

ELABORACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE: UNA EXPERIENCIA DE DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL PORTAL ACADÉMICO DEL CCH-UNAM.

ARELI FLORES MARTÍNEZ/ YADIRA JANNET JIMÉNEZ TABOADA/ JOCELIN VENEGAS MARTÍNEZ

RESUMEN: Existen dos formas de aplicación de las TIC en la enseñanza. En la primera, la máquina sólo es un soporte más para textos y ejercicios cuya validez y eficacia ha sido severamente cuestionada (ejercicios mecánicos y memorísticos); desde este punto de vista sólo se sustituye “un portador por otro más costoso sin una innovación educativa de fondo” (Kalman, 2011: 623). La perspectiva opuesta encuentra en el uso de las TIC una poderosa herramienta para “construir y producir conocimiento y va acompañada de su repercusión en lo social: el acceso democrático a ideas poderosas” (Rojano, 2011: 628). El reto actual en la producción de materiales didácticos presentados en nuevos soportes, es que mediante el uso de recursos multimodales, los alumnos logren un aprendizaje significativo poniendo en práctica distintas habilidades como la selección óptima y jerarquización de la información, y el uso de ésta para generar nuevas ideas.

En este trabajo se hará una descripción de la elaboración de Objetos de Aprendizaje (OA) del Portal Académico del Colegio de Ciencias y Humanidades de la UNAM. Se tratarán cuestiones relacionadas con su diseño instruccional, que sugiere nuevos retos en su producción, al mismo tiempo que problematiza el uso efectivo de éstos en la filosofía del Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH): aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a ser. La pregunta que guía esta reflexión es: ¿Qué criterios se consideran importantes en el Diseño Instruccional de OA elaborados con base en el modelo educativo del CCH?

Palabras clave: Diseño Instruccional, Objeto de Aprendizaje, Material de apoyo en línea, TIC en Nivel Medio Superior, CCH-UNAM.

Introducción

El proyecto de creación del Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH) fue aprobado por el Consejo Universitario de la UNAM el 26 de enero de 1971 durante el rectorado de Pablo González Casanova, en el marco de la efervescencia política y

educativa que suscitó el movimiento del 68. Las demandas que pretendía resolver el Colegio fueron las siguientes: ampliar la oferta educativa del nivel medio superior en la zona metropolitana; vincular facultades, institutos y centros de investigación de la UNAM; así como impulsar la transformación académica de la propia Universidad con una nueva perspectiva curricular y nuevos métodos de enseñanza. Actualmente hay cinco planteles, cuatro en la zona metropolitana y uno en el estado de México, atendiendo a 56 mil alumnos que asisten a clases en los turnos matutino y vespertino.

El modelo educativo del CCH busca formar alumnos autodidactas, es decir, sujetos críticos, participativos y responsables de lo que saben, es por esto que la función del docente es la de un guía del aprendizaje, que brinde las experiencias y herramientas necesarias para lograrlo.

A partir de esta concepción del alumno y del docente, y bajo los actuales requerimientos de nuevos ambientes de aprendizaje basados en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), surge el Portal Académico del CCH en marzo de 2010. Éste es gestionado por la Dirección General del Colegio de Ciencias y Humanidades (DGCCH) y es un espacio en el que se brinda apoyo académico a profesores y alumnos con la intención de que tengan diversos recursos en línea. En el Portal Académico hay materiales de apoyo de las asignaturas divididas en cuatro áreas: talleres, experimentales, histórico-social y matemáticas, que conforman el plan de estudios del CCH. La intención que la DGCCH tiene, es ofrecer contenidos de una manera abierta y transparente, eliminando las barreras de acceso para que cualquier usuario de la institución o de otras instancias pueda visitarlo.

Una de las principales tareas del Portal Académico es la elaboración de OA de consulta que pueden utilizarse en la enseñanza semipresencial o mixta (b-learning). Para Wiley (2000, cit, en Chan, *et al*: 13) los OA son “recursos digitales que pueden ser usados como soporte para el aprendizaje” y están estructurados con base en un propósito educativo específico, por lo que consideran aspectos de contenido (qué), además de procesos de enseñanza-aprendizaje (cómo). Pueden ser re-usados y ensamblados en diferentes contextos, siempre apoyados por las TIC (Ossandon y Castillo, 2006).

