



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

**Las TIC lúdicas en la formación de la
educación histórica del alumnado de la
PECU-BUAP**

**Tesis para obtener el grado de:
Maestro en Educación Superior**

**Que Presenta:
Lic. Oscar Olmos Camey**

**Directora de Tesis:
Dra. Elva Rivera Gómez**



Puebla, Pue. Enero 2025

DEDICATORIAS

A mi familia, por su apoyo incondicional en cada momento personal y profesional, y por motivarme constantemente a alcanzar mis metas. A mi madre y padre, quienes son una fuente constante de inspiración y de quienes aprendo día a día. A Karla, por acompañarme en todo este proceso académico y personal, por ser una fuente constante de ideas y motivación para innovar. Finalmente, a Macuilli, por estar a mi lado en cada etapa de escritura y por ayudarme a mantener la concentración.

Al profesorado de la Maestría en Educación Superior, con quienes tuve el privilegio de tomar clases y aprender de sus vastas experiencias, conocimientos y, sobre todo, de su pasión por la docencia. A mis compañeras y compañeros de clase, de quienes aprendí sobre sus contextos y perspectivas, y quienes hicieron de esta maestría una vivencia enriquecedora.

Un agradecimiento muy especial a mi alumnado, que siempre ha respaldado mis ideas contribuyendo a mi crecimiento personal y profesional.

Al Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías, así como a la Vicerrectoría de Investigación y Estudios de Posgrado de la BUAP, por la beca otorgada para mis estudios de posgrado y diplomados en el extranjero y participación en congresos.

A las Dras. Lidia Ernestina Gómez García y Gloria Arminda Tirado Villegas, por sus valiosos comentarios y sugerencias durante la realización de esta tesis, y por ser una fuente de inspiración en el campo de la ciencia histórica y su enseñanza.

A mi directora de tesis, la Dra. Elva Rivera Gómez, por ser una guía en mi proceso académico histórico y educativo, por su apoyo a mis propuestas y por su confianza para llevar a cabo esta investigación.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
Planteamiento del problema	3
Objetivos de estudio	6
Objetivo general	6
Objetivos específicos	7
Preguntas de investigación	7
Pregunta general	7
Preguntas particulares	7
Alcance de estudio	8
Limitaciones	8
CAPÍTULO I. MARCO CONTEXTUAL	9
1.1 Contexto Internacional	9
1.2 Contexto nacional	16
1.3 Contextual estatal	24
1.3.1 Marco normativo institucional	27
1.3.2 Modelo universitario minerva y el Plan 07	29
1.3.3 Preparatoria “Enrique Cabrera Barroso” Urbana	32
1.3.4 Programa de la asignatura	35
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	38
2.1 Construccinismo	38
2.2 Aprendizaje profundo	44
2.3 El uso de las TIC lúdicas	55
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	66
3.1 Enfoque cualitativo	67
3.2 Investigación – acción	71
3.3 Categorías de análisis históricas	75
3.4 Sujetos	77
3.5 Técnica	79
3.5.1 Actividades digitales	79
3.5.2 Diario de clase	85
3.5.3 Cuestionario abierto	86

3.6 Procedimiento	88
CAPÍTULO IV. RESULTADOS	91
Fase 1 Valoración e identificación de problemas	92
Fase 2 Planificación	106
Fase 3 Acción y trabajo en el aula	114
Fase 4 Recolección y análisis de datos	126
CONCLUSIONES	173
REFERENCIAS	179
ANEXOS	185

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matrícula de nuevo ingreso y reingreso por sección regional, modalidad y sexo de bachillerato	32
Tabla 2. Temas, Categorías de análisis, aplicaciones y habilidad cognitiva.	76
Tabla 3. Número de estudiantes por género	77
Tabla 4. Ciclo 2022 – 2023. Segundo año. Temas y aplicación empleada	80
Tabla 5. Ciclo 2022 – 2023. Primer año. Temas y aplicación empleada	82
Tabla 6. Ciclo 2023 – 2024. Primer año. Temas y aplicación empleada	84
Tabla 7. Segundo año. Historia de México. Temas, aplicación y porcentajes	98
Tabla 8. Grupo A, primer año. Historia Universal. Temas, aplicación y porcentajes.	99
Tabla 9. Grupo A, primer año. Historia Universal. Temas, aplicación y porcentajes.	100
Tabla 10. Cuestionarios realizados en <i>Quizizz</i>	142

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Instalaciones PECU (BUAP, 2024)	35
Figura 2. Gráfica 1. Aplicación de preferencia.	103
Figura 3. Gráfica 2. Uso constante	104
Figura 4. Gráfica 3. Beneficio de la aplicación	104
Figura 5. Secuencia 1 en Gartic Phone	128
Figura 6. Secuencia 2 en Gartic Phone	129
Figura 7. Presentación de Prezi “La Gran Guerra” realizada por el docente	133
Figura 8. Presentación de Prezi “La Gran Guerra” realizada por el docente	134
Figura 9. Presentación de Prezi “La Gran Guerra” realizada por el docente	134
Figura 10. Presentación de Prezi “La Gran Guerra” realizada por el docente	135
Figura 11. Presentación de Prezi “La batalla de Stalingrado” realizada por estudiantes.	137
Figura 12. Presentaciones de Prezi Revolución Rusa, Totalitarismo y La Segunda Guerra Mundial realizadas por el docente.	137
Figura 13. Palabras clave Grupo A de la Primera Guerra Mundial.	143
Figura 14. Palabras clave Grupo B de la Primera Guerra Mundial.	143
Figura 15. Palabras clave Grupo C de la Primera Guerra Mundial.	143
Figura 16. Dibujos en Quizizz de un líder totalitarista realizado por los estudiantes.	150
Figura 17. Carrera de robots en Kahoot	159
Figura 18. La pirámide perdida en Kahoot	160
Figura 19. Escuadrón de submarinos en Kahoot	160

INTRODUCCIÓN

En las últimas dos décadas, los métodos y estrategias de enseñanza de la Historia en las escuelas han experimentado una transformación acelerada, lo que ha obligado al alumnado y al profesorado a adaptarse a los cambios. A partir de éstos es que surgió el interés por realizar esta investigación, motivada por las experiencias adquiridas tanto como estudiante como docente. Durante mis estudios en el extranjero conocí diferentes enfoques de enseñanza. En Montreal, Canadá, en una escuela privada las clases se impartieron empleando herramientas digitales como tabletas, pantallas y pizarrones interactivos. Este fue el primer contacto con el uso de aplicaciones lúdicas como herramienta para la adquisición del aprendizaje. En contraste, en Turquía, la enseñanza seguía un enfoque tradicional basado en pizarrones de gis y plumón. Aunque había pantallas disponibles, pocos profesores las utilizaban en el proceso educativo, y el uso de aplicaciones lúdicas era inexistente.

Durante mi primer año de experiencia docente en la enseñanza de la historia empleé las TIC para que las clases fueran más atractivas y dinámicas. Para ello utilicé la plataforma de “Kahoot”, presentaciones de “Power point” y juegos digitales creados en esta herramienta digital. Con lo anterior obtuve resultados favorables, pues el alumnado constantemente solicitó el empleo de estrategias didácticas lúdicas como kahoots o juegos, ya que ello les facilitaba la comprensión de los temas y mayor atención en las clases porque sabían que éstos serían retroalimentados con alguna actividad lúdica.

En 2024 después de dos años de confinamiento por la pandemia de COVID-19, de clases virtuales, clases en modelos híbridos y la reincorporación a las clases presenciales, el

profesorado se encontró con el alumnado de generaciones formado en la modalidad virtual, por lo tanto, requerían estar constantemente conectados a sus celulares para obtener información rápida, de manera casi "digerida". Esto generó distracciones continuas, lo que dificultó la concentración y provocó perder el interés con facilidad. Ante este panorama fue crucial, que como docente tomara decisiones didácticas efectivas, para captar la atención del estudiantado y con ello fomentar la lectoescritura y mejorar la comprensión de textos históricos. Sin embargo, en el contexto actual es un reto lograr que el alumnado se involucre tanto, de manera colectiva como individual en las actividades del aula, debido a las problemáticas antes mencionadas.

La presente investigación se propuso explorar cómo utilizar las TIC lúdicas para abordar los desafíos en la enseñanza de la Historia que enfrenta el profesorado de esta disciplina, particularmente, la enseñanza que exige fomentar en los estudiantes la reflexión y el pensamiento crítico, habilidades fundamentales en su formación. Además, ello implicó la actualización del uso de TIC, aprovechando las diversas plataformas y aplicaciones digitales, que en los últimos años se han incorporado como herramientas didácticas para el profesorado.

Esta tesis presenta los resultados de dos años de investigación, durante el cual se desarrolló la metodología de investigación-acción, estructurada en cuatro fases: diagnóstico, planificación, acción y evaluación. Teniendo como objetivo principal el promover un aprendizaje profundo de las categorías históricas en los estudiantes, utilizando TIC y TIC lúdicas para estimular su pensamiento crítico y fomentar la construcción de su conocimiento histórico.

Planteamiento del problema

Hoy en día, después de haber vivido una pandemia, el regreso a las actividades académicas presenciales obligó a modificar las modalidades de enseñanza, es decir, se mantuvo la instrucción virtual, presencial e híbrida. Ello implicó que el alumnado y el profesorado continuaran empleando las TIC y “mass media” favoreciendo con ello los procesos de enseñanza-aprendizaje; sin embargo, los efectos en cada nivel educativo fueron diversos. Por ejemplo, el uso de la red social de moda “Tik Tok” ha provocado el consumo de contenido rápido y sencillo. El uso de esta red social sin fines didácticos por parte del alumnado develó que se incrementó la falta de comprensión de los procesos históricos en la enseñanza de la Historia.

Por lo anterior, nos percatamos que la enseñanza de la Historia en el nivel medio superior, ya no se puede seguir desarrollando de forma tradicional¹, como era antes de la pandemia, por lo tanto, el profesorado y el alumnado deben colaborar en la innovación de nuevas formas de enseñanza-aprendizaje, así como emplear herramientas que permitan comprender los procesos históricos en la educación histórica. Mientras otras asignaturas incorporan el uso de las TIC a los procesos de enseñanza-aprendizaje, en la materia de Historia el profesorado dependiendo de su antigüedad en la enseñanza es más renuente al uso de las TIC; en tanto que, el alumnado adolece de la comprensión lectora y de los procesos históricos, al emplear inadecuadamente las TIC, y con ello, se abre una brecha digital entre el profesorado y el alumnado que dificulta a las nuevas generaciones la reflexión y la crítica del tiempo histórico y de la memoria histórica.

¹ Haciendo uso de diapositivas en Power Point, lecturas digitales o impresas y/o uso de videos.

Uno de los problemas frecuentes en el aula es considerar que el aprendizaje de la Historia es aburrido. Este rechazo obedece a que en nuestro país no hay un gusto por la lectura, por esta razón, las materias de Ciencias Sociales² encuentran dificultades en la comprensión lectora, y ello es una limitante en la revisión de literatura como libros, revistas, archivos, entre otros. Para dar una alternativa de solución a este problema, sin eliminar la lectura, se propone el empleo de las TIC como el internet, archivos digitales, videos o blogs de Historia en línea para acceder a la información general bajo una guía y con estrategias didácticas determinadas.

Es importante considerar que tradicionalmente la materia de Historia se ha enseñado a partir de la memorización, como señala Trejo (2020, 2022) sin embargo, no se enseña a comprender la memoria histórica y no se fomenta la educación histórica. Pese a la incorporación de los modelos educativos como las competencias en el nivel superior, aún hay un rezago importante en el desarrollo de las habilidades de la comprensión y educación histórica. Es por ello que, en la enseñanza de la Historia el profesorado debe hacer énfasis en que la información que estamos compartiendo no sólo es para el uso memorístico, sino que debe fomentarse la crítica del tiempo histórico. Y, que la enseñanza en el aula puede ser un espacio para la generación de interrogantes, reflexión y desarrollo del pensamiento crítico como se señala en el modelo Minerva de la BUAP.

Para resolver la falta de atención en el aula, una opción es recurrir al uso de las TIC lúdicas, como refieren algunos autores citados en el apartado teórico de este trabajo, con el

² No solo las materias de Ciencias Sociales presentan este problema. En la preparatoria podemos darnos cuenta de que los docentes se encuentran en constante búsqueda de materiales que sean más concisos y sintéticos para el alumnado.

fin de desarrollar las clases de forma híbrida. Aportando un nivel óptimo de concentración en las sesiones de clase.

Durante la pandemia el empleo de las aplicaciones como “Kahoot” y “Quizizz” en la docencia, me permitieron mantener el juego y la diversión durante las sesiones. Si bien, estas dos aplicaciones de enseñanza existían antes del confinamiento, durante éste se desarrollaron nuevas formas de su uso para las clases. La aplicación “Quizizz” posibilitó compartir en la plataforma diversos materiales didácticos y, además, aplicar encuestas, preguntas de opción múltiple y/o respuestas abiertas, la posibilidad de dibujar, entre algunas otras actividades. Esto logró atención del alumnado en la clase, pues ya que en cualquier momento fue requerida su participación para retroalimentar los conocimientos adquiridos previamente. Los resultados fueron positivos, las y los alumnos mostraron mayor participación en clase y solicitaron realizar más clases con la misma dinámica. En la investigación se presentan los resultados obtenidos durante la aplicación de las estrategias didácticas lúdicas en la enseñanza de procesos históricos en el nivel medio superior.

Con lo anterior, también se intentó resolver el problema de la comprensión y conocimiento histórico y con ello, a través del juego coadyuvar al aprendizaje profundo de esta materia y que el y la estudiante comprendiera el uso social de la historia en la vida presente.

Para el caso de la BUAP, el confinamiento demostró algunas deficiencias que se mantenían ocultas, como el escaso manejo de plataformas digitales para la enseñanza, tanto de los docentes como del alumnado. Podemos decir, que en su momento la BUAP identificó los problemas que enfrentaba el profesorado e impartió cursos para que las y los maestros adquirieran las habilidades en el manejo de estas plataformas educativas lo más rápido

posible; caso contrario sucedió con el alumnado, que a pesar de ofrecerles cursos o asesorías, no todos asistieron a éstos, argumentando que “dominaban” el uso de plataformas digitales.

Durante el confinamiento se resolvieron poco a poco los problemas que significaron la enseñanza en línea, y, a pesar de ello, las y los alumnos y las y los docentes estuvimos a la expectativa del regreso a las actividades presenciales. Es por ello, que fue relevante indagar cómo fue el proceso de enseñanza de la historia de forma híbrida y presencial con el empleo de las TIC.

Por lo anterior, se planteó como problema central de la investigación indagar como el empleo de las TIC con fines didácticos contribuyeron al aprendizaje, comprensión y la educación histórica.

Objetivos de estudio

Objetivo general

El objetivo general del estudio fue explorar los procesos de aprendizaje inherentes a la comprensión y la enseñanza de la Historia, mediante un diagnóstico y elaboración de estrategias pedagógicas enfocada a la enseñanza de la Historia Universal en el primer año de la Preparatoria “Enrique Cabrera Barroso” de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, mediante la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y aplicaciones lúdicas para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Objetivos específicos

1. Conocer los procesos y problemas de aprendizaje de la Historia en el alumnado de la PECU para elaborar un diagnóstico de la comprensión de temáticas históricas.
2. Diseñar una estrategia de aprendizaje para mejorar la comprensión y la memoria histórica basada en las TIC lúdicas en el primero año de preparatoria.
3. Evaluar la comprensión y memoria histórica, a través de los aprendizajes a partir de un instrumento cualitativo.

Preguntas de investigación

Pregunta general

La investigación partió de la siguiente pregunta general ¿Cómo contribuyen las TIC y las aplicaciones lúdicas con fines didácticos al aprendizaje de la comprensión histórica y al fortalecimiento de la enseñanza de la historia en los estudiantes de primer año de la Preparatoria "Enrique Cabrera Barroso" Urbana?

Preguntas particulares

1. ¿Cómo influye el uso de las TIC y TIC lúdicas en el proceso de aprendizaje profundo de la comprensión y enseñanza de la historia en la materia de Historia?
2. ¿Cuáles son las corrientes didácticas históricas y educativas que integran las TIC como estrategias pedagógicas para mejorar la comprensión y enseñanza de la historia en el bachillerato de la PECU?

3. ¿Qué metodologías educativas son más efectivas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia, al integrar las TIC lúdicas en primer año de la preparatoria de la BUAP?

Alcance de estudio

El alcance de estudio de este trabajo fue mostrar que el uso de las TIC lúdicas para la enseñanza de la historia en las y los alumnos de primer año de la Preparatoria “Enrique Cabrera Barroso” Urbana, de la BUAP lograron mejorar la adquisición del aprendizaje profundo histórico en el alumnado y, desarrollar el uso de las TIC lúdicas en las clases de historia.

Limitaciones

Las limitaciones de esta investigación se centraron en el funcionamiento de la infraestructura tecnológica de la preparatoria, es decir, el equipo: la computadora, el proyector, pantalla y el internet. Este último, en repetidas ocasiones suele fallar tanto para el alumnado como para el profesorado, impidiendo que las clases se condujeran de manera correcta. Además, la constante situación de que las y los alumnos no cuentan con dispositivos móviles, ya sea por robos o su economía familiar no se los permite, lo cual limita su participación en las sesiones digitales de la enseñanza.

CAPÍTULO I. MARCO CONTEXTUAL

1.1 Contexto Internacional

En el contexto de las normativas internacionales, se analizaron las propuestas de organismos internacionales pertenecientes a la Organización de las Naciones Unidas (ONU), como son la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT)³. En el caso de la UNESCO se destacó el objetivo número cuatro de los *Objetivos de Desarrollo Sustentable* (ODS) de la Agenda 2030 presentada en el año 2015 y el *Marco de Acción de la Agenda 2030*; así como, los documentos de trabajo de la *Tercera Conferencia Mundial de Educación Superior* realizada en Barcelona, España en mayo del 2022; el *Informe de Seguimiento de Educación en el Mundo, 2020*; y, la *Declaración de Qingdao (2015). Aprovechar las oportunidades digitales. Liderar la transformación de la educación*. En el caso de UIT, se analizó el resumen del *Informe sobre la medición de la sociedad de la información 2018*, y el *Informe de la fase de Túnez, la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información Túnez 2005*.

En el *Informe de la fase de Túnez* se crearon 112 resoluciones centradas en el trabajo que debían realizar los Estados pertenecientes a la ONU en materia de la incorporación de las TIC en la población, en la educación, la ciencia, la cultura, desarrollo de políticas públicas, participación del sector privado, entre otros temas. De estas 40 resoluciones destacamos dos de ellas:

³ Es una organización que pertenece a la ONU enfocada al desarrollo de las TIC.

9. Reafirmamos la decisión de proseguir nuestra búsqueda para garantizar que todos se beneficien de las oportunidades que puedan brindar las TIC, recordando que los gobiernos y también el sector privado, la sociedad civil, las Naciones Unidas y otras organizaciones internacionales deben colaborar para acrecentar el acceso a la infraestructura y las tecnologías de la información y la comunicación, así como a la información y al conocimiento, crear capacidades, incrementar la confianza y la seguridad en cuanto a la utilización de las TIC, crear un entorno habilitador a todos los niveles, desarrollar y ampliar las aplicaciones TIC, promover y respetar la diversidad cultural, reconocer el cometido de los medios de comunicación, abordar las dimensiones éticas de la Sociedad de la Información y alentar la cooperación internacional y regional.

Confirmamos que estos son los principios fundamentales de la construcción de una Sociedad de la Información para todos, cuya elaboración ha sido enunciada en la Declaración de Principios de Ginebra (UNESCO, 2005, p. 3).

En 2005, la adaptación de la población mundial a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, por un lado, fue un desafío innovador y, por otro, una necesidad urgente. En este contexto, los Estados debían centrarse en el desarrollo de infraestructura, así como en la capacitación y provisión de información, involucrando a todos los sectores de la sociedad. Ya en la década de 1980, el académico Seymour Paper propuso que el acceso a las tecnologías debería ser para todas y todos, con el fin de garantizar que todas las personas pudieran aprovechar sus beneficios. Este punto fue incorporado en el siguiente apartado:

11. Par otra parte, las TIC están haciendo posible que una población sumamente más numerosa que en cualquier otro momento del pasado participe en la ampliación y el intercambio de las bases del conocimiento humano, y contribuya a su crecimiento en todos los ámbitos de la actividad humana, así como a su aplicación a la educación, la salud y la ciencia. Las TIC poseen enormes posibilidades para acrecentar el acceso a una educación de calidad, favorecer la alfabetización y la educación primaria universal, así como para facilitar el proceso mismo de aprendizaje, que sentará de esa forma las bases para la creación de una Sociedad de la Información abierta a todos y orientada al desarrollo y de una economía del conocimiento que respete la diversidad cultural y lingüística (UNESCO, 2005, p. 3).

En la resolución número 11, se subraya la relevancia de las TIC en el ámbito educativo, destacando cómo las herramientas tecnológicas impulsan el desarrollo humano en diversos aspectos. Entre estos beneficios se incluyen el acceso a la educación, la mejora de la calidad educativa, la erradicación del analfabetismo y, lo más importante, la promoción de la igualdad frente a las disparidades geográficas. Aunque estas propuestas datan de principios del milenio, casi 20 años después sigue siendo un desafío garantizar el acceso universal a las TIC. Esto se debe a la persistencia de obstáculos como las limitaciones económicas, la desigualdad social y la falta de políticas públicas efectivas que aseguren un seguimiento adecuado. Conscientes de estas barreras, el Objetivo número 4 de la Agenda 2030 establece propuestas para superar algunas de estas limitaciones a las que se enfrenta la educación mundial.

La Agenda 2030 que se firmó en Incheon, República de Corea el 21 de mayo del 2015 se integra de 17 objetivos y 169 metas acordadas por los 193 Estados miembros de la ONU, quienes se comprometieron a realizar los objetivos del año 2015 al 2030.⁴ El objetivo número 4, refiere que se debe “Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos” (UNESCO, 2015)

Los incisos 4.3, 4.5, 4.7, 4^a y 4c de la Agenda 2030 (UNESCO, 2015, pp. 20 -21) afirman que las TIC pueden aportar herramientas para su realización:

4.3 De aquí a 2030, asegurar el acceso en condiciones de igualdad para todos los hombres y las mujeres a una formación técnica, profesional y superior de calidad, incluida la enseñanza universitaria.

4.5 De aquí a 2030, eliminar las disparidades de género en la educación y garantizar el acceso en condiciones de igualdad de las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad, los pueblos indígenas y los niños en situaciones de vulnerabilidad, a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional.

4.7 De aquí a 2030, garantizar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y la adopción de estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad entre los géneros, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y de la contribución de la cultura al desarrollo sostenible, entre otros medios.

⁴ Estos objetivos están enfocados en la sostenibilidad económica, social y ambiental

4.a Construir y adecuar instalaciones escolares que respondan a las necesidades de los niños y las personas discapacitadas y tengan en cuenta las cuestiones de género, y que ofrezcan entornos de aprendizaje seguros, no violentos, inclusivos y eficaces para todos.

4.c De aquí a 2030, aumentar sustancialmente la oferta de maestros calificados, entre otras cosas mediante la cooperación internacional para la formación de docentes en los países en desarrollo, especialmente los países menos adelantados y los pequeños Estados insulares en desarrollo (pp. 20-21).

Los puntos anteriores acentúan tópicos como la igualdad de género, el acceso a la educación de personas con discapacidades, población indígena y vulnerable; además, promueve la sustentabilidad y la valoración de la diversidad cultural; la construcción de espacios adecuados que demanda el siglo XXI para la educación; y en la capacitación de docentes que contribuyan en la calidad de educación que reciban los estudiantes. Es por ello, que el empleo de las TIC en el ámbito educativo nos ayudará a mejorar las técnicas de enseñanza en las aulas y colaborar con las propuestas del objetivo 4 de la Agenda 2030.

Las TIC contribuyen para que la educación pueda ser recibida por diferentes personas alrededor del mundo sin importar el género, la región donde se viva o la discapacidad. Hoy en día, hay diversas plataformas tecnológicas que pueden emplearse para educar a la sociedad de forma remota, y, también de forma presencial. Esto último nos lleva a comentar las metas 4.a y 4.c, que deben ser trabajadas conjuntamente con el desarrollo de las TIC. La educación en siglo XXI depende mayoritariamente del uso de las tecnologías, por lo cual, los espacios educativos deben estar adecuados para hacer uso de las TIC durante las sesiones de clases, es decir, es primordial que los salones cuenten con computadora, proyector y señal de Wi-

Fi, principalmente para ser utilizado por el docente durante sus sesión de clase y en una segunda instancia por los alumnos si es que cuentan con los medios tecnológicos para el uso de las TIC; de nada serviría si el docente y los estudiantes se capacitan y actualizan en el uso de las TIC, si las instalaciones de la institución donde desarrollan la educación no son las óptimas.

En la *Declaración de Qingdao* (2015), se destaca la importancia de las TIC para la educación del futuro, enfatizando en que la expansión del internet podrá revolucionar la educación móvil, generando que tanto niños y niñas, mujeres y hombres puedan realizar estudios, adquirir conocimientos y tengan acceso a información de calidad (UNESCO, 2015b). Además, se señala que el uso de las TIC permitirá el acceso a la educación sin discriminación por género, raza, estatus económico o discapacidad y permitirá realizar un constante aprendizaje de la población a lo largo de su vida (UNESCO, 2015b).

En la reciente *Conferencia Mundial de Educación Superior* realizada en Barcelona, España en mayo del 2022, la educación a nivel global antes de la pandemia del Covid-19, se afirmó que la educación se encontraba en un proceso de adaptación a la revolución digital, donde las matrículas de la educación superior aumentaron debido al uso de las TIC como medio para educar (UNESCO, 2022). Así también se reconoció que, durante la reciente pandemia el panorama no solo de la educación superior sino de los diferentes niveles de educación, se vieron afectados por las disparidades existentes en el acceso a las tecnologías (UNESCO, 2022). A manera de ejemplo, los docentes de nivel medio superior de la BUAP, vivimos casos donde las y los alumnos no contaban con los medios tecnológicos en sus clases: la falta de internet en sus casas o contando con una mala calidad de señal; alumnado que debía compartir su dispositivo móvil, computadora o lap top con varios miembros de su

familia; otras y otros que tuvieron que dejar de estudiar por problemas económicos; en otros casos, contamos con alumnado que realizó estudios en línea en alguna preparatoria de la ciudad de Puebla, mientras ellos se encontraban en algún municipio alejado de la capital del estado, en este caso, fue uno de los beneficios que permitió la implementación de las TIC en la educación.

El organismo especializado de las Naciones Unidas para las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), conocido como Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), es el la dependencia de la ONU encargada de la creación de propuestas para la incorporación tecnológica de la población mundial, de manera eficaz, segura, asequible y sin complicaciones, a través de la cooperación con más de 700 empresas tecnológicas privadas y sus 193 Estados miembros (UIT, Visión general, S/f). En los informes sobre medición de la sociedad de la información creados por la UIT, se muestran las tendencias de desarrollo tecnológico realizadas por cada Estado y/o región del mundo. En ellos, es posible ver el avance del uso de las TIC en la población de manera anual, en rubros como, el índice de desarrollo, tendencias emergentes, precios, aptitudes hacia el futuro e inversión, todo enfocado a las TIC (UIT, 2018). Lamentablemente después del 2018, no se han elaborado otros informes.

El informe de 2018 de la UIT señaló que, en ese año, 3.900 millones de personas, lo que representa el 51.2% de la población mundial, tuvieron acceso a internet. La mayoría de estas conexiones se realizaron a través de dispositivos móviles. Se estima que para 2025, es decir este año, el porcentaje de personas con acceso a internet alcanzará el 75%, impulsado por la expansión continua de las redes móviles hacia áreas previamente desatendidas. Por otro lado, el acceso a internet fijo en los hogares era del 60% en 2018, un dato que

probablemente haya aumentado debido al confinamiento impuesto por la pandemia de COVID-19, sabiendo que situación obligó a muchas personas a recurrir a internet para realizar actividades laborales y educativas.⁵ Como resultado, los costos tanto del acceso a internet fijo como móvil han disminuido significativamente, a la par de un aumento en la capacidad de los paquetes de banda ancha.

1.2 Contexto nacional

La *Ley General de Educación* (LGE), publicada en el *Diario Oficial de la Federación* (DOF) el 30 de septiembre de 2019, el artículo tercero de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos garantiza el derecho a la educación para todos los ciudadanos. Además, esta ley está alineada con los tratados internacionales suscritos por México, los cuales buscan promover el bienestar de todas las personas. Su objetivo primordial es regular el sistema educativo en los estados, la Ciudad de México y los municipios, conforme a lo dispuesto en el artículo primero de dicha Ley (Ley General de Educación, 2019).

Respecto a la implementación de tecnologías para la educación, en esta ley se destaca el *Capítulo V. Del fomento de la investigación, la ciencia, las humanidades, la tecnología y la innovación* y el *Capítulo XI. De las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital para la formación con orientación integral del educando*. Del capítulo cuarto, en el artículo 52 señala la obligación del Estado:

⁵ Como se mencionó, no existe un informe reciente de libre acceso donde se pueda consultar la información en cuanto al desarrollo de las TIC en años posteriores al 2028.

Artículo 52. El Estado garantizará el derecho de toda persona a gozar de los beneficios del desarrollo científico, humanístico, tecnológico y de la innovación, considerados como elementos fundamentales de la educación y la cultura. Promoverá el desarrollo, la vinculación y divulgación de la investigación científica para el beneficio social.

El desarrollo tecnológico y la innovación, asociados a la actualización, a la excelencia educativa y a la expansión de las fronteras del conocimiento se apoyará en las nuevas tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital, mediante el uso de plataformas de acceso abierto (Ley General de Educación, 2019, p. 20).

El artículo 52 refleja la intención del Estado de fomentar una interacción transversal entre el desarrollo científico, tecnológico e innovador para beneficiar la educación y la cultura. Su objetivo es que la tecnología y la innovación impulsen el crecimiento del conocimiento en la población, aprovechando las diversas plataformas tecnológicas disponibles para promover el aprendizaje y la expansión del saber. por ello, en esta investigación se buscó la implementación de diferentes plataformas y aplicaciones con el fin de favorecer el conocimiento.

En tanto que, el Artículo 53 refiere a la obligatoriedad de las autoridades educativas:

Artículo 53. Las autoridades educativas, en el ámbito de sus competencias, impulsarán en todas las regiones del país, el desarrollo de la investigación, la ciencia, las humanidades, la tecnología y la innovación, de conformidad con lo siguiente:

[...] III. Creación de programas de difusión para impulsar la participación y el interés de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes en el fomento de las ciencias, las humanidades, la tecnología y la innovación, y

IV. Impulso de políticas y programas para fortalecer la participación de las instituciones públicas de educación superior en las acciones que desarrollen la ciencia, las humanidades, la tecnología y la innovación, y aseguren su vinculación creciente con la solución de los problemas y necesidades nacionales, regionales y locales (Ley General de Educación, 2019, pp. 20 - 21).

El Estado, a través de sus autoridades educativas, busca fomentar en todo el territorio nacional la colaboración entre la investigación, la ciencia, las humanidades, la tecnología y la innovación, mediante programas diseñados para despertar el interés desde la educación primaria hasta la educación superior. Tal como se señala en la fracción cuarta de este artículo, es fundamental desarrollar políticas públicas eficaces que respalden estos programas y garanticen su continuidad. Aunque a menudo se menciona la incorporación de tecnologías en las aulas, es crucial contar con una estrategia clara sobre cómo implementarlas y, sobre todo, cómo asegurar el seguimiento adecuado de los programas para su efectividad.

Por otra parte, en el *Capítulo XI. De las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital para la formación con orientación integral del educando*, propone que la incorporación de las TIC en el aula debe ser mediante un plan estratégico como se señala en su artículo 84:

Artículo 84. La educación que imparta el Estado, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o reconocimiento de validez oficial de estudios, utilizará el avance de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital, con la finalidad de fortalecer los modelos pedagógicos de enseñanza

aprendizaje, la innovación educativa, el desarrollo de habilidades y saberes digitales de los educandos, además del establecimiento de programas de educación a distancia y semi presencial para cerrar la brecha digital y las desigualdades en la población.

Las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital serán utilizadas como un complemento de los demás materiales educativos, incluidos los libros de texto gratuitos (Ley General de Educación, 2019, p. 30).

El objetivo es reducir la brecha digital existente en la población mediante la integración de tecnologías que se utilicen como herramientas en la educación, contribuyendo a la modernización y fortalecimiento de los modelos pedagógicos. Esta estrategia resulta altamente beneficiosa, ya que la incorporación de las TIC no solo beneficiará a los estudiantes, sino también a los docentes. Además, se impulsará las estrategias enfocadas en el desarrollo de nuevas metodologías educativas, tal como se menciona en el Artículo 85:

Artículo 85. La Secretaría establecerá una Agenda Digital Educativa, de manera progresiva, la cual dirigirá los modelos, planes, programas, iniciativas, acciones y proyectos pedagógicos y educativos, que permitan el aprovechamiento de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital, en la cual se incluirá, entre otras:

- I. El aprendizaje y el conocimiento que impulsen las competencias formativas y habilidades digitales de los educandos y docentes;
- II. El uso responsable, la promoción del acceso y la utilización de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital en los procesos de la vida cotidiana;
- III. La adaptación a los cambios tecnológicos;

IV. El trabajo remoto y en entornos digitales;

V. Creatividad e innovación práctica para la resolución de problemas, y

VI. Diseño y creación de contenidos (Ley General de Educación, 2019, p. 30).

En tanto que, la *Agenda Digital Educativa* está diseñada para abordar todas las dimensiones que implica la integración de tecnologías en la educación, desde el uso responsable de las TIC hasta la adaptación a los constantes avances tecnológicos que se avecinan. La pandemia de COVID-19 evidenció la deficiencia tecnológica del país en el ámbito educativo. Sin embargo, como se señala en la LGE y su Agenda Digital Educativa, ya se estaban dando pasos hacia la integración tecnológica antes de la crisis sanitaria. Uno de los efectos positivos de la pandemia fue que obligó a la población a adoptar las TIC para la educación y el trabajo, acelerando así su adaptación a los cambios tecnológicos.

En este sentido en la *Agenda Digital Educativa* se menciona que su trabajo no solo se centra en el sector educativo, también está enfocada en madres, padres y tutores, que son corresponsables de la educación (Secretaría de Educación Pública, S.F.). Mantiene una estrecha relación con las metas del Objetivo 4 de los ODS, donde se señala que la educación debe ser para todos los individuos y no solo debe enfocarse en la educación primaria hasta la educación superior.

En el caso de México, el Plan Sectorial de Educación (PSE) 2020 – 2024 incluyó seis objetivos prioritarios a desarrollar: 1) garantizar el derecho a la educación a niños, niñas, adolescentes y jóvenes de México; 2) garantizar una educación de excelencia en los diferentes niveles y modalidades del sistema educativo nacional; 3) revalorizar la función de los docentes como agentes fundamentales del proceso educativo; 4) generar entornos

favorables para el proceso de enseñanza – aprendizaje; 5) garantizar el derecho a la cultura física y a la práctica del deporte de la población de México; y 6) fortalecer la rectoría del Estado y la participación de todos los sectores y grupos de la sociedad para concretar la transformación del Sistema Educativo Nacional (SEP, 2020: p. 18):

Asimismo, refirió que la política educativa de la presente administración se centra en garantizar el derecho a una educación de excelencia, inclusiva y equitativa, en donde los planteles educativos constituyen el espacio fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para alcanzar dicho propósito se propuso que “el Estado garantizará que los materiales didácticos, la infraestructura educativa, su mantenimiento y las condiciones del entorno, sean idóneos y contribuyan a los fines de la educación. (SEP, 2020, p. 28)

Podemos identificar que esta propuesta, por parte del Gobierno Federal se adecua a las metas del objetivo cuatro de los ODS de la Agenda 2030, buscando modernizar las instalaciones educativas del país. Sin embargo, en el objetivo prioritario del PSE se mencionó que en el país se contó con cerca de 12 mil instituciones públicas de nivel medio superior, de las cuales solo 68.8% cuentan con computadoras y el 50.3% cuentan con conexión a internet (SEP, 2020, p. 29), aunque no se mencionó el tipo de computadoras ni el ancho de banda con la que cuentan las instituciones. Las cifras anteriores develaron que, cerca de la mitad de la población estudiantil del nivel medio superior, no tiene acceso a internet en sus instituciones, complicando su participación en el uso de las TIC para el aprendizaje, a pesar de la propuesta del gobierno por acortar la brecha digital para adaptarse al cambio tecnológico (SEP, 2020).

Si bien en el PSE 2020 -2024 se consideró esencial la implementación del uso de las TIC en la educación, resulta desalentador observar las cifras del número de instituciones de nivel medio superior que no cuentan con un acceso óptimo a las TIC, resaltando que la brecha

digital no se acortará si no se generan medidas pertinentes para la modernización de instalaciones educativas, no solo del nivel medio superior, sino de todos los niveles educativos del país.

Particularmente, en 2024 la Nueva Escuela Mexicana (NEM), a través de su Marco Curricular Común de Educación Media Superior, promueve el trabajo transversal entre asignaturas dentro de las instituciones y la implementación de proyectos que vinculen aula - comunidad, es decir, iniciativas planteadas en las escuelas para beneficiar a su entorno. En este contexto, resulta complejo desarrollar un proyecto enfocado en las TIC cuando una comunidad o institución carece de los recursos tecnológicos suficientes para llevarlo a cabo de manera efectiva.

Un ejemplo de esto son los resultados obtenidos por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) en su *Encuesta para la medición del impacto del COVID-19 en la educación 2020*, donde se develaron varias deficiencias en el sector educativo que el Estado debe abordar a través de los Planes Sectoriales, la Ley General de Educación y la Agenda Digital Educativa. A continuación, se presenta la información recabada de los resultados en el nivel medio superior:

Durante el ciclo 2019-2020, el número de estudiantes nacionales en nivel medio superior fue de 10.2 millones, cifra que aumentó a 11.5 millones en el periodo 2020-2021 (INEGI, 2021). Esto reflejó que, aunque un número considerable de estudiantes interrumpió sus estudios durante el pico de la pandemia, también hubo un crecimiento en la matrícula en el siguiente ciclo escolar. En cuanto a las herramientas utilizadas para la educación en

línea, durante 2019-2020, el 58.8% de los estudiantes de media superior accedieron a sus clases mediante teléfonos móviles, 26.5% lo hicieron a través de computadoras portátiles, 12.7% usaron computadoras de escritorio, 1.7% emplearon tabletas y 0.2% utilizaron televisores inteligentes (INEGI, 2021). En el ciclo 2020-2021, estos porcentajes variaron: el 53.3% continuó utilizando teléfonos móviles, 30.9% optaron por computadoras portátiles, 13.1% emplearon computadoras de escritorio, 2.2% usaron tabletas y 0.2% acudieron a televisores inteligentes (INEGI, 2021).

Los datos anteriores muestran que, aunque la mayoría de los estudiantes siguieron sus estudios principalmente, a través de teléfonos móviles, un porcentaje considerable hizo la transición hacia el uso de computadoras portátiles y tabletas.

Aunque la mayoría de los estudiantes contó con dispositivos digitales para continuar con sus estudios, las siguientes estadísticas develaron que no todos esos aparatos eran de uso exclusivo o de propiedad personal. Durante estos ciclos, el 33.5% de los estudiantes compartieron sus dispositivos con otras personas dentro de su hogar, el 61.1% los utilizaron de manera exclusiva dentro de la vivienda, el 1.7% tuvo que pedir prestado un dispositivo a personas fuera de su hogar y el 2.6% recurrió al alquiler de equipos (INEGI, 2021).

Antes y durante la pandemia, las políticas del Estado mexicano buscaron reducir la brecha entre los diversos sectores de la población, promoviendo la integración de las tecnologías como una herramienta para igualar el acceso a la educación. Sin embargo, como se evidenció durante este período, gran parte de la población más vulnerable, que

es precisamente la destinataria de varios programas de apoyo social, fue la que sufrió mayores dificultades para realizar y, por ende, continuar con sus estudios.

1.3 Contextual estatal

El contexto estatal está estrechamente relacionado con las acciones que planteó llevar a cabo el Gobierno Federal, que a su vez integró las propuestas establecidas por las UNESCO con el ODS 4 de la Agenda 2030. A pesar de ello, algo que enfatiza el de la Ley de Educación del estado de Puebla (LEEP, 2020), en su artículo sexto es, llevar a cabo una educación empleando las “4 A” del derecho a la educación que son:

- 1) Asequibilidad: escuelas que estén al alcance de la población, dotadas de docentes capacitados, infraestructura y mobiliario para el correcto desarrollo de las clases;
- 2) Accesibilidad: no deben existir barreras de género, religión o raza para el acceso a la educación;
- 3) Aceptabilidad: que el alumno se sienta seguro, respetado y acogido en la escuela, y
- 4) Adaptabilidad: la capacidad de la escuela para adaptarse a los alumnos, fomentar la igualdad de género y fomentar el aprendizaje de los saberes locales. (LEEP, 2020, p. 11)

La LEEP presenta propuestas de mejora alineadas con las metas del Objetivo 4 de la Agenda 2030, que busca garantizar una educación accesible para toda la población, sin discriminación por género, raza, religión o discapacidad. A su vez, subraya el compromiso

de dotar a las instituciones educativas con docentes capacitados y la infraestructura adecuada para asegurar una enseñanza de calidad.

Es importante destacar que tanto el Programa Sectorial de Educación 2019-2024, desarrollado bajo la administración del gobernador Miguel Barbosa Huerta, como el Plan Estatal de Desarrollo (PED) 2019-2024 del gobernador Sergio Salomón Céspedes Peregrina, propusieron 14 estrategias para impulsar la formación integral de estudiantes, docentes y demás actores del sector educativo. De estas, solo una hace referencia explícita al uso de las tecnologías, aunque en algunas otras su aplicación puede estar implícita.

1. Promover acciones innovadoras en el marco del modelo de las 4 A del derecho a la educación.
2. Generar espacios de reflexión, análisis e intercambio de experiencias que permitan esquemas y métodos pertinentes de enseñanza.
3. Desarrollar esquemas regionales de agenda conjunta con temas estratégicos que permitan la mejora de aprendizajes de los niños y jóvenes.
4. Favorecer el uso de las tecnologías de información y comunicación en las instituciones educativas.
5. Fortalecer los programas de educación a distancia en los niveles de media superior y superior.
6. Implementar sistemas de incentivos a las mejores prácticas docentes.
7. Consolidar el sistema educativo con un enfoque a la nueva escuela mexicana.
8. Conformar equipos académicos de alto nivel para la capacitación, asesoría y acompañamiento en los procesos educativos.
9. Desarrollar estrategias de formación y profesionalización a docentes, personal directivo y administrativo del sector educativo.
10. Implementar mecanismos de apoyo académico para alcanzar niveles de excelencia educativa en todas las regiones.
11. Fortalecer los mecanismos que garanticen la atención educativa a niñas y niños migrantes.

12. Impulsar la atención integral a estudiantes con bajos logros educativos en educación obligatoria.
13. Consolidar un sistema de calidad para la formación de maestras y maestros conforme a las necesidades estatales y la normatividad nacional.
14. Impulsar estrategias que contribuyan a la disminución del rezago educativo.
(Programa Sectorial de Educación 2019 - 2024)

Como se mencionó anteriormente, aunque estas estrategias no están específicamente centradas en el uso de tecnologías en las instituciones educativas es evidente que, para fortalecer la educación a distancia es fundamental que el estudiantado como el profesorado dispongan de la infraestructura tecnológica adecuada para llevar a cabo las clases. Además, esto requiere que las y los docentes estén capacitados en el manejo de las tecnologías, lo que implica contar con programas de formación que les proporcionen las competencias digitales necesarias y las metodologías adecuadas para implementar estas estrategias educativas de manera efectiva.

A pesar de que el PED y el Programa Sectorial del estado, no hacen énfasis en la implementación de tecnologías, ambos centran su atención en las metas propuestas por el Objetivo 4 de la Agenda 2030. Por otra parte, la LEEP en su *capítulo quinto del fomento de la investigación, la ciencia, las humanidades, la tecnología y la innovación* señala lo siguiente:

ARTÍCULO 43. En el Estado de Puebla, se reconoce el derecho de toda persona a gozar de los beneficios del desarrollo científico, humanístico, tecnológico y de la innovación, considerados como elementos fundamentales de la educación y la cultura.

ARTÍCULO 45. El desarrollo tecnológico y la innovación, asociados a la actualización, a la excelencia educativa y a la expansión de las fronteras del conocimiento se apoyará en las nuevas tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital, mediante el uso de plataformas de acceso abierto (LEEP, 2020).

La LEEP se basa y se sustenta en la Ley General de Educación. Por lo tanto, diversas iniciativas de la LGE relacionadas con las tecnologías y la educación serán implementadas por el Gobierno de Puebla, con el objetivo de fortalecer el sistema educativo y fomentar la integración tecnológica en las instituciones, la capacitación docente para fortalecer las habilidades en las TIC mediante un aprendizaje digital que favorezca el proceso educativo (LEEP, 2020).

1.3.1 Marco normativo institucional

En la BUAP se pueden realizar estudios superiores y de posgrado en los campus de la Ciudad de Puebla, complejos regionales y en la modalidad a distancia en áreas como: ciencias sociales y humanidades, ciencias naturales y de la salud, ingeniería y ciencias exactas, ciencias económico-administrativas. En el nivel medio superior de igual manera se pueden realizar estudios en las preparatorias ubicadas en la Ciudad de Puebla y en las preparatorias regionales ubicadas en los diferentes complejos regionales ubicados en los municipios del Estado de Puebla.

La BUAP contó con una matrícula en el año 2022 de 120,432 alumnos divididos en nivel medio superior, técnico, nivel superior, especialidad, maestría y doctorado (Repositorio,

s.f.). El nivel medio superior contó con una matrícula de 24,359 estudiantes (Repositorio, s.f.), convirtiéndolo en el segundo sector con mayor cantidad de matrícula inscrita después del nivel superior.

Al igual que los planes de desarrollo nacionales y estatales, los Planes de Desarrollo Institucionales (PDI) de la BUAP buscan el beneficio de los estudiantes, docentes, administrativos y comunidad perteneciente a la universidad, los cuales están encaminados a las metas propuestas en el objetivo 4 de la Agenda 2030. El PDI 2017 -2021 señaló lo siguiente:

Se ha iniciado la cuarta revolución industrial caracterizada por la convergencia de tecnologías digitales, físicas y biológicas. El resultado de este proceso está cambiando el mundo tal y como lo conocemos a velocidades inimaginables. El impacto es evidente en sectores industriales amplios y en los mercados laborales lo cual, a su vez, presiona ahora, y lo hará más en el futuro, al sector educativo y a los sistemas de actualización continua que apoyen el aprendizaje durante toda la vida. (BUAP, 2017, p. 60)

Como institución educativa, la BUAP en el PDI 2017 -2021 reconoció el desarrollo tecnológico que vive el mundo, y, que debe incorporar esta evolución en los diversos sectores que conforman a la comunidad universitaria, y, la sociedad civil, con miras a cumplir con los ODS de la Agenda 2030.

En el actual PDI 2021 -2025, se subraya la importancia del uso de las TIC, una vez pasado el confinamiento por la pandemia del Covid-19, además señala que, a pesar de hacer

uso de las TIC en la universidad desde años atrás, la pandemia nos demostró que hay actitudes que mejorar:

A dos años del inicio de la pandemia por COVID-19, la BUAP, ha tenido que emplear en mayor medida las tecnologías de información y comunicación, con el fin de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, desarrollo intelectual, educación continua, elecciones de autoridades, entre otros. Estas TIC no son de reciente incorporación a las actividades universitarias, sin embargo, la contingencia sanitaria ha dejado claro que se debe promover con mayor celeridad una cultura digital en el quehacer universitario, sin perder de vista que el proceso educativo presencial o a distancia, deberá tener un enfoque en derechos humanos (BUAP, 2021, p. 22).

Podemos mencionar que, en gran medida al uso de las TIC la BUAP pudo continuar con su actividades administrativas, escolares y políticas, sin afectar a la mayoría de la comunidad universitaria. En momentos durante la pandemia se optó por usar plataformas digitales como Microsoft Teams y Webex como medios tecnológicos para el continuo funcionamiento de las actividades dentro de la universidad.

1.3.2 Modelo universitario minerva y el Plan 07

El plan 07 impulsa la formación integral de los estudiantes y da respuesta al Modelo Universitario Minerva, a la reforma educativa y a los retos del siglo XXI (BUAP, 2018). El

entonces titular de la Dirección de Educación Media Superior (DEMS) Mtro. Gilberto Sánchez Cervantes mencionó lo siguiente sobre la visión del plan 07:

Es formar egresados preparados para una vida más plena y con ciudadanía responsable, fundamentada en valores éticos y sociales, desplegando todas las competencias que se señalan en el marco curricular común y con las capacidades necesarias para acceder a estudios superiores (BUAP, 2018).

Como se señaló en el texto anterior, el objetivo del plan 07 se centró en el uso de las competencias para la enseñanza, es decir, desarrollar personas que estén formadas con las capacidades necesarias para la resolución de problemas que se aproximan en el siglo XXI, y, a su vez, tengan las habilidades óptimas que se solicitan para ingresar al nivel superior y posteriormente al mundo laboral. Por ello, dicho plan está estructurado por conocimientos, habilidades y actitudes (DEMS, s.f.), que se presenta a continuación:

Conocimientos:

- Lenguaje
- Ciencias Naturales
- Matemáticas
- Ciencias Sociales

Habilidades:

- Lectura, comprensión, escritura y expresión
- Interpretación de símbolos matemáticos, solución de problemas, razonamiento matemático

- Ubicación en el espacio y tiempo
- Identificar los fenómenos físicos y químicos elementales

Actitudes y valores:

- Actitud cívica
- Respeto a las personas, a las ideas y a la naturaleza
- Compromiso
- Autonomía
- Colaboración
- Trabajo en equipo

De acuerdo con el plan 07, al egresar las y los estudiantes deben lograr:

[...] un conocimiento y comprensión de sí mismos, una formación académica que les ha familiarizado con los avances científicos y tecnológicos, que les permite una visión interdisciplinaria e integral, que los hace sensibles a las problemáticas sociales, económicas, políticas, éticas, estéticas y ecológicas, que los prepara para su ingreso al nivel superior; y que sean capaces de interactuar en equipo, con una actitud fraterna, libre, justa, pacífica, tolerante y de respeto a la pluralidad (DEMS, s.f.).

El plan 07 propone que las y los alumnos se adapten al sistema de educación que se pretende adoptar en el siglo XXI, bajo las propuestas creadas por la agenda 2030. En el objetivo número 4 enfocado a la educación, donde se busca que las y los alumnos sean agentes de cambio con el apoyo del uso de las tecnologías para la interacción entre el alumnado y la sociedad.

1.3.3 Preparatoria “Enrique Cabrera Barroso” Urbana

La Preparatoria “Enrique Cabrera Barroso” (PECU) en el ciclo escolar 2023 – 2024 contó 1311 aspirantes a realizar sus estudios en esta unidad académica, de los cuales 595 fueron aceptados, y una matrícula total de 1762 estudiantes (Repositorio, s.f.) divididos en los tres niveles o años en los que se conforma el sistema educativo del nivel medio superior en México.

Unidad académica	Municipio	Nuevo ingreso		Total	Reingreso		Total	Total mujeres	Total hombres	Total
		Mujeres	Hombres		Mujeres	Hombres				
Preparatoria		4,302	4,191	8,493	7,793	6,498	14,291	12,095	10,689	22,784
Unidad Académica / Extensión *		2,566	2,705	5,271	5,067	4,441	9,508	7,633	7,146	14,779
Preparatoria 2 de Octubre de 1968	Puebla	381	470	851	804	808	1,612	1,185	1,278	2,463
Preparatoria Alfonso Calderón Moreno	Puebla	402	487	889	857	819	1,676	1,259	1,306	2,565
Preparatoria Gral. Emiliano Zapata Salazar	Puebla	205	206	411	375	328	703	580	534	1,114
	San Martín	69	68	137	123	112	235	192	180	372
	Texmelucan									
Preparatoria Gral. Lázaro Cárdenas del Río	Puebla	212	219	431	435	379	814	647	598	1,245
Preparatoria Lic. Benito Juárez García	Puebla	295	394	689	651	619	1,270	946	1,013	1,959
Preparatoria Regional Enrique Cabrera Barroso	Tecamachalco	305	253	558	601	418	1,019	906	671	1,577
Preparatoria Regional Simón Bolívar	Atlaco	399	311	710	606	406	1,012	1,005	717	1,722
Preparatoria Urbana Enrique Cabrera Barroso	Puebla	298	297	595	615	552	1,167	913	849	1,762

Tabla 1. Matrícula de nuevo ingreso y reingreso por sección regional, modalidad y sexo de bachillerato (Repositorio, s.f.)

Como se observa en la tabla número 1, de los 1,762 estudiantes matriculados en la preparatoria, en este ciclo se incorporaron 298 mujeres y 297 hombres, sumándose a las 615 mujeres y 552 hombres ya inscritos, lo que da un total de 913 mujeres y 849 hombres para el periodo 2023-2024. Además, el número total de estudiantes de las preparatorias ubicadas en el área conurbada de la Ciudad de Puebla fue de 22,784.

Los 1,762 estudiantes en la PECU se distribuyen en el turno matutino y vespertino, y en tres grados: primer, segundo y tercer año. En cada turno, cada grado cuenta con siete

grupos, lo que implica un total de siete grupos en el turno matutino y siete en el vespertino. Cada aula está conformada por un promedio de entre 40 y 43 estudiantes, procurando no exceder ese límite.

En esta investigación participaron alrededor de 250 estudiantes, de las cohortes generacionales 2022-2023 y 2023-2024. Las y los estudiantes se organizaron en dos grupos de primer año y uno de segundo durante el primer ciclo, y en tres grupos de primer año durante el segundo ciclo. En estos tres últimos grupos se implementaron las estrategias didácticas orientadas a la enseñanza de la Historia, a través del uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación, cuyos resultados se presentan en el capítulo cuatro.

Actualmente, los alumnos de la PECU son atendidos por una planta docente de 78 profesores, compuesta por 38 mujeres y 40 hombres, pertenecientes a 14 academias. El profesorado tiene tres categorías: 31 son de Hora Clase, 23 de Medio Tiempo y 24 son de Tiempo Completo (Repositorio, s.f.). Es importante señalar que no hay una gran diferencia en el número de docentes mujeres y hombres, y que el mayor número de docentes corresponde a la categoría Hora Clase, en comparación con los de Medio Tiempo y Tiempo Completo.

Durante el ciclo 2023-2024, la academia de Historia Universal estuvo integrada por cuatro docentes. De estos, uno se encargó exclusivamente de impartir la materia de Historia Universal, mientras que otros dos compartieron su tiempo entre las asignaturas de Historia de México e Historia Universal. Además, un docente de reciente incorporación fue asignado

a la academia, pero su labor se limitó a los cursos de Historia de México. Tres de los profesores proporcionaron información sobre trayectoria académica y experiencia laboral.⁶

La profesora número 1 refirió que previamente había participado en una investigación sobre el uso de las TIC en la enseñanza de la Historia, por lo que su información podía ser tomada de dicho trabajo de investigación. En él detalló su formación académica, que incluye el grado de licenciada en Historia (1977-1982) y Maestra en Ciencias de la Educación (2006-2008), ambas obtenidas en la BUAP. Ingresó a la unidad académica en 1996 y, durante sus casi 29 años de servicio, ha impartido cursos como emprendimiento, tutoría e Historia de México (López, 2021).

La profesora número 2 es licenciada en Derecho (2014 – 2019) por la BUAP y actualmente cursa una Maestría en Innovación Educativa en la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla (UPAEP). Cuenta con dos años y medio de experiencia docente, ingresó a la unidad académica en el 2022, donde ha impartido los cursos de emprendimiento, tutoría, Historia Universal e Historia de México.

El profesor número 3 es licenciado en Historia (2010-2015) y actualmente cursó estudios de Maestría en Educación Superior, ambos por la BUAP. Cuenta con cuatro años de experiencia docente, ingresó a la institución en el año 2021, ha impartido los cursos de emprendimiento, tutoría, lenguaje, taller de investigación, conciencia social, Historia de México e Historia Universal.⁷

⁶ Si bien no se contó con la información de todos los docentes que imparten los cursos de Historia de México e Historia universal, se tiene la certeza que todos cuentan con grados de licenciatura y algunos tienen estudios de maestría afines tanto al ámbito de la historia como a la educación.

⁷ Los cursos de lenguaje, taller de investigación y conciencia social fueron impartidos durante la implantación del programa Bachillerato Universitario Mixto (BUM).

La infraestructura de la preparatoria está integrada por siete edificios, 22 salones, tres laboratorios de ciencias, un laboratorio de inglés, tres laboratorios de computación, un auditorio, una biblioteca, un salón de usos mixtos, una sala de descanso para docentes, un salón de capacitación docente, un salón para actividades deportivas, una enfermería, una secretaria académica, una dirección con oficina administrativa y cubículos para los docentes.



Figura 1. Instalaciones PECU(BUAP, 2024).

1.3.4 Programa de la asignatura

La academia de Historia Universal imparte dos cursos durante el segundo año de preparatoria. Los programas están divididos en Historia Universal en primer semestre e Historia del Siglo XX en el segundo semestre. Los programas tienen los siguientes bloques:

Historia Universal

Bloque I: La construcción de la Ciencia Histórica.

Bloque II: Del medioevo a la Europa ilustrada.

Bloque III: De las Revoluciones Burguesas a la Gran Guerra.

Historia del Siglo XX

Bloque I: Las guerras mundiales imperialistas. De 1914 a 1945

Bloque II: La Guerra Fría. De 1945 a 1989

Bloque III: Del ocaso del siglo XX a los albores del XXI

Los programas están diseñados siguiendo un progreso histórico lineal, comenzando con la comprensión básica de qué es la historia, su relevancia como ciencia para la sociedad y cómo los individuos, a lo largo del tiempo han contribuido al desarrollo histórico de la humanidad. A continuación, se aborda el auge del pensamiento humanista y científico durante la Edad Media, seguido de la transición al pensamiento ilustrado, que destaca el pensamiento individual frente a las ideologías impuestas por sociedades o instituciones. El primer semestre culmina con el análisis de las revoluciones industriales, el avance científico, el surgimiento de naciones e imperios en busca de dominio territorial, lo que desemboca en el inicio de una de las guerras más devastadoras de la historia.

En el segundo semestre, se examina cómo los eventos históricos estudiados en el primer semestre influyeron en el desarrollo de las sociedades del siglo XX y en la formación de ideologías impuestas por líderes totalitarios. Se analizan, además, la creación de conflictos

armados y tensiones políticas, así como la división del mundo en dos bloques ideológicos: el capitalismo, encabezado por Estados Unidos, y el comunismo, liderado por la Unión Soviética. El semestre concluye con el estudio de los movimientos sociales y políticos ocurridos principalmente en Europa y América Latina a principios del siglo XXI, cuyas repercusiones continúan afectando la vida de las personas hasta el presente.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

En el siguiente capítulo se presenta el apartado teórico de esta investigación, el uso cotidiano del juego en el día a día del ser humano, apoyándonos en los planteamientos de Johan Huizinga y su libro “Homo ludens”; posteriormente se aborda la importancia del pensamiento construccionista propuesto por Seymour Papert en la búsqueda del uso de las TIC para la educación; así también incluye la incorporación del uso de las TIC lúdicas en las clases de Historia y en las clases impartidas en el sector medio superior y, la oportunidad que se presenta en este sector educativo debido al alfabetismo tecnológico con el que cuentan gran parte de la población estudiantil del sector antes mencionado. Y, la importancia de generar un aprendizaje profundo y su importancia para la comprensión de las categorías históricas.

2.1 Construccionismo

Este trabajo se sustentó en la teoría construccionista propuesta por Seymour Papert para la pedagogía, esta se sitúa en la línea temporal de la transición a un nuevo milenio, es decir, entre finales de 1990 e inicios de los años 2000. Este autor destaca el uso de la computadora como un medio tecnológico para la educación, buscando quitar el estigma de que este dispositivo sólo puede ser empleado por profesionistas para mostrarse como una herramienta abierta para toda la población. Por otra parte, busca que el estudiante pueda interactuar con el conocimiento, interpretando y comprendiendo su esencia, función y utilidad ... permitiendo que este individuo aprenda por sí mismo y se relacione con el aprendizaje (Rodríguez, 2017, p. 28).

Como menciona Rodríguez (2017), Papert tuvo una influencia piagetiana relacionada con la postura constructivista, donde se enmarca que el aprendizaje del ser humano se debe ir desarrollando de acuerdo con sus etapas intelectuales y a la información que necesite adquirir en cierto momento de su vida. De igual forma, Papert propone que la incorporación de la tecnología a la educación dependerá del desarrollo intelectual del aprendiz.

Papert toma de Piaget el modelo de un niño como constructor de sus propias estructuras intelectuales y postula que, como tal, necesita materiales para construcción y es la cultura circundante la que provee al niño de esos materiales. En este sentido, habría entonces diferencias culturales marcadas entre los niños que tienen acceso a ambientes más ricos e interesantes y los que están privados de ellos. (Obaya, 2003)

Lo que propone Papert es que en nuestro presente la tecnología debe ser la encargada de proporcionar los materiales que el estudiante necesita para su aprendizaje. Tanto las y los alumnos como las y los docentes debemos explotar las TIC para la enseñanza, no es del todo correcto que en el siglo XXI se sigan impartiendo clases sin incorporar las facilidades que otorga el uso de las TIC para que el ser humano obtenga su conocimiento.

Papert comenta que el aprendizaje de cada persona depende de su interacción con el medio, social, físico y cultural en el que se desenvuelve y, su conocimiento provendrá de su vivencia como individuo desde su nacimiento (Obaya, 2003). Por lo cual, se da una interacción del medio con el sujeto y el sujeto con el medio, donde el medio debe ofrecer estímulos y respuestas a sus acciones (Obaya, 2003). Lo que propone Papert con esto es, que la y el alumno pueda disfrutar del medio donde se desenvuelve, en este caso sería la escuela o institución, este establecimiento debe aportar las condiciones y los medios para el correcto estímulo de la y el alumno, es aquí donde el autor menciona que a con el uso de la

computadora y sus diversas aportaciones digitales el estudiante podrá aprender a través de la interacción con este dispositivo.

Hay que destacar que Papert realiza estas propuestas en los años ochenta del siglo XX, a pesar de ello, las propuestas sobre el construccionismo aún son escasas y resulta complicado encontrar información o autores que hayan aplicado la metodología construccionista en las aulas de clase. Parece innovadora esta metodología del uso de las TIC para adquirir el conocimiento en las aulas de clases. Por ello, el y la docente de historia, sabe que en nuestros días es complicado contar con un alumnado interesado en la lectura o en la reflexión, pero no por ello se está obligado a alejarse del uso de la tecnología para impartir las clases. Por tal razón, Papert y Harel subrayan lo siguiente:

[...] si la computación ha de percibirse como una innovación educativa, no debe buscar solamente mejorar los métodos de enseñanza de los maestros, sino proponer al educando actividades realmente interesantes y que estimulen su capacidad de pensar, de buscar soluciones a los problemas planteados. (Obaya, 2003, p. 63)

Lo lúdico y lo didáctico en la educación despierta en la mayoría de las y los estudiantes las ganas de aprender y de querer participar en las sesiones, a través de la experiencia se puede confirmar lo que hasta ahora se ha propuesto en la teoría construccionista, el uso de las TIC lúdicas en el aula de clase ha logrado que las y los estudiantes se muestren más participativos en las sesiones y que constantemente se logre despertar el interés por la asignatura de historia, algo que era completamente diferente antes de usar plataformas digitales para la enseñanza; además, como menciona Obaya (2003), los juegos digitales lúdicos se dividen en dos, juegos

de contenido con los que la y el docente puede proporcionar información y los juegos de procedimientos donde se desarrollan estrategias cognitivas.

Sin duda es de admirar la teoría construccionista creada por Seymour Papert hace ya más de 20 años, no podemos negar que fue un personaje adelantado a su época y que nos dejó los fundamentos para engrandecer el construccionismo tanto teórica y metodológicamente con la basta tecnología con la que contamos en estas dos primeras décadas del siglo XXI.

Para relacionar el juego con la tecnología, se destaca el libro *Homo ludens* de Johan Huizinga donde el autor menciona que los seres humanos hemos dejado atrás al *Homo sapiens* para posteriormente convertirnos en *Homo faber* y *Homo ludens* (Huizinga, 2000). Haciendo énfasis en que un *Homo faber* sería el ser humano que logró dominar la fabricación y *Homo ludens* como el hombre que juega, pero no solo debemos comprender a este último como alguien que juega o se divierte, si no a un individuo que va construyendo su cultura y su lenguaje a través de ello como una mera función biológica, esto es lo que explicaremos a continuación para comprender la importancia de lo lúdico en el aula de clases.

Como menciona Huizinga, el juego es algo natural que puede encontrarse tanto en los animales como en los seres humanos, y, en ambos seres, el juego se desarrolla mediante el respeto de reglas. El mismo autor menciona que en los perros podemos percibir que al momento de jugar muestran algún tipo de enfado que es parte del juego y ellos reconocen que por norma, no deben morder la oreja de su compañero (Huizinga, 2000) al comprender que esa actividad no es correcta. Muy posiblemente cuando los seres humanos realizamos actividades de juego, lo hacemos para tener momentos de relajación o des estrés, por ello, Huizinga comenta que el ser vivo responde a un impulso congénito de imitación o como

preparación de actividades futuras o para adquirir dominio de ese ejercicio o, por último, como una forma de alegría o broma (Huizinga, 2000, pp. 12-13). Debemos comprender que cuando se habla de juego, no solo se hace referencia a juegos de mesa o video juegos, sino que también se refiere a actividades que el humano hace por gusto.

De acuerdo con Huizinga, el juego en algunos momentos es considerado como un momento que no responde a la seriedad, que la risa es algo que desprende la seriedad de cualquier actividad (Huizinga, 2000), pero el juego puede desarrollarse de forma seria sin ningún problema. Complementando la idea previa, el autor menciona que el juego debe considerarse como una actividad libre, ya que si se desarrolla por mandato simplemente se limita o se quita la libertad en esta actividad (Huizinga, 2000). Retomando las ideas que ha mencionado Huizinga, resultará primordial implementarlas en desarrollo de las actividades a implementar en esta investigación; se pretende que las y los alumnos adquieran un aprendizaje profundo de los temas estudiados en clase de historia, mediante el uso de las TIC lúdicas, por lo cual, podemos decir que la adquisición del aprendizaje será la parte seria y el uso de las TIC lúdicas la parte de juego y risa.

Señalando lo anterior, es preciso mencionar que las actividades a realizar con el apoyo de las TIC lúdicas, cumplirán normas y reglas que son necesarias durante el desarrollo de los juegos, para enfatizar en la seriedad que se le debe dar al uso de actividades lúdicas para lograr el aprendizaje profundo histórico en el alumnado de la PECU.

Una vez explicado que el juego se encuentra en el día a día de los seres vivos y, que estos respetan reglas, otorgan seriedad a las actividades y también se divierten para sentirse libres. Debemos entender que el juego ha influido en el desarrollo de la cultura y el lenguaje, por ello, hoy en día y desde ya varios siglos o milenios, el ser humano le ha otorgado una

jerarquía de superioridad al ganador del juego. Como señala Huizinga, cuando una persona juega sola y gana, no se llega a sentir del todo victorioso debido a que no tiene a alguien a quien demostrarle la grandeza que ha adquirido, pero cuando juega contra otro individuo o contra otros equipos, el sentido de superioridad e inferioridad se encuentra presente (Huizinga, 2000). En el presente, el juego no solo se realiza por adquirir una práctica, por gusto o por necesidad, también se realiza por obtener un premio, haciendo de ello una actividad enfocada en la competitividad.

Haciendo referencia al párrafo anterior, entendemos que los estudiantes desde una temprana edad adquieren el gusto por el juego debido a que comprenden que el ganar significa obtener algo. En este sentido, es entendible que las y los alumnos de nivel medio superior insistan en jugar solo a cambio de un premio que puede verse reflejando en puntos extras o evitar realizar alguna actividad o tarea académica. Es fundamental lograr que las actividades propuestas logren implementar la idea en las y los estudiantes de que el juego o la implementación de las TIC lúdicas en el aula de clases es para el beneficio de su aprendizaje y no sea visto con el medio para evitar trabajo o adquirir superioridad sobre uno o varios compañeros del salón.

En este sentido, Huizinga nos demuestra que el juego se encuentra en la naturaleza de los seres vivos, siendo el ser humano quien le ha otorgado ciertas características como la seriedad, la diversión y las normas, dependiendo de él saber cómo implementarla en su día a día para desarrollar su cultura y lenguaje. Por ello, es importante la teoría propuesta por el autor y sobre todo, implementarla didácticamente en el aula, es decir, el juego como una estrategia didáctica que conlleve a la comprensión de la memoria histórica y de los procesos históricos de la materia.

El enfoque construccionista de Paper y la propuesta del *Homo Ludens* de Huizinga son aplicables a las estrategias pedagógicas que buscan incorporar el uso de las TIC en su dimensión lúdica, promoviendo una enseñanza innovadora y flexible que se adapte a las posibilidades tecnológicas disponibles en el aula en el inicio de la tercera década del siglo XXI. Mientras Paper subraya la importancia de la computadora como herramienta esencial para desarrollar habilidades cognitivas y construir el conocimiento de los estudiantes, hoy contamos con una variedad de herramientas tecnológicas que permiten facilitar esta construcción del saber a través del juego y la diversión, tal como lo plantea Huizinga mediante actividades prácticas que fomenten estudiantes activos.

2.2 Aprendizaje profundo

El Aprendizaje Profundo (AP), aunque se planteó como un concepto educativo en la década de 1970, ha cobrado importancia en la actualidad, principalmente por su papel fundamental en el desarrollo de las Inteligencias Artificiales (IA) a lo largo del siglo XXI. Hoy en día, si buscamos información en Internet sobre *Deep Learning* por su traducción en inglés, no solo encontraremos referencias al AP en el campo educativo o psicológico, sino también numerosos artículos e investigaciones sobre su aplicación en el avance de las IA. Este fenómeno resulta interesante, ya que nos permite comprender cómo las estructuras de redes neuronales del cerebro humano diseñadas para procesar el conocimiento son ahora la base de los algoritmos que alimentan a las IA; a medida que los seres humanos seguimos aportando datos, estas redes aprehenden, aprenden a aprender, evolucionan y desarrollan nuevos conocimientos, lo que refleja una relación única entre la mente humana y la inteligencia artificial.

Según el portal AWS de Amazon, el AP en las IA es un enfoque que permite a las computadoras procesar datos de una manera similar al funcionamiento del cerebro humano (AWS, 2024). Al igual que los seres humanos, que a lo largo de su vida van desarrollo el aprendizaje cognitivo, las IA se preparan para reconocer imágenes, textos y sonidos con el fin de generar información y proporcionar respuestas adecuadas a las demandas que requieren resultados semejantes al pensamiento humano (AWS, 2024).

Los modelos de aprendizaje profundo son archivos de computadora que los científicos de datos han entrenado para realizar tareas mediante un algoritmo o un conjunto predefinido de pasos. Las empresas utilizan modelos de aprendizaje profundo para analizar datos y realizar predicciones en diversas aplicaciones (AWS, 2024).

De esta manera, se busca que las IA integradas en dispositivos como computadoras, teléfonos móviles, pantallas, altavoces inteligentes, automóviles, entre otros, tomen decisiones de forma similar a cómo lo haría un ser humano. Además, su propósito es facilitar tareas cotidianas que simplifican la vida diaria, desde actividades tan sencillas como cocinar o vestirse, hasta decisiones sobre qué película ver, qué música escuchar o incluso cómo mantener seguras nuestras cuentas bancarias y dispositivos a través de tecnologías como el reconocimiento facial.

Como señala Díaz-Ramírez (2021), el propósito del AP en las IA es que las máquinas logren emular el comportamiento, las acciones y/o los procesos mentales de los seres humanos, es decir, que puedan generar pensamientos e ideas de manera racional para llevar a cabo las múltiples tareas que un ser humano realiza en su jornada diaria, ya sea laboral o

personal. Cabe destacar que, aunque hoy en día somos testigos de notables avances en la inteligencia artificial y solemos hacer diversas suposiciones sobre su futuro, estas seguirán dependiendo en gran medida de las herramientas que les proporcionemos. Un claro ejemplo de ello es que, para que una IA pueda pensar de forma racional, similar a un ser humano, es fundamental que esté respaldada por Unidades de Procesamiento Gráfico (GPU) de alto rendimiento, que son las que permiten procesar grandes volúmenes de datos de manera eficiente.⁸

Como se mencionó anteriormente, fue en las décadas de 1970 y 1980 cuando Marton y Säljö (1976) identificaron dos tipos de aprendizaje que los estudiantes suelen desarrollar: el aprendizaje superficial y el aprendizaje profundo. El aprendizaje superficial se asocia con la simple memorización de datos, sin un análisis crítico o solo con el fin de aprobar la materia, mientras que el aprendizaje profundo tiene como objetivo comprender el significado de la información y vincularla con el conocimiento previo (Elstad, Christophersen & Turmo, 2012). En el enfoque del AP, se busca que el estudiante construya su propio conocimiento a través de una perspectiva constructivista, en la que el conocimiento previo se enriquece y se conecta con la nueva información adquirida. De esta manera, el AP fomenta una participación del estudiante en su propio proceso de aprendizaje, generando una comprensión más profunda y significativa, a diferencia del aprendizaje superficial, que tiende a generar conocimiento más efímero (Elstad, Christophersen & Turmo, 2012).

El aula de clases debe ser el espacio en el que se impulse el enfoque de AP, sin embargo, aún existen docentes que no están suficientemente capacitados para guiar a los

⁸ En la actualidad, ya existen y se encuentran en pleno desarrollo las computadoras cuánticas, diseñadas para procesar enormes volúmenes de información y generar resultados en cuestión de milisegundos.

estudiantes bajo este enfoque formativo. En pleno siglo XXI, persiste la memorización de información, cuyo único propósito parece ser que los estudiantes entreguen sus tareas y aprueben los exámenes. Tanto el alumnado como las y los docentes se han habituado a este patrón, sin la motivación ni el incentivo necesario para transformar este modelo en uno que favorezca la comprensión profunda y el análisis crítico del conocimiento. Por ello, es fundamental que tanto, los responsables de las instituciones educativas como el profesorado reflexionen acerca de cómo integrar el enfoque de aprendizaje profundo en sus programas, promoviendo que el conocimiento sea más significativo y duradero.

Es importante resaltar que el aula no debe ser el único espacio en el que las y los estudiantes desarrollen el enfoque de AP. Como señalan Cano y Cardelle en Elstad, Christophersen y Turmo (2012), el entorno familiar juega un papel importante en la adquisición del aprendizaje. Las y los estudiantes que crecen en ambientes familiares intelectuales suelen comprender mejor la importancia del aprendizaje, lo que, favorece la adopción del enfoque del AP y mejora su rendimiento académico (Elstad, Christophersen & Turmo, 2012, p. 38). Este hecho no resulta sorprendente, ya que las y los docentes se enfrentan a diferentes contextos familiares, con estudiantes que a menudo no mantienen una relación cercana con sus madres y padres, y que rara vez comparten lo que aprenden en clase. Si tan solo las madres y los padres dedicaran unos minutos cada día para conversar con sus hijas e hijos sobre los conocimientos adquiridos en la escuela y, los docentes trabajaran bajo el enfoque AP, este se vería enriquecido y complementado, creando una sinergia entre el hogar y el aula que potenciaría el aprendizaje de las y los estudiantes.

La Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (PUCV) alberga el centro *Líderes Educativos*, cuyo propósito es la mejora continua de las comunidades educativas. En este

centro se han desarrollado diversos manuales y notas técnicas con el fin de explicar qué es el Aprendizaje Profundo y cómo implementarlo en las aulas. En una de estas notas técnicas, se cita a Rincón Gallardo, quien define el AP como el proceso de darle sentido al conocimiento que realmente nos interesa (Cortez, 2018). Además, se destacan seis competencias clave del AP: creatividad, pensamiento crítico, comunicación, colaboración, carácter y ciudadanía (Cortez, 2018, p. 7). Estas competencias reflejan que el AP no se limita únicamente a las habilidades que pueden aplicarse dentro del aula, sino que también abordan el entorno en el que los estudiantes se desarrollan. El objetivo es que, a través de estas competencias, el aprendizaje adquirido permita a las y los estudiantes encontrar soluciones a sus problemas, al tiempo que se convierten en individuos críticos, analíticos y flexibles, capaces de adaptarse al mundo actual.

Uno de los mayores desafíos de esta investigación ha sido obtener resultados claros sobre la efectividad de las TIC y las TIC lúdicas en la adquisición de aprendizaje profundo en la materia de Historia Universal. Por lo cual resulta complejo determinar si el uso de estas tecnologías en la enseñanza de esta materia favorece el desarrollo de un aprendizaje profundo. Además, se suma la dificultad de analizar si la metodología implementada en las clases contribuye al desarrollo del AP y sus competencias, ya que implica no solo medir el impacto de las herramientas digitales, sino también entender cómo estas pueden transformar la manera en que las y los estudiantes se relacionan con el conocimiento histórico y desarrollan habilidades cognitivas y críticas.

Es importante mencionar que, hasta la fecha, no existe una gran cantidad de investigaciones que aborden el tema de la relación entre el uso de las TIC y el AP, tal como señalan Díaz-García, Almerich, Suárez-Rodríguez y Orellana (2020). Los autores también

señalan que es un desafío comprender cómo el uso personal o académico de las TIC influye en el tipo de aprendizaje que se genera en los individuos; lo que genera interrogantes sobre cómo el uso de la tecnología digital impacta en los procesos cognitivos y educativos.

Como se mencionó en apartados anteriores, las y los estudiantes de hoy en día están constantemente expuestos al uso de las TIC. Sin embargo, a pesar de esta interacción con la tecnología, una gran parte de la población juvenil podría considerarse "analfabeta tecnológica", ya que su relación con las TIC está principalmente ligada al uso de redes sociales o videojuegos. En este contexto, Díaz-García, Almerich, Suárez-Rodríguez y Orellana (2020) señalan que el uso de las TIC por parte del alumnado se divide en tres ámbitos:

- Uso personal, que se refiere a la frecuencia de uso de los recursos tecnológicos que realiza para diversas tareas no académicas fuera del centro educativo.
- Uso académico no escolar, que alude a la frecuencia de uso de los recursos tecnológicos que realiza para diversas tareas académicas fuera del centro educativo.
- Uso académico en el aula, que hace referencia a la frecuencia de uso de los recursos tecnológicos que realiza para diversas tareas académicas dentro del aula (p. 552).

Una vez comprendidos estos tres ámbitos, podemos señalar que el uso personal de las TIC podría estar favoreciendo un aprendizaje superficial en las y los estudiantes. El uso académico no escolar presenta una mayor complejidad de análisis, ya que, en la actualidad, las redes sociales son una de las principales fuentes de información que el estudiantado

consulta para realizar tareas o actividades. El uso académico dentro del aula también está influenciado por las redes sociales, donde las y los estudiantes pueden acceder a la información que necesitan. Sin embargo, es crucial que los docentes comprendan que, hoy en día, la información correcta no se encuentra exclusivamente en medios tradicionales; puede ser igualmente accesible a través de plataformas digitales, como es el uso de redes sociales, especialmente a través de videos cortos como los que se encuentran en Tik Tok, esta red social podría ser una herramienta efectiva para generar el aprendizaje profundo que se busca promover con el uso de las TIC en la educación.

Sobre la relación entre las TIC lúdicas y el aprendizaje profundo, se puede afirmar que este tipo de actividades favorece la diversión y la satisfacción del estudiantado al permitirles aplicar sus conocimientos de manera entretenida. Los docentes deberán evaluar si el uso de herramientas tecnológicas lúdicas contribuye realmente al desarrollo de un aprendizaje profundo. En caso de que esto se confirme, será necesario crear métodos para medir dicho aprendizaje y estrategias que sigan fomentando tanto el conocimiento como la diversión.

Las y los estudiantes pueden optar por desarrollar un aprendizaje profundo o superficial. Por lo tanto, es crucial que el profesorado determine cuál de estos enfoques desea fomentar en sus clases mediante el uso de TIC lúdicas. Debe decidir si su objetivo es simplemente innovar en el aula y asignar una calificación al estudiantado, o si implementará estrategias con estas herramientas tecnológicas que realmente potencien las competencias necesarias para alcanzar un aprendizaje profundo.

Como señalan Malone y McGonigal en Aguiar, Guerra y Pérez (2021), las mecánicas de juego permiten a las y los docentes hacer sus clases más atractivas al ofrecer recompensas

y promover un ambiente lúdico que fomente la motivación extrínseca, vinculando aprendizaje y diversión. Esto puede impactar positivamente en los resultados de aprendizaje del estudiantado (Aguilar, Guerra, & Pérez, 2021). Además, es importante destacar que el uso de estas dinámicas también impulsa la participación, el trabajo colaborativo y contribuye a crear un ambiente propicio para el estudio.

Para concluir, cabe mencionar que el uso de las TIC en la materia de historia y en la educación por general, no solo debe emplearse para facilitar la transmisión de información, sino que pueden ser aprovechadas de diversas maneras con el fin de fomentar que las y los estudiantes en este caso en un contexto histórico analicen, critiquen y contextualicen sus conocimientos con el fin de desarrollar su aprendizaje profundo y, trabajen sus habilidades de pensamiento crítico que la ciencia histórica requiere. Por lo tanto, es fundamental que el aprendizaje profundo, además de fomentar el desarrollo de competencias, logre vincularse de manera efectiva con las categorías históricas esenciales. Por ello, como se señaló en párrafos anteriores, es esencial que las y los docentes contextualicen el presente tecnológico dentro de su aula y funjan como guías en el correcto uso de la información generada por redes sociales e inteligencias artificiales.

Categorías históricas

¿Qué tipo de historia se quiere enseñar y con qué propósito? Esta es la pregunta clave a abordar en este apartado. Si nos preguntamos cuál es el propósito de enseñar historia en las escuelas, la mayoría de nosotros responderíamos: para conocer el pasado y evitar repetir los mismos errores en el futuro. Sin embargo, la enseñanza de la historia en las instituciones educativas debe ir más allá de simplemente transmitir errores, fechas y personajes. Aunque

es indudablemente importante conocer esta información, lo verdaderamente relevante es aprender a conectarla con los conceptos de multicausalidad o causalidad a través del ejercicio del pensamiento crítico.

En el contexto de esta investigación, el uso de TIC y TIC lúdicas busca transformar el paradigma tradicional de que la clase de historia es aburrida. Además, se pretende que las y los estudiantes comprendan que ningún evento histórico ocurrió por casualidad, sino que es el resultado de una interacción compleja de factores, como los personajes, las sociedades, la geografía, las economías y muchos otros elementos. Lo anterior está estrechamente relacionado con lo que propone Marx en su concepto de materialismo histórico, donde afirma que la transformación de la naturaleza lleva a una transformación del ser humano, y, que la historia de la humanidad avanza de acuerdo con procesos económicos de cada región y a los que se enfrentan las sociedades.

El materialismo histórico es un tema que se aborda durante el primer mes de clases con las y los alumnos de primer año, y a menudo resulta complejo para los estudiantes, quienes enfrentan dificultades para comprenderlo y, más aún, para conectar esta propuesta con los procesos históricos.

Como señalan Montanero, Lucero, y Méndez, (2008), es fundamental que el profesorado impulse al estudiantado a desarrollar un razonamiento causal, más allá de limitarse a exponer los factores o la secuencia de eventos de un fenómeno histórico. El objetivo es fomentar en las y los estudiantes una reflexión crítica que enriquezca su pensamiento, construido a lo largo de su vida en el contexto de una sociedad, país o región, y que les permita entender cómo los espacios donde se han desarrollado son resultado de una evolución a lo largo del tiempo y de generaciones.

Los eventos históricos están conformados por acciones humanas o acontecimientos específicos, protagonizados por un individuo, grupo o institución, que producen un cambio en una situación o fenómeno histórico. Las condiciones históricas hacen, en cambio, alusión a estados situacionales con una relativa estabilidad en el tiempo. Se trata de aspectos estructurales, de tipo socioeconómico, político, cultural, etc., que influyen en el desarrollo de los eventos (Montanero, Lucero, & Méndez, 2008, pp. 20-27).

De acuerdo con la cita anterior, se puede comprender que los eventos históricos son sucesos generados por acciones humanas, tanto individuales como colectivas, mientras que las condiciones históricas se refieren a los contextos estructurales en los que se desarrollan esos eventos, y que, a su vez, influyen en los individuos. En este sentido, ambos elementos están profundamente interconectados y desempeñan un papel fundamental en la configuración del curso de los eventos históricos y, de la historia misma.

Cada vez se entiende mejor que los hechos históricos son el resultado de una multicausalidad que abarca personajes, espacios, contextos y tiempos. Por ello, el pensamiento histórico del estudiantado debe ser guiado por el profesorado para que éste desarrolle un razonamiento causal, que recupere sus conocimientos previos y logre conectar su espacio con el tiempo de manera anacrónica. Es decir, debe ser capaz de reflexionar sobre su propio pasado, pero también de trascenderlo, comprendiendo el contexto de épocas y generaciones previas que no vivió, lo que enriquece su visión histórica y su comprensión de la evolución social.

Para el alumnado es preciso comprender que los hechos históricos no son solo causas y efectos que se van reproduciendo constantemente y se pueden comprender de forma lineal. Por lo cual, Santos La Rosa (2009) menciona que existen dos tipos de explicaciones para entender la multicausalidad, las intencionales y las causales cuyas características son:

[...] intencionales son aquellas que explican los hechos históricos a partir de las motivaciones de los agentes que intervienen. Por lo tanto, este tipo se centra en las acciones e intenciones de los hombres.

[...] causales se basan en la determinación de las relaciones existentes entre diversas variables (factores económicos, sociales, culturales, políticos) para explicar un fenómeno histórico, sin que esto implique el establecimiento de leyes generales que indiquen una regularidad causal. (2009, p. 5)

Las explicaciones intencionales sostienen que los individuos son responsables de los eventos históricos, motivados por intereses personales, mientras que las explicaciones causales atribuyen dichos eventos a una interacción compleja de factores económicos, culturales, políticos y sociales. Esta distinción también está presente en el programa de Historia Universal de las preparatorias BUAP, vinculado a la corriente historiográfica de la *Escuela de los Annales* de Fernand Braudel. Según esta perspectiva, el estudiante debe entender que, aunque los eventos históricos pueden estar influenciados por decisiones individuales, estas decisiones siempre están condicionadas por los contextos económicos, políticos, sociales y

culturales en los que se desarrollan. Además, como señala Braudel, los eventos históricos no solo tienen efectos inmediatos, sino que pueden influir a corto, mediano o largo plazo.

Como se ha señalado previamente, el programa de Historia Universal tiene como objetivo inicial que las y los estudiantes identifiquen y comprendan las categorías históricas, lo cual se logra mediante contenidos específicos sobre corrientes historiográficas. En este sentido, se presentan de manera breve en clases las siguientes corrientes: Positivismo, Historicismo, Materialismo Histórico y la Escuela de los Annales. Así, se establece una relación entre el Materialismo Histórico de Marx y la Escuela de los Annales de Braudel, permitiendo a las y los estudiantes comprender cómo la multicausalidad, los personajes, los espacios y los tiempos influyen en la construcción de los hechos históricos, y, estos no son necesariamente lineales, sino que presentan efectos diversos y pueden ser entendidos de forma anacrónica, lo que propone que los estudiantes generen nuevas perspectivas de análisis histórico.

2.3 El uso de las TIC lúdicas

Al revisar la literatura de esta propuesta de investigación me percaté que en México no existen suficientes investigaciones relacionadas con el uso de las TIC de forma lúdica para la enseñanza de las Ciencias Sociales. Además, en su mayoría, las investigaciones relacionadas al tema de este trabajo se han desarrollado en países europeos y del continente americano. Entre algunos trabajos relacionados sobre el tema destacan los de España, donde se están realizando propuestas del método denominado gamificación. Si bien este método se puede relacionar al tema de las TIC lúdicas, hay factores por los cuales por ahora considero

poco pertinente desarrollar esta investigación enfocada en la gamificación de la clase de Historia.

Pedro Miralles, Cosme Gómez y José Monteagudo (2019) señalan en el trabajo “Percepciones sobre el uso de recursos TIC y «mass-media» para la enseñanza de la historia. Un estudio comparativo en futuros docentes de España-Inglaterra”, que es preciso mejorar la formación docente en España para lograr clases de Historia más dinámicