma.

**LA CONSTITUCIÓN DE 1857** ¿

Acertados	Incorrectos	Intentos
2	0	7

**La Constitución de 1857:** rompecabezas de intercambio con 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

**LA CONSTITUCIÓN DE 1917**

En la Constitución de 1917 se establecieron 29 estados, 2 territorios (Baja California y Quintana Roo) y un Distrito Federal. El águila figura en una bandera del Batallón Libre de Tuxtepec, que formó parte del Ejército Constitucionalista.

**LA CONSTITUCIÓN DE 1917** ¿

Acertados	Incorrectos	Intentos
1	3	16

**La Constitución de 1917:** rompecabezas doble de 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia el recuadro vacío de la izquierda, y ponerla en su posición correcta, hasta completar la imagen.

### El México contemporáneo (19 Actividades)

**MÉXICO HOY**

Las fronteras y denominaciones de nuestra actual división política quedaron establecidas en 1974, con la elevación de los territorios de Baja California Sur y Quintana Roo a la categoría de estados libres y soberanos. Las últimas disposiciones respecto a la forma y el uso del escudo nacional, donde se asientan sus características actuales, datan de 1984.

**MÉXICO HOY** ¿

Acertados	Incorrectos	Intentos
1	0	5

**México hoy:** rompecabezas de hueco con 4 piezas. Se debe dar clic con el ratón sólo en la pieza que esté junto al hueco para poder moverla. La pieza del lado derecho se colocará automáticamente en el lugar correcto, cuando las demás estén en la posición adecuada.

**LA RECONSTRUCCIÓN DEL PAÍS**

La Constitución fue promulgada en 1917, pero en algunas regiones la guerra continuó hasta 1920. Cuando terminó, muchas cosas habían cambiado. El país quedó en manos de una nueva generación de hombres y mujeres fogueros en la Revolución. La destrucción era palpable en la agricultura, las minas, las fábricas y el comercio; los caminos, los puentes, las vías de ferrocarril, los cables del telégrafo y otras instalaciones. Lo único que funcionaba eran los campos petroleros y algunas minas, propiedad de extranjeros, que fueron respetados para no crear dificultades con los gobiernos de sus países.

**LA RECONSTRUCCIÓN DEL PAÍS** ¿

Acertados	Incorrectos	Intentos
1	0	5

**La reconstrucción del país:** rompecabezas de intercambio con 16 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

**SE RESTABLECE LA PAZ**

Villa firmó la paz con el gobierno en 1920. Recibió el rancho de Canutillo, en Durango, y se retiró allí. En 1923 fue asesinado en una emboscada, en Hidalgo del Parral, Chihuahua.

Venustiano 1917 fue el primer presidente Carranza después de promulgada la Constitución de electo. Al final de su mandato (de cuatro años) no logró convencer a los jefes revolucionarios de que apoyaran a su candidato para las siguientes elecciones. en consecuencia, los generales Álvaro Obregón y Plutarco Elias Calles organizaron la Rebelión de Agua Prieta, Sonora.

Al triunfo de la rebelión, armas de la Huerta fue nombrado presidente interino y dejaron que los generales zapalistas y el mismo Villa consiguió las Adolfo. Así se consiguió la paz en el país y se pudo convocar a nuevas elecciones presidenciales. en las que triunfó Álvaro Obregón.

Evaluación

**SE RESTABLECE LA PAZ**

Acertadas 0 Errores 0 Puntaje 7

**REVOLUCIÓN EN LA EDUCACIÓN Y LAS ARTES**

Durante el gobierno de Obregón hubo otra revolución, tan intensa como la armada, pero más hermosa y difícil: una revolución en la educación y en las artes.

José Vasconcelos, secretario de Educación, se esforzó porque la escuela primaria llegara a todo el país y todos los mexicanos supieran leer y escribir. Los que sabían debían enseñar a los que no sabían; se fundaron bibliotecas en ciudades y pueblos; se publicaron revistas y libros, para niños y también para adultos.

En el campo, Vasconcelos organizó las misiones culturales: grupos de estudiantes y profesionistas que se instalaban como maestros temporalmente en diferentes sitios, para alfabetizar a la gente y enseñarle medidas de higiene, oficios y cómo aprovechar mejor los recursos del lugar. Vasconcelos apoyó a los músicos, los escritores y los pintores. La inspiración popular dio originalidad y fuerza al arte mexicano, que alcanzó un reconocimiento universal.



Evaluación

**REVOLUCIÓN EN LA EDUCACIÓN Y LAS ARTES**

Acertadas 1 Errores 0 Puntaje 7

**Se restablece la paz:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver qué palabras están en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

**Revolución en la educación y las artes:** rompecabezas de intercambio con 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

**LA REBELIÓN DELAHUERTISTA**

H	A	C	I	E	N	D	A	W	Y	F	I	K	H	S
U	J	C	I	V	I	L	T	T	N	N	S	R	W	E
E	O	C	Z	J	M	C	U	A	T	R	O	N	A	C
R	M	K	Z	B	M	A	M	Y	F	R	D	O	C	R
T	O	P	O	W	Y	E	O	W	P	N	A	I	J	E
A	A	D	W	M	H	X	S	L	K	N	D	L	B	T
A	C	A	B	O	A	J	Z	E	W	R	L	E	B	A
M	O	F	I	C	I	A	L	E	S	Q	O	B	C	R
M	U	R	I	E	R	O	N	U	O	D	S	E	Q	I
J	U	R	A	D	O	L	F	O	A	Q	A	R	C	O



Evaluación

**LA REBELIÓN DELAHUERTISTA**

Acertadas 5 Errores 6 Puntaje 28

**LA REBELIÓN CRISTERA**

La Iglesia **culto** había rechazado, desde que fueron promulgados, algunos artículos de la **oficiar** de 1917; en especial los artículos 3º, 5º, 24, 27 y 130. En ellos, entre otras cosas, no se reconocía personalidad jurídica a las **católicos**; se prohibía el **templos** externo, como las procesiones; no se reconocían derechos políticos a los **Cristo**, y se prohibía **Constitución** a los extranjeros. El presidente Calles insistió en que se cumpliera la Constitución. En respuesta, la Iglesia suspendió las actividades en los **iglesias**. Muchos **cristera** se levantaron en armas. El ejército intentó detenerlos y el conflicto creció. Empezó la rebelión **católica**, llamada así porque el grito de combate de los alzados era "¡Viva **sacerdotes** Rey!". Duró **tres** años, hasta junio de 1929, cuando el gobierno y la **Iglesia** llegaron a un acuerdo.



Evaluación

**LA REBELIÓN CRISTERA**

Acertadas 0 Errores 0 Puntaje 2

**La rebelión delahuertista:** sopa de letras con 12 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.

**La rebelión cristera:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver que palabras están en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

**EL PARTIDO NACIONAL REVOLUCIONARIO**

Para fortalecer el **partido**. Calles los **políticos** a los jefes **creación** y militares la **Revolucionario** de un **gobierno** político que serviría para resolver sus diferencias y **fomentar** su unidad. Así nació, en 1929, el Partido Nacional **propius** (PNR).

De 1928 a 1934 a hubo tres **presidentes**. Ninguno de ellos cubrió un **Plutarco** completo. Sin embargo, el verdadero **Revolución** se concentró en **Elias Maximato Jefe**, a quien se conocía como el **periodo poder** de la **Calles**. Por eso a estos años se les llama el **Máximo**.



Evaluación

**EL PARTIDO NACIONAL REVOLUCIONARIO** Aciertos: 0 Errores: 0 Tiempo: 2

**VASCONCELOS ENTREGA LIBROS**

V	A	S	C	O	N	C	E	L	O	S	S	U	B	V	L	E	E	R
J	C	R	E	A	R	E	B	H	P	A	I	S	S	G	V	I	A	
H	A	B	I	T	O	D	P	H	I	P	U	E	B	L	O	S	N	
W	R	E	P	L	E	T	A	U	V	C	S	U	B	I	L	X	C	
G	Q	H	P	Q	Y	K	C	A	J	U	E	L	A	R	B	J	H	
N	N	E	D	U	C	A	C	I	O	N	C	W	I	N	O	R	E	
J	A	I	L	E	S	C	U	E	L	A	C	F	R	B	Y	B	R	
O	S	I	E	N	T	R	E	G	A	R	V	Z	E	S	R	C	I	
S	U	B	I	B	L	I	O	T	E	C	A	S	H	V	M	O	A	
É	A	P	D	X	K	L	E	C	T	U	R	A	X	J	G	N	S	



**VASCONCELOS ENTREGA LIBROS** Aciertos: 5 Errores: 6 Tiempo: 29

**El Partido Nacional Revolucionario:** actividad de texto, ordenar palabras. Es necesario arrastrar con el ratón cada palabra hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver qué palabras están en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la actividad, para acceder a la siguiente.

**Vasconcelos entrega libros:** sopa de letras con 16 palabras. Se debe arrastrar con el ratón sobre la palabra escondida, dichas palabras se encuentran enlistadas al activar la ayuda. Al encontrar cada palabra, se descubre una parte de la imagen del lado derecho. Al finalizar la actividad, se debe ver la imagen completa.

**UNA SEMBLANZA DE ÁLVARO OBREGÓN**

El escritor **afriano** Vicente Blasco Ibañez (1867-1928) conoció a **Álvaro Dávila** en 1920, mientras éste último hacía su campaña como candidato a la **gubernatura**. Conoció a **Juan Obregón** en un almuerzo en el Bach, el restaurante más céntrico de la capital. Encontré a Obregón sentado a la mesa con un amigo. Llevaba un sombrero Panamá sucio y usado, pantalones que habían perdido las líneas y un saco gastado, una de cuyas mangas pendía vacía, mostrando que el **pie** había sido amputado cerca del hombro.

Obregón habla con gran **hipocresía** y familiaridad con todo el mundo; con las mujeres en la calle, con los obreros que encuentra, con los rancheros del campo. Es el hombre más **feo** y temido de México, el hombre de quien más se habla en todas partes. Algunas gentes lo **adulán** tanto que darían su vida por él. Otros lo **desprecian** tanto que lo matarían. Atrae a la multitud con su franqueza y su alegría. Tiene, además, el prestigio de un **temor** que nadie pone en duda.



**UNA SEMBLANZA DE ÁLVARO OBREGÓN** Aciertos: 0 Errores: 0 Tiempo: 15

**DEL CAMPO A LA CIUDAD**

Lázaro Cárdenas tomó posesión de la presidencia de la República el 1º de diciembre de 1934. Durante su régimen se expropiaron grandes latifundios para repartirlos entre los campesinos y se dedicó más dinero al campo. Se multiplicaron las escuelas, sobre todo rurales, y se promovió la enseñanza técnica. Se construyeron nuevas carreteras y se favoreció el crecimiento de la industria.

Los años treinta también fueron de intensa actividad cultural. En ese tiempo se crearon, entre otros organismos, el Fondo de Cultura Económica y el Instituto Nacional de Antropología e Historia.



**DEL CAMPO A LA CIUDAD** Aciertos: 1 Errores: 1 Tiempo: 10

**Una semblanza de Álvaro Obregón:** actividad de texto, llenar huecos. Es necesario borrar las palabras mal escritas y escribir las correctas. Esta actividad permite el uso de mayúsculas y minúsculas. Después de cada palabra corregida, se debe pulsar enter. Si existe un error en la palabra, se marcará con rojo en su parte errónea.

**Del campo a la ciudad:** rompecabezas doble de 12 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia el recuadro vacío, y ponerla en su posición correcta, hasta completar la imagen.

**LA NACIONALIZACIÓN DEL PETRÓLEO**

Los obreros mexicanos se fueron a huelga, tras estudiar el asunto, la Suprema Corte de Justicia decidió que el aumento que pedían era justo y ordenó que se les concediera. Sin embargo, las compañías no obedecieron, y el presidente Cárdenas decidió expropiarlas. Lo anunció el 18 de marzo de 1938, y las empresas extranjeras tuvieron que cederle a México a cambio de una indemnización su maquinaria, sus pozos, sus instalaciones.

En México, las diferencias entre las compañías extranjeras y el gobierno fueron creciendo hasta llegar a un conflicto. Las empresas no querían pagar los impuestos que señalaba la ley, ni mejorar los salarios de los trabajadores mexicanos, muy inferiores a los de los extranjeros.

Después de la primera Guerra Mundial (1914-1918), la demanda de petróleo aumentó, pues fue evidente que los países debían tener suficientes reservas para sus transportes, sus industrias y su seguridad nacional.

Desde el siglo XX el petróleo ha sido un recurso esencial para los transportes, las industrias y la producción de electricidad. Del petróleo se obtienen muchos combustibles: plásticos y muchos otros productos. En el subsuelo de México existen

Evaluación

**LA NACIONALIZACIÓN DEL PETRÓLEO** Acertados: 0 Errores: 0 Tiempo: 2

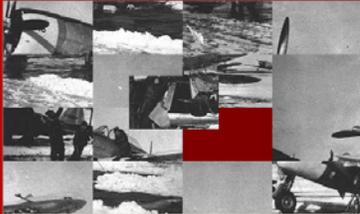
**La nacionalización del petróleo:** actividad de texto, ordenar párrafos. Es necesario arrastrar con el ratón cada párrafo hacia su posición correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta. Se puede pulsar el botón de evaluación cuantas veces sea necesario para ver qué párrafo está en el lugar equivocado. Es necesario pulsar el botón de evaluación al terminar la primera actividad, para acceder a la siguiente.

**LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL**

La Segunda Guerra Mundial se desencadenó en 1939 y enfrentó a los países del Eje (Alemania, Italia y Japón) con los aliados (Inglaterra, Francia, la Unión Soviética, los Estados Unidos y otros países).

En 1942, tras el hundimiento de tres barcos mexicanos por submarinos alemanes, México declaró la guerra los países del Eje y envió a la lucha al Escuadrón 201, formado por aviones militares. El conflicto terminaría en 1945, con la derrota de Alemania y el lanzamiento, por los Estados Unidos, de bombas atómicas sobre las ciudades japonesas de Hiroshima y Nagasaki.

La mayor parte de esta guerra la vivió México bajo la presidencia de Manuel Ávila Camacho (1940-1946)



**LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL** Acertados: 2 Errores: 0 Tiempo: 5

**La segunda Guerra Mundial:** rompecabezas de intercambio con 16 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta completar la imagen.

**CAMBIO DE VIDA**

El crecimiento de la industria cambió la **humanidad** del país. La población empezó a concentrarse en las **casas**, porque en ellas estaban las fábricas, muchos negocios, las dependencias oficiales, y había más oportunidades de trabajo.

En el **cerro** también hubo cambios. Se construyeron **rascacielos** y canales de riego; se extendió el uso de máquinas agrícolas. Las **carreteras**, camiones y **carreteras** se multiplicaron. La electricidad, el teléfono y el agua potable comenzaron a llegar a muchos lugares donde antes no había. Cada vez hubo más gente con **walkiman** y en 1950 se iniciaron las transmisiones de **fútbol**.

Por todos lados se edificaron **laboratorios**, hospitales y centros de salud. Las campañas para mejorar la alimentación y terminar con las **medicinas** dieron origen a un gran aumento de población, al disminuir la **inteligencia** infantil.



**CAMBIO DE VIDA** Acertados: 0 Errores: 0 Tiempo: 2

**Cambio de vida:** actividad de texto, llenar huecos. Es necesario borrar las palabras mal escritas y escribir las correctas. Esta actividad permite el uso de mayúsculas y minúsculas. Después de cada palabra corregida, se debe pulsar enter. Si existe un error en la palabra, se marcará con rojo en su parte errónea.

**CRECIMIENTO**

Para reducir el alza de precios y de salarios, el gobierno comenzó a **dar** menos y a frenar el aumento de los sueldos a los trabajadores. Con esto los costos se estabilizaron, las finanzas del gobierno mejoraron y así la economía empezó a crecer con poca **pobreza**; es decir, sin que los precios estuvieran aumentando continuamente. Por casi **trescientos** años el gobierno de México sostuvo con buenos resultados este plan económico, que se llamó desarrollo estabilizador. El desarrollo estabilizador se puso en práctica durante la presidencia de Adolfo Ramos Cortines (1952-1958). El siguiente presidente fue Adolfo López Mendoza (1958-1964). Durante su gobierno se nacionalizó la industria **petrolera**, se creó la Comisión Nacional para los Libros de Texto Gratuitos y se completó la nacionalización de los ferrocarriles, que se había comenzado desde tiempos de Porfirio **Jiménez**.

Al concluir este periodo presidencial, en 1964, el país llevaba más de treinta años de estabilidad política y crecimiento económico. No habían faltado **deudas**; entre otros, elecciones discutidas, corrupción, inflación, desigualdad en la repartición de la riqueza, falta de escuelas, injusticia, violencia, **necesidad** de mayor apoyo al campo. Pero la estabilidad y el crecimiento de **España** eran ejemplares en América latina.

**CRECIMIENTO** Acertados: 0 Errores: 0 Tiempo: 2

**Crecimiento:** actividad de texto, llenar huecos. Es necesario borrar las palabras mal escritas y escribir las correctas. Esta actividad permite el uso de mayúsculas y minúsculas. Después de cada palabra corregida, se debe pulsar enter. Si existe un error en la palabra, se marcará con rojo en su parte errónea.

**LA CULTURA Y LAS CIUDADES**

En los años cincuenta, las ciudades experimentaron tal crecimiento, que fue necesario planificar su expansión. Se construyeron los primeros multifamiliares y las primeras vías rápidas en la Ciudad de México.

A principios de los sesenta, el país que nos legó la Revolución se había transformado casi en el México que conocemos hoy.

MARIA FELIX	AGUSTÍN YÁÑEZ	JUAN RULFO	PALACIO DE BELLAS ARTES	EL PERFE DEL HOMBRE Y LA CULTURA EN MÉXICO	SE TERMINA DE CONSTRUIR EN 1934	AL FILO DEL AGUA	AHÍ ESTÁ EL DETALLE
CANTINFLAS	OCTAVIO PAZ	SAMUEL RAMOS	CARLOS CHÁVEZ	FUNDA EN 1929 LA ORQUESTA SINFÓNICA NACIONAL	PEDRO PÁRAMO	EL LABERINTO DE LA SOLEDAD	

**LA CULTURA Y LAS CIUDADES**

Acertar: 1 Errores: 1 Tiempo: 11

**La cultura y las ciudades:** asociación simple. Se deben unir con el ratón las opciones de la izquierda con las de la derecha. A cada opción de la derecha le corresponde una sola del lado izquierdo.

**LA EXPROPIACIÓN PETROLERA**

El general [ ] todavía estuvo haciendo esfuerzos durante los primeros días de marzo [ ], en plan amistoso, para convencer a las [ ] de que acataran la sentencia de la Suprema Corte.

Se anunció la expropiación el [ ] de marzo de [ ], por medio de todas las estaciones de radio de la república. El miércoles 23 de marzo hubo en la Ciudad de México [ ] una manifestación de respaldo al gobierno por la robo [ ] de las empresas [ ] de más de cien mil [ ].

**LA EXPROPIACIÓN PETROLERA**

Acertar: 2 Errores: 6 Tiempo: 13

**La expropiación petrolera:** actividad de texto, llenar huecos, seleccionando de una lista de opciones. Al hacer clic con el ratón sobre el triángulo o flecha, se despliega un menú de opciones, es necesario elegir la opción correcta. La opción con fondo rojo es incorrecta y la opción en letras azules es la correcta.



**SÍMBOLOS PATRIOS**

¿

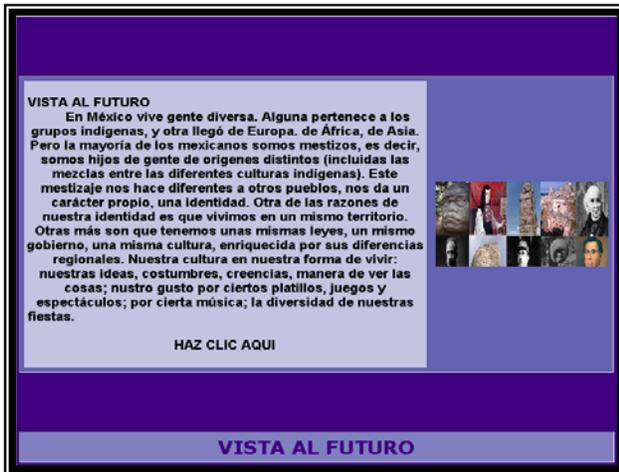
Acertar: 3 Errores: 7 Tiempo: 20

**Símbolos Patrios:** rompecabezas de texto de 6 piezas. Se debe arrastrar con el ratón cada pieza hacia su posición correcta, hasta que quede en orden el Himno Nacional de México. De izquierda a derecha

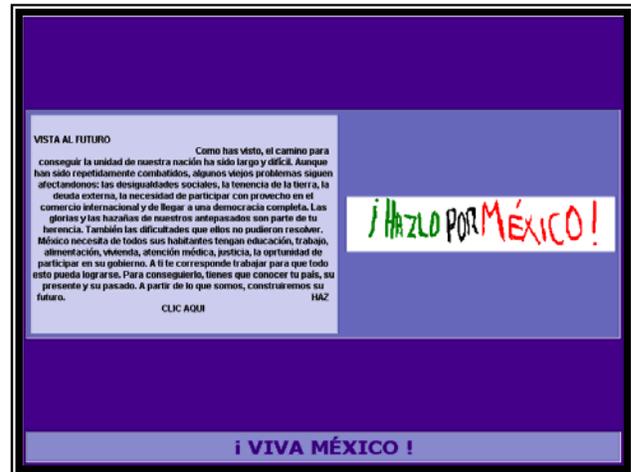
**VISTA AL FUTURO**

Acertar: 2 Errores: 2 Tiempo: 17

**Vista al futuro:** asociación simple, de imágenes. Se deben unir con el ratón las imágenes de la izquierda con las de la derecha. A cada imagen de la derecha le corresponde una sola del lado izquierdo. Al ir uniendo correctamente los pares de imágenes, aparecerá un texto en el lado izquierdo, precisamente donde se encontraba cada imagen.



**Vista al futuro:** asociación, modalidad identificación. Se debe leer la información, y posteriormente dar clic en el texto: *HAZ CLIC AQUI*. Aparecerá una imagen.



**Vista al futuro:** asociación, modalidad identificación. Se debe leer la información, y posteriormente dar clic en el texto: *HAZ CLIC AQUI*. Aparecerá una imagen.

## Versiones

Debido a que el programa cuenta con algunas limitantes al sólo poder avanzar a la actividad siguiente hasta que se haya concluido la previa, se decidió implementar una segunda versión en la que el profesor, alumno o usuario en general pueda avanzar y retroceder libremente por todas y cada una de las actividades, mediante los botones de paso de actividad (flechas).

Esta versión resulta muy útil cuando un profesor necesite reforzar un tema visto en clase con una actividad en específico, sin necesidad de acceder a todas las demás.

Esta versión aparece en el CD con el nombre de **Mexicatlahtollotl Dos.exe**.