El desarrollo de OA requiere del trabajo conjunto de especialistas en diseño didáctico y multimedia del Departamento de Medios Digitales de la DGCCH, así como de especialistas de las disciplinas, en este caso, los profesores. Los OA cubren la totalidad de los contenidos de los programas de estudio de las diferentes asignaturas.

En este artículo se describirá el diseño instruccional que está detrás de la elaboración de los OA del Portal Académico, es decir, se explicará qué tipo de criterios se utilizan para la selección y organización de la información y de los recursos de aprendizaje - audio, video, animación, imágenes, entre otros-, para lograr materiales acordes a los principios y objetivos educativos que rigen la enseñanza del CCH.

Diseño instruccional

El término “diseño instruccional”, como su nombre lo indica, hace referencia al proceso sistemático, planificado y estructurado para hacer efectiva la instrucción, es decir que se centra en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto, es sinónimo de “diseño didáctico o pedagógico” y su finalidad es planificar todos los niveles del “proceso de diseño, desarrollo, implementación y evaluación de propuestas formativas” (Agudelo 2009, Martínez 2009, Valle, 2011).

Para una mayor comprensión del papel que desempeña un diseñador instruccional del Portal Académico, describiremos las fases de elaboración de un OA:

1ª. Fase: Se conforma un grupo de trabajo institucional de cada materia interactiva con profesores de distintos planteles del CCH, entre los que se dividen los aprendizajes de acuerdo con cada una de las unidades del programa de estudios. Por lo tanto, el contenido del OA (el tema específico) queda en manos del experto en la materia. Al resultado de esta primera versión se le denomina “texto base”, éste se encontrará dividido en subtemas, tiene un propósito definido y con base en él, se proponen ejercicios y una actividad final que le permiten al usuario saber cuánto aprendió sobre el contenido del material.

2ª. Fase: Para que un texto base sea aprobado se realiza una revisión entre pares, una vez que éstos dan su visto bueno, será revisado por el coordinador del grupo de trabajo institucional.

3ª. Fase: El diseñador instruccional recibe el texto base y comienza la redacción de un guion instruccional, que es un formato integrado por dos columnas en las que se

organiza el contenido, dividido por pantallas; en la primera columna se coloca la información específica y el modo en el que éste se presentará, y en la segunda, se redactan las especificaciones para el diseñador gráfico. De esta forma, el trabajo del diseñador instruccional consiste en la edición del texto base, cotejando el desarrollo del OA de forma que, tanto contenido como actividades, evaluación y recursos propuestos, cumplan cabalmente con su propósito general.

4ª. Fase: El diseñador instruccional envía el guion al diseñador gráfico, quien se encargará de la producción del OA para que se visualice en la plataforma virtual de acuerdo con los requerimientos establecidos, esto también requiere la intervención de los programadores del Portal Académico.

5ª. Fase: Una vez elaborada una primera versión del OA, se lleva a cabo una revisión exhaustiva de contenido y usabilidad por parte del diseñador instruccional y el profesor, después de que está validada, es publicada en el Portal. La *usabilidad* es un factor central en la construcción de cualquier OA, pues de ésta depende su éxito con los usuarios, ya que implica la rapidez con que pueden aprender a utilizarlo, su eficiencia al manipularlo, cuan memorable es, su grado de propensión al error y cuánto gusta, es decir, su facilidad de uso, la calidad de interacción de los usuarios con la interfaz (Nielsen y Lornager, 2007).

Podemos decir, por lo tanto, que el papel del diseño instruccional en el Portal Académico consiste en la realización de un OA que cumpla efectivamente con las características de usabilidad, estableciendo los lineamientos de su producción, en ese sentido, es un trabajo de edición que toma en cuenta las estrategias didácticas para el logro de aprendizajes concretos en un ambiente virtual.

Objetos de Aprendizaje del Portal Académico

La elaboración de los OA que actualmente se están desarrollando en el Portal Académico para las asignaturas de Taller de Lectura, Biología, Química, e Historia Universal y de México retoman las características más importantes que Latorre, (2005) y Bermejo y Treviño, (2005) consideran que un OA debe tener, éstas son:

- *Modularidad y reusabilidad*: implica que los OA sean construidos como pequeñas unidades, favoreciendo su re-uso y combinación dentro de distintos contextos educativos y áreas del saber. Esta propiedad es evidente cuando un OA determinado se vincula con

alguno de otra asignatura para complementar información o reforzarla. Un ejemplo de esto se puede observar en: <http://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/historiademexico1/unidad1/investigacionHistorica/ejemploProyecto>.

- *Adaptabilidad:* se refiere a la capacidad de los OA de adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, por lo que el modo en que éste se presente debe considerar las características de los posibles usuarios. Tal aspecto se refleja en el lenguaje que es utilizado en cada OA, pues se procura que sea accesible para un usuario del nivel medio superior: la enunciación se realiza en segunda persona, la prosa debe ser la de un texto de divulgación. Esto también se ve favorecido por la incorporación de diversos recursos multimedia, tipos de ejercicios y actividades.

- *Accesibilidad:* Ya que los OA están disponibles desde internet, muchas personas acceden a éstos de modo simultáneo, tal aspecto se ve afectado positivamente cuando el etiquetado que se hace de los mismos, mediante diversos descriptores (metadatos), utiliza términos claros, facilitando su búsqueda, catalogación y almacenamiento en repositorios. Para lograr esto, las palabras clave y descripciones (etiquetado) que se hace de los OA del Portal, se determinan desde el guion instruccional, procurando que los términos sean lo más específicos posibles, lo que ayuda en el posicionamiento en los buscadores de internet (SEO).

Otro factor central, al momento de elaborar un OA, es la usabilidad, y se relaciona con la navegación, el diseño de las páginas, la tipografía, los gráficos y la accesibilidad. Un ejemplo representativo de este aspecto es el índice de navegación de los OA del portal, éste se encuentra en la parte lateral de la página, es sencillo y permite al usuario saber siempre donde se encuentra y hacia donde puede ir. Puede verse en el siguiente link: <http://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/historiademexico1/unidad3/conquistademexico> (Figura 1).

En resumen, tal como Marques menciona, los OA deben tener los siguientes criterios para asegurar que cumplan con su propósito educativo: logro de metas pedagógicas, facilidad de uso, calidad del entorno audiovisual, interacción con los contenidos y calidad de los contenidos temáticos (citado en Callejas, Hernández y Pinzón, 2011). A continuación ejemplificamos la estructura de un OA con un material de Historia de México 1.

Portada e índice

Lo primero que se ve en el OA es su ubicación dentro de la unidad de cada asignatura por medio del índice temático. En la portada se coloca una ilustración inédita que dé un panorama general del contenido del OA y se explicita el aprendizaje a lograr (Figura 1).

Introducción

En esta sección deberá presentarse el tema y el propósito principal que persigue el OA, es decir, se menciona el *qué* (resumen del contenido), el *cómo* (la actividad más importante a realizar), y el *para qué* (explicitación del aprendizaje) (Figura 2).

Desarrollo temático

La plataforma en que se producen los OA es Drupal y se visualizan con la siguiente estructura: tema-subtema. Se trata de que cada subtema tenga la extensión de 500 palabras como máximo, es decir que una página no debe ser más larga del doble de la pantalla, dado que las personas, por lo regular, no hacen uso del scroll. Cuando la extensión del texto sobrepase el parámetro señalado se recurrirá a otros recursos multimedia como fichero, acordeón, carrusel o línea del tiempo para presentar la información en una navegación horizontal. Debe considerarse que funcionen adecuadamente en diferentes navegadores. En el link <http://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/historiademexico1/unidad3/conquistademexico/conquistadetenochtitlan> puede apreciarse un fichero que desarrolla un listado, nótese que se debe dar la instrucción al usuario para hacer clic (Figura 3).

Como criterios editoriales empleamos letra Calibri en tamaño 11, ya que es una tipografía clara, toda pantalla deberá contener una ilustración o imagen, asimismo se dispone de recursos como mapas, atlas, animaciones, audio y video de producción interna. Generalmente se recomienda al usuario visitar otros recursos (videos o lecturas de sitios públicos especializados en el área) en una sección intitulada “Para saber más”, que provee información complementaria. Los subtemas deben concluir con la invitación a realizar el ejercicio correspondiente, todo esto puede observarse en el link

<http://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/historiademexico1/unidad3/conquistademexico/conquistaexpansion> (Figuras 4 y 5).

Para dar claridad a la exposición se incluyen glosarios, o sea que una palabra puede ser consultada en la misma página con sólo poner el cursor sobre ella. Una cuestión de suma importancia para aumentar la calidad de los contenidos y brindar fuentes confiables de consulta ha sido la inclusión de PDFs descargables, cuestión que abordaremos más adelante.

Ejercicios

Son parte esencial de los OA, tienen la función de evaluar el propósito particular de cada subtema, por eso se presentan inmediatamente después de cada uno de éstos. Los ejercicios cuentan con tres características principales: la primera es que son *autoevaluables*, la segunda, es que brindan *retroalimentación inmediata* para que el usuario reconozca el dominio que tiene del contenido cuando concluya el ejercicio; y finalmente son *abiertos*. Hay ejercicios en los que hay una única respuesta (opción múltiple, por ejemplo) y hay otros que le exigen al usuario elaborar su propia respuesta, por lo que la programación del ejercicio le da la posibilidad de escribir y brindarle una retroalimentación que le sirva como referente para comparar la suya.

En los OA se utilizan diferentes tipos de ejercicios, de acuerdo con los propósitos que aquéllos persiguen, entre los cuales están: de relación de columnas, de completar, de arrastrar, de escribir, falso-verdadero, opción múltiple, jeopardy, memorama, sopa de letras, lotería, ahorcado y crucigrama.

Ocasionalmente los ejercicios cuentan con recursos que los complementan, de modo que se le brinde al usuario apoyo para la resolución del mismo, éstos pueden ser: video, audio, materiales descargables de consulta (PDF) y animaciones. En el siguiente link se pueden apreciar las características básicas de un ejercicio, así como un PDF descargable llamado *Guía para la Lectura de un Mapa Histórico* con el que los usuarios podrán resolverlo (Figuras 6 y 7). <http://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/historiademexico1/unidad3/conquistademexico/ejercicio2>

Actividad final

Tiene como propósito evaluar de manera integral el conocimiento del usuario sobre los contenidos revisados de todo el OA. Es autoevaluable, de retroalimentación inmediata y abierta, y cuenta con recursos de apoyo para su resolución. Un ejemplo de Actividad final se encuentra en el siguiente link <http://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/historiademexico1/unidad3/conquistademexico/actividadfinal> (Figura 8).

Bibliografía y créditos

Todos los OA tienen una bibliografía que hace referencia a los materiales usados en su elaboración: libros, fuentes electrónicas, videos, audios, animaciones e imágenes. Asimismo, se coloca un apartado de créditos en el que se enuncian los nombres de las personas que colaboran en la elaboración del OA. Para poder ver el modo en el que se presentan ambos, se pueden ver los siguientes links:

<http://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/historiademexico1/unidad3/conquistademexico/bibliografia> (Figura 9).

<http://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/historiademexico1/unidad3/conquistademexico/creditos> (Figura 10).

Reflexiones finales

El uso de las TIC en la educación requiere del avance en los modelos de producción de los OA, además de investigación sobre su uso y operabilidad. En este trabajo hemos expuesto cómo el Diseño Instruccional para ambientes de aprendizaje en la modalidad B-learning requiere del trabajo conjunto del experto en el contenido y la mediación del diseñador instruccional con los diseñadores gráficos y programadores. Se ha enfatizado en las características que deben contemplarse considerando al usuario, teniendo como eje rector el logro de aprendizajes, donde la usabilidad juega un papel preponderante. La producción de materiales didácticos de apoyo sugiere una amplia reflexión sobre el paso del uso de materiales impresos hacia los virtuales, donde habrá continuidades y cambios. Uno que nos parece significativo en el proyecto emprendido por el CCH, es que los profesores se convierten en autores de materiales de consulta. Hace falta aún realizar un

estudio sobre el impacto y el uso de los OA en el aula o fuera de ella para ver si los profesores logran ser mediadores entre los alumnos y el aprovechamiento de los materiales, lo que sugiere una asignatura pendiente para la investigación educativa.

Referencias

- Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. En Sánchez, J. (Ed.), *Nuevas Ideas en Informática Educativa*, Volumen 5 (pp. 118 – 127). Santiago de Chile: Centro de Computación y Comunicación para la Construcción del Conocimiento-Universidad de Chile.
- Ávila, J., Barajas, B., Díaz, J., et al. (2011). *Diagnóstico institucional para la revisión curricular*. México: CCH-UNAM.
- Colegio de Ciencias y Humanidades- Unidad Académica del Ciclo de Bachillerato (1996). *Plan de estudios actualizado*. México: UNAM. Recuperado de <http://www.cch.unam.mx/sites/default/files/actualizacion2012/Plan1996.pdf> (mayo, 2013).
- Bermejo, S. y Treviño, M. (2005). *Objetos de aprendizaje personalizados*. Recuperado de <http://www.epsevg.upc.edu/xic/po-nencias/R0110.pdf> (mayo, 2013).
- Callejas, M., Hernández, E. y Pinzón, J. (2011). Objetos de aprendizaje, un estado del arte. *Entramado*, 7(1), pp. 176-189.
- Chan, M.E, Galeana, L. y Ramírez, M. S. (2006). *Objetos de aprendizaje e innovación educativa*. México: Trillas.
- De Vresse, S. (Coord.) (2013). *Portal Académico del Colegio de Ciencias y Humanidades*. México: UNAM. Recuperado de <http://portalacademico.cch.unam.mx/> (mayo, 2013).
- Kalman, J. (2011). Los libros de texto gratuitos en los tiempos de las tecnologías de la información y la comunicación. En Barriga, R. (Ed.), *Entre paradojas: a 50 años de los libros de texto gratuitos* (pp. 609-626). México: Colmex-SEP-Conaliteg.
- Legarda, D. (2006). Aplicación de criterios de usabilidad en sitio web: consejos y pautas para una correcta interpretación. *Observatorio TIC: REBIUN Red de Bibliotecas Universitarias*. Recuperado de <http://eprints.rclis.org/8476/> (mayo, 2013).
- Martínez, A. (2009). El diseño instruccional en la educación a distancia. Un acercamiento a los modelos. *Apertura*, 9(10), pp. 104-119.
- Martínez, M. A. y Martínez, R. (2012). *Conquista de México*. México: Portal Académico del CCH/UNAM. Recuperado de <http://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/historiademexico1/unidad3/conquistademexico> (marzo, 2013).

Jakob, N. y Loranher, J. (2007). *Usabilidad: Prioridad en el diseño web (Prioritizing web usability)*. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia.

Ossandon, Y. y Castillo, P. (2006). Propuesta para el diseño de objetos de aprendizaje. *Revista facultad de ingeniería*, 14(1), pp. 36-48.

Rojano, T. (2011). Recursos multimedia y el libro de texto gratuito: entre las

herramientas universales y los desarrollos AD-HOC. En Barriga, R. (Ed.), *Entre paradojas: a 50 años de los libros de texto gratuitos* (pp. 627-643). México: Colmex-SEP-Conaliteg.

Valle, A. M. (2011). *Manual del taller Diseño instruccional*. Curso de actualización docente impartido en el Colegio de Pedagogía-FFyL- UNAM, junio-julio 2011.

Lista de figuras

Figura 1: Portada

UNAM Universidad Nacional Autónoma de México

Portal académico Colegio de Ciencias y Humanidades

Inicio Asesorías Moodle Biblioteca Mediateca Contacto

Historia de México 1

Unidad 1
Unidad 2
Unidad 3
Conquista de México

- Introducción
- La Reconquista
- La unificación española
- Descubrimiento de América
- Descubrimiento de México
- Conquista de Tenochtitlan
- Conquista: expansión
- Actividad final
- Bibliografía
- Créditos

Virreinato novohispano
Economía novohispana

Unidad 4
Unidad 5

Historia de México 1 > Unidad 3

La Conquista de México

Con este material conocerás el proceso de conquista y colonización española sobre los pueblos indígenas de México.

Figura 2: Introducción

| |
|-----------------------------|
| Unidad 1 |
| Unidad 2 |
| Unidad 3 |
| Conquista de México |
| Introducción |
| • La Reconquista |
| • La unificación española |
| • Descubrimiento de América |
| • Descubrimiento de México |
| • Conquista de Tenochtitlán |
| • Conquista: expansión |
| • Actividad final |
| • Bibliografía |
| • Créditos |
| Virreinato novohispano |
| Economía novohispana |
| Unidad 4 |
| Unidad 5 |

Introducción

El periodo histórico comprendido entre 1521 y 1821 recibe, entre otros, el nombre de **época colonial**; durante este periodo nuestra tierra y su población estuvieron bajo el dominio de los reyes de España.

Una serie de acontecimientos llevó a España a conquistar y colonizar América, uno de los primeros corresponde a la reconquista española, un largo proceso que implicó la expulsión de los musulmanes de la península Ibérica y que culminó en 1492; otro antecedente importante fue la consolidación y unificación de España con la boda de los Reyes Católicos y reafirmada con la subida al trono de su nieto Carlos V. La unificación trajo como consecuencia el expansionismo que finalmente los llevó a conquistar y colonizar del llamado "Nuevo Mundo".

Siguieron los cuatro viajes de descubrimiento que llevó a cabo Cristóbal Colón hacia tierras americanas, entre 1492 y 1507. Las expediciones de conquista y colonización a México fueron diversas, entre ellas se encuentran las realizadas por Francisco Hernández de Córdoba en 1517, Juan de Grijalva en 1518 y la campaña de Hernán Cortés, iniciada en 1519 que concluyó con la toma de Tenochtitlán en agosto de 1521, acontecimiento que dio paso al establecimiento del régimen colonial español en tierras mexicanas.

El proceso de conquista y colonización de México

Con este material conocerás el proceso de conquista y colonización española sobre los pueblos indígenas de México.

< Conquista de México Índice La Reconquista >

| |
|-----------------------------|
| México 1 |
| Unidad 1 |
| Unidad 2 |
| Unidad 3 |
| Conquista de México |
| • Introducción |
| • La Reconquista |
| • La unificación española |
| • Descubrimiento de América |
| • Descubrimiento de México |
| Conquista de Tenochtitlán |
| • Ejercicio 6 |
| • Conquista: expansión |
| • Actividad final |
| • Bibliografía |
| • Créditos |
| Virreinato novohispano |
| Economía novohispana |
| Unidad 4 |
| Unidad 5 |

Conquista de Tenochtitlán

La Conquista de México-Tenochtitlán consistió en el sometimiento del Estado mexica, a favor del rey Carlos I de España. Tenochtitlán cayó en poder de los conquistadores españoles al mando de Hernán Cortés, después de dos años de importantes intentos militares, políticos y conspirativos, en los que participaron junto con los españoles, los pueblos previamente avasallados: los totonacos y tlaxcaltecas, este proceso se desarrolló de 1519, hasta el 13 de agosto de 1521, cuando cayó la ciudad después de 75 días de sitio.

Da clic en el **proceso de conquista de México-Tenochtitlán**.

- Encuentro Cortés-Moctezuma
- Moctezuma como rehén
- Llegada de Pánfilo de Narváez
- Matanza del Templo Mayor
- Muerte de Moctezuma
- La Noche Triste
- Sitio Final de Tenochtitlán

Encuentro Cortés-Moctezuma

Entraron los conquistadores a Tenochtitlán el 8 de noviembre de 1519, seguida del encuentro de Moctezuma y Cortés. Moctezuma pensaba que los españoles eran enviados del Quetzalcóatl por lo que les dio importantes obsequios y los hospedó en el templo de Axayacatl. En los siguientes días los españoles visitaron los palacios y templos de la ciudad.

Figura 4: Mapas

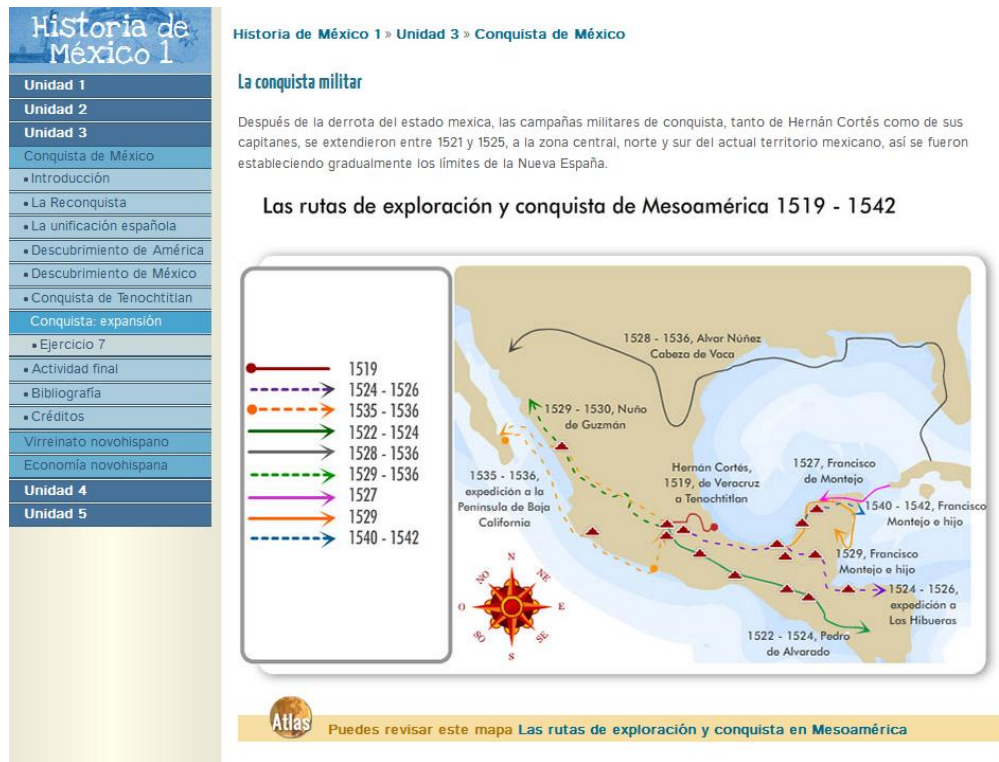


Figura 5: Para saber más

Estudiaron y conservaron las lenguas autóctonas, tradujeron a las lenguas indígenas los principales textos del cristianismo. Centrarón su trabajo en los jóvenes y los niños, con la certeza de que el indígena es el mejor instrumento para convertir al catolicismo, era el propio indígena. Los misioneros ensayaron diversos métodos de evangelización, contaron con el apoyo de los encomenderos, para su sustento dependieron del tributo, difundieron diversas prácticas religiosas como el bautismo, la asistencia a misa, el culto a los santos, normas cristianas para la sexualidad y el matrimonio.

Ahora realiza el **ejercicio 7**.

Para Saber Más

Video documental: TVE2 España. España Colonización y Nueva Sociedad.

Video documental: Telesecundaria SEP México. Los europeos en América.

< Ejercicio 6

Índice

Ejercicio 7 >

Figura 6: Ejercicio 2

Unidad 1

Unidad 2

Unidad 3

Conquista de México

- Introducción
- La Reconquista
- Ejercicio 1

Ejercicio 2

- La unificación española
- Descubrimiento de América
- Descubrimiento de México
- Conquista de Tenochtitlan
- Conquista: expansión
- Actividad final
- Bibliografía
- Créditos

Virreinato novohispano

Economía novohispana

Unidad 4

Unidad 5

La Reconquista Española

Ejercicio de escritura

Al finalizar esta actividad, podrás identificar como se llevó a cabo el proceso de reconquista española.

Lee e interpreta el siguiente mapa apoyándote en la **guía para la lectura de un mapa histórico**. Completa el cuadro y al finalizar da clic en compara para recibir retroalimentación.

Reconquista española, siglos XI-XV

Identificación

Figura 7: PDF Descargable

Aprender a aprender
Lectura de un mapa histórico¹

El mapa histórico

El mapa histórico se utiliza para comprender la distribución espacial de los fenómenos históricos, límites fronterizos, desarrollos bélicos, extensión de un fenómeno social o cultural, etcétera.

Principales rebeliones indígenas y de negros en la Nueva España siglos XVI - XVIII

- 1523, de Pánuco
- 1524, de los Chiriqués
- 1531, de los indios popes
- 1531, de la Cd. México
- 1541, de la Nueva Galicia
- 1524, del mayor Tingo
- 1616, de los Ixilhuastecas
- 1660, de Chichauques
- 1696, de Chichauques y Sonora
- 1709, de Nuevo Reino de León
- 1761, del indio Canek

Estos en:

http://portalacademico.ch.unam.mx/materiales/atlas/colonia/mapas/mp08_rebelionesIndienas.swf?width=750&height=500

El mapa histórico necesita, por tanto, conocimientos históricos y geográficos. La lectura de un mapa se basa en los principios de análisis geográfico, aunque la interpretación depende del contexto histórico. Es conveniente conocer la distribución actual del espacio para poder comparar.

La lectura de un mapa histórico requiere desarrollar los siguientes cuatro puntos:


TEMÁTICA 3

¹ Estrategia elaborada por la profesora María Eugenia Martínez Lira, Agosto 2011.

Figura 8: Actividad final

| |
|-----------------------------|
| Unidad 1 |
| Unidad 2 |
| Unidad 3 |
| Conquista de México |
| • Introducción |
| • La Reconquista |
| • La unificación española |
| • Descubrimiento de América |
| • Descubrimiento de México |
| • Conquista de Tenochtitlan |
| • Conquista: expansión |
| Actividad final |
| • Bibliografía |
| • Créditos |
| Virreinato novohispano |
| Economía novohispana |
| Unidad 4 |
| Unidad 5 |

La Conquista de México



El Abrazo. Mural de Jorge González Camarena.

Actividad final

Al finalizar esta actividad podrás reconocer el proceso de conquista sobre los pueblos indígenas de México, como parte del expansionismo español y que estableció el origen de la sociedad mexicana.

Lee atentamente las preguntas y selecciona la respuesta correcta.

1. Proceso histórico que se caracterizó por la lucha de cristianos y musulmanes en la península ibérica.

- Reconquista
- Guerra de los Cien Años
- Cruzada
- Guerra civil española

Figura 9: Bibliografía

| |
|-----------------------------|
| Historia de México 1 |
| Unidad 1 |
| Unidad 2 |
| Unidad 3 |
| Conquista de México |
| • Introducción |
| • La Reconquista |
| • La unificación española |
| • Descubrimiento de América |
| • Descubrimiento de México |
| • Conquista de Tenochtitlan |
| • Conquista: expansión |
| • Actividad final |
| Bibliografía |
| • Créditos |
| Virreinato novohispano |
| Economía novohispana |
| Unidad 4 |
| Unidad 5 |

Historia de México 1 » Unidad 3 » Conquista de México

Bibliografía

Textos

Cosío Villegas, D. (1996). *Historia general de México*. México: El Colegio de México.

Cué Cánovas, A. (1978). *Historia económica y social de México 1521-1854*. México: Editorial Trillas.

Delgado de Cantú, G. M. (1989). *Historia de México. Formación del Estado moderno*. México: Alhambra Bachiller.

Escaiante Gonzalbo, P. (2004). *Nueva historia mínima de México*. México: El Colegio de México.

Florescano, E. (1980). *Origen y desarrollo de los problemas agrarios en México 1500-1821*. México: Ediciones Era.

Gibson, C. (1977). *Los aztecas bajo el dominio español, 1519-1810*. México: Siglo XXI.

León Portilla, M. (1974). *Historia documental de México*. México: Instituto de Investigaciones Históricas-UNAM.

Semo, E. (1989). *México: un pueblo en la Historia*. México: Alianza Editorial Mexicana (1).

Vázquez, J.Z. (1996). *Una historia de México*. México: SEP.

Fuentes electrónicas

León Portilla, M. La Visión de los Vencidos.. En <http://biblioweb.tic.unam.mx/libros/vencidos/indice.html> (agosto, 2012).

Fuentes relacionados con la Conquista de México. En <http://www.motecuhzoma.de/Quellen.html> (agosto, 2012).

Imágenes

Al Andalus. Recuperado de <http://www.arteguias.com/imagenes2/alandalus2.jpg> (agosto, 2012).

Bautismo de indígenas. Recuperado de http://cdn.dipity.com/uploads/events/955f9847eabc61416577c408b36dd682_1M.png (agosto, 2012).

Figura 10: Créditos

| Historia de México 1 | |
|-----------------------------|--|
| Unidad 1 | |
| Unidad 2 | |
| Unidad 3 | |
| Conquista de México | |
| • Introducción | |
| • La Reconquista | |
| • La unificación española | |
| • Descubrimiento de América | |
| • Descubrimiento de México | |
| • Conquista de Tenochtitlan | |
| • Conquista: expansión | |
| • Actividad final | |
| • Bibliografía | |
| Créditos | |
| Virreinato novohispano | |
| Economía novohispana | |
| Unidad 4 | |
| Unidad 5 | |

| | |
|---|--|
| Historia de México 1 » Unidad 3 » Conquista de México | |
| Créditos | |
| Conquista de México | |
| Fecha de elaboración: agosto, 2012 | |
| Coordinación del Portal Académico | Sepp de Vreesse Pieters |
| Coordinación del grupo de trabajo institucional Historia de México I interactiva | María Eugenia Martínez Lira Ricardo Martínez González |
| Elaboración del Objeto de Aprendizaje | María Eugenia Martínez Lira |
| Diseño instruccional | Sepp De Vreesse Pieters |
| Diseño gráfico | Karla Gabriela Moreno Vega |
| Programación | Jonathan Bailon Segura |