

**¡Mi balón gira,
se llena de historias**



**y México
vibra!**



**Gobierno de
México**

Educación
Secretaría de Educación Pública

**Bachillerato
Nacional**



Gobierno de
México

Educación

Secretaría de Educación Pública

The image features a dark green background with several white geometric shapes. On the left side, there is a large, nested square structure. To the right of the word 'Juguemos', there are two white circles, one partially overlapping the word and another further to the right. The word 'Juguemos' is written in a white, bold, sans-serif font with a slight drop shadow.

Juguemos

Este material educativo para el **Bachillerato Nacional** propone que las comunidades estudiantiles reflexionen, desde la memoria colectiva, sobre los procesos históricos, sociales y culturales durante 1970, 1986 y 2026, (años en que el país ha sido **sede de la Copa Mundial de Fútbol**).

De esta forma, el aula se transforma en un espacio de diálogo donde la memoria, el juego y la producción cultural permiten comprender las transformaciones del país y fortalecer la participación de la comunidad en los procesos educativos.

El propósito es impulsar este evento deportivo de alcance global para despertar el interés, la empatía y el sentido de identidad, así como **vincular la vida cotidiana de la comunidad estudiantil** con el contexto histórico y social en el que viven. Se proponen experiencias colaborativas y creativas, en torno a los derechos humanos, la conciencia histórica, el pensamiento crítico y la cultura de paz, colocando como vaso comunicante al fútbol.

Encuadre con los propósitos formativos

Para iniciar con el desarrollo de este material es importante conocer cómo es que se vincula con las asignaturas del modelo educativo 2025. Su carácter histórico permite una relación orgánica con Conciencia Histórica, al igual que con las herramientas digitales que proporciona Cultura Digital, y con los ámbitos de Práctica y Colaboración Ciudadana y Actividades Físicas y Deportivas, de la Formación Socioemocional, lo que favorece el trabajo transversal y la reflexión crítica. En las siguientes tablas, puede apreciarse la distribución de propósitos formativos desde los cuales podría ser impulsado el material educativo.



**Conciencia Histórica**

Semestre 4°

Propósito formativo:

Establece conexiones entre fenómenos, acontecimientos y procesos de la realidad.

Contenidos formativos:

- Distinción entre hechos históricos
- Trascendencia de la historia

Vinculación con el proyecto:

Análisis de los contextos de México en 1970, 1986 y 2026

**Conciencia Histórica**

Semestre 5°

Propósito formativo:

Construye un vínculo ético con las personas y sujetos históricos mediante la reflexión sobre la diversidad de contextos.

Contenidos formativos:

- Ética en la historia
- Memoria cultural
- Memoria nacional

Vinculación con el proyecto:

Reflexión sobre identidad, memoria colectiva y diversidad social

**Conciencia Histórica**

Semestre 6°

Propósito formativo:

Elabora argumentos e interpretaciones históricas con base en fuentes variadas y pertinentes.

Contenidos formativos:

- Proceso narrativo (introducción, desarrollo y conclusiones)
- Uso de evidencia histórica

Vinculación con el proyecto:

Producción de materiales comparativos y narrativas históricas

**Cultura Digital**

Semestre 6°

Propósito formativo:

Utiliza dispositivos tecnológicos, servicios de difusión y herramientas de software para crear y editar contenido digital conforme a sus recursos y contextos.

Contenidos formativos:

- Contenido digital didáctico
- Contenido documental
- Contenido informativo y de entretenimiento

Vinculación con el proyecto:

Elaboración de podcasts, videos, infografías o productos digitales



Actividades Físicas y Deportivas



Transversal

Propósito formativo:

Participa en situaciones de juego y actividad física lúdica como manifestación cultural y expresión de libertad.

Contenidos formativos:

- Juegos tradicionales
- El deporte y el juego como expresiones culturales
- El juego como derecho humano

Vinculación con el proyecto:

El fútbol como eje cultural y provocador de reflexión histórica y social



Práctica y Colaboración Ciudadana



Transversal

Propósito formativo:

Reconoce los principales instrumentos que tutelan los derechos humanos en general, y específicamente de las infancias, adolescencias y juventudes

Contenidos formativos:

- Relación entre los derechos humanos y las políticas, programas y acciones dirigidas a jóvenes, de los gobiernos federal, estatal y municipal

Vinculación con el proyecto:

Análisis de los contextos de México en 1970, 1986 y 2026.



Organización

Las actividades se desarrollarán de manera consecutiva e integrarán:

- Exploración histórica
- Análisis comparativo
- Producción creativa
- Socialización de aprendizajes

Alineaciones del encuentro

Duración sugerida: 3 sesiones (ajustable).

Modalidad: presencial o híbrida

Organización: equipos (4-6 estudiantes).



Actividad 1.

Laboratorio de la memoria

A) México salta a la cancha

Finalidad:

Impulsar la curiosidad e identificar saberes previos.

La persona docente presenta el reto: Tu equipo debe investigar cómo era México en 1970, 1986 y 2026, para contar su historia desde una mirada juvenil.

Cada equipo crea su nombre y logotipo.

Elaboran una breve descripción donde respondan:

- ☉ ¿Qué sucesos relevantes caracterizaron a México en cada mundial?
- ☉ ¿Qué ha cambiado o qué continúa igual en tu comunidad?

Fruto de la actividad: Pequeño mural en una cartulina con el tema, el nombre de su equipo, su logo y sus primeras ideas



1970



1986



2026



B) Yo lo vi rodar

Finalidad:

Comprender el contexto a través de fuentes vivas

Se crean tres estaciones en el aula:

1970

Contexto:

Desarrollo estabilizador y represión post-68

Actividades:

- ☉ Escucha de canciones de la época
- ☉ Análisis de publicidad o prensa
- ☉ Entrevistas a familiares mayores o de la comunidad



1986

Contexto:

Reconstrucción tras el sismo del 85, solidaridad ciudadana

Actividades:

- ☉ Visualización de clips del Mundial 86
- ☉ Análisis del discurso de unión nacional
- ☉ Registro de recuerdos familiares

2026

Contexto:

Desafíos del 2026: género, mundo digital, diversidad

Actividades:

- ☉ Revisión de noticias de los periódicos de circulación nacional y local
- ☉ Debate sobre redes sociales, IA, juventudes, violencia, migración y turismo masivo
- ☉ Producción de memes o microclips

Cada equipo sistematiza la información en una bitácora de memoria.

Consejo: usar herramientas como *Padlet* o *Canva* para registros interactivos.



Actividad 2. Laboratorio creativo

A) Medio tiempo para refrescar ideas

Finalidad:

Analizar transformaciones sociales y culturales.

Con la información recabada, cada equipo elige un formato:

- ☉ **Debate.** Intercambio de ideas con posturas distintas sobre un tema, con argumentos y contraargumentos.
- ☉ **Mesa redonda.** Conversación entre varias personas que analizan un tema desde diferentes perspectivas, sin confrontación directa.
- ☉ **Juego de roles.** Representación de personajes o situaciones para comprender experiencias, contextos históricos o puntos de vista distintos. Ejemplo: conversación entre una joven del 70, una mujer del 86 y una estudiante del 26.

Identifican:

- ☉ Participación ciudadana
- ☉ Representaciones de género
- ☉ Tecnología y comunicación
- ☉ Expresiones culturales y deportivas

Actividad integradora: Microescena teatral o cápsula de radio con voces en diálogo





B) Mi balón se llena de historias

Finalidad:

Expresar de forma creativa la reflexión histórica.

Cada equipo elabora un guion, boceto, canción o escaleta para retroalimentación docente

El material debe integrar:

- ⊗ Una reflexión comparativa entre los años 1970, 1986 y 2026.
- ⊗ Una conclusión crítica: **¿Qué aprendemos del México que fuimos, del que somos y del que seremos?**

Cada equipo elige un formato:

- ⊗ Podcast educativo
- ⊗ Canción o rap de denuncia
- ⊗ Video comparativo
- ⊗ Infografía o mural interactivo
- ⊗ Cuento o crónica histórica
- ⊗ Historieta o cómic
- ⊗ Performance o exposición escénica
- ⊗ Blog o sitio web

Como tarea, se concluye el material.



Actividad 3.

Feria de expo, comunitaria, escolar

A) México vibra

Finalidad:

Socializar aprendizajes y fortalecer la comunidad.

Organiza una feria escolar:

- ☉ Espacios temáticos
- ☉ Comparación de las “mascotas” de los mundiales
- ☉ Proyección de videos o podcasts
- ☉ Exhibición de infografías o cómics
- ☉ Presentaciones escénicas
- ☉ En caso de publicar las actividades en redes, se propone utilizar el **#MiBalónCuenta**

Participan estudiantes, docentes y familias.



B) Cierre reflexivo: “Y, sin embargo, sigue rodando”

Mural colectivo (participan los asistentes a la feria)

Pregunta guía: ¿Qué aprendí al conocer a México en estos tres momentos de su historia?

Autoevaluación, coevaluación y registro final en bitácora

Evaluación formativa sugerida (rúbrica simplificada)



Golazo
Te rifaste



Pegó en el poste
Puedes mejorar



Saque de banda
Inténtalo de nuevo

Comprensión histórica



Analiza con profundidad y sentido crítico los tres contextos



Reconoce diferencias generales entre los periodos



Menciona datos sin análisis

Integración de asignaturas y ámbitos



Integra de manera crítica y reflexiva las asignaturas de Conciencia Histórica, Cultura Digital y el ámbito de Actividades Físicas y Deportivas para generar opiniones y productos fundamentados



Integra las asignaturas y ámbitos de manera superficial, no se refleja en una opinión o un producto crítico y reflexivo



No se aprecia una integración de las asignaturas y ámbitos en sus opiniones y productos

Creatividad y comunicación



Usa recursos expresivos y tecnológicos de forma ética e innovadora



Comunica de manera clara y comprensible



Presenta producto con poca coherencia o creatividad

Colaboración



Participa activamente con responsabilidad y respeto



Colabora de manera intermitente



Muestra baja participación

Cronograma mensual

Se sugiere el periodo: del 15 al 30 de mayo de 2026.



Semana 1

Actividades clave

Lanzamiento del reto y conformación de equipos

- ☞ Presentación del proyecto y objetivos
- ☞ Definición de roles y bitácoras

Laboratorio de memoria

- ☞ Estación 1970, 1986 y 2026: investigación de contexto, entrevistas y análisis audiovisual
- ☞ Registro de hallazgos en mural o Padlet

Resultados esperados

Acta del reto (equipo, eje y producto a desarrollar)

Bitácora de investigación histórica



Semana 2

Actividades clave

Diálogo entre tiempos y diseño del producto

- ☞ Debate sobre cambios sociales y culturales hasta 2026
- ☞ Creación de guion, storyboard o boceto del material didáctico.

Producción creativa

- ☞ Grabación, diseño o elaboración del producto final (podcast, video, infografía, historieta o exposición)

Resultados esperados

Guion o prototipo validado

Retroalimentación docente

Producto didáctico en desarrollo

Evidencias digitales o físicas



Semana 3

Actividades clave

Feria "México vibra" y cierre reflexivo

- ☞ Presentación pública de materiales
- ☞ Evaluación formativa y coevaluación

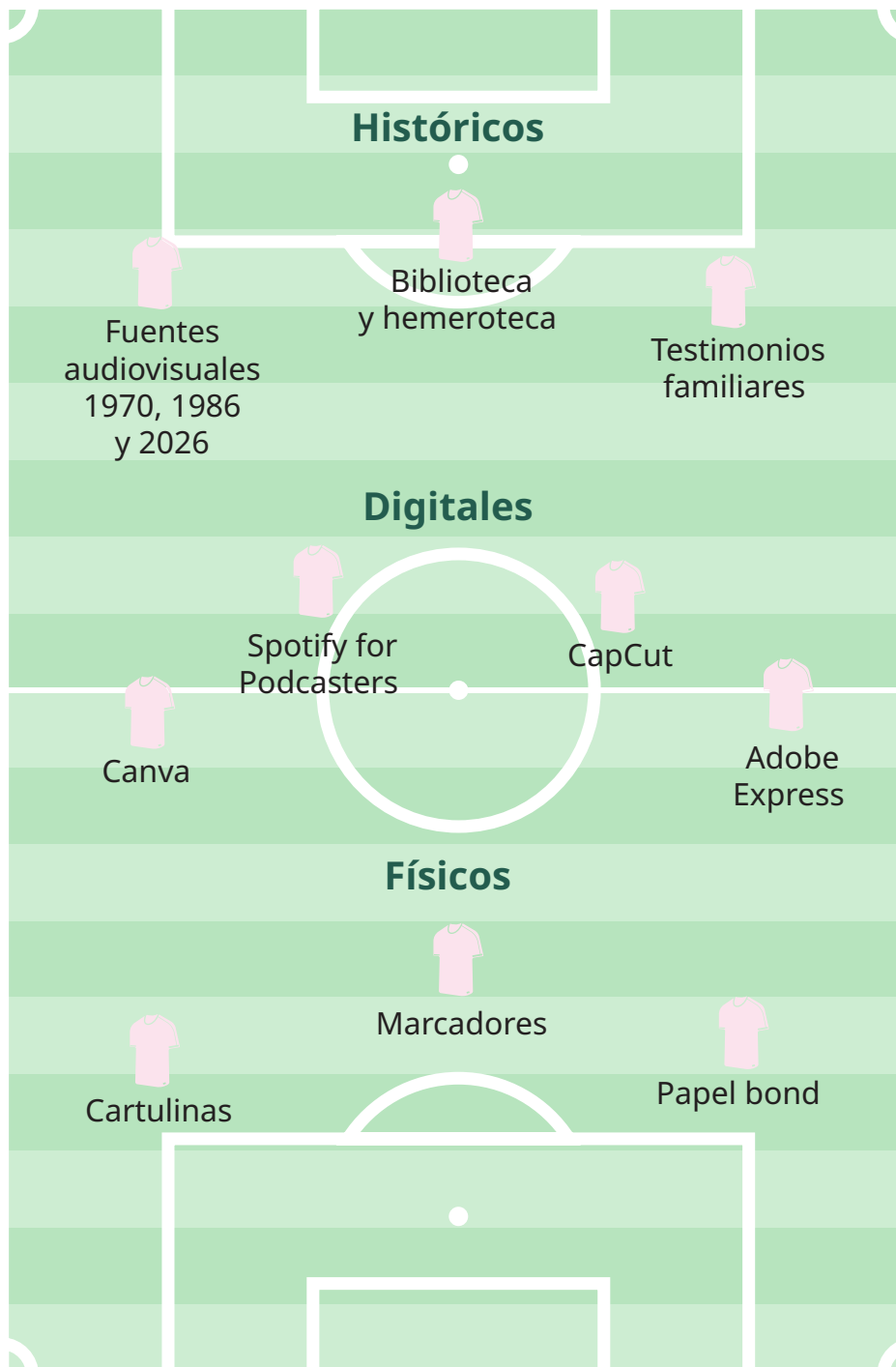
Resultados esperados

Exposición o muestra colectiva

Autoevaluación y reflexión final



Recursos y materiales



**¡Mi balón gira,
se llena de historias**



y México vibra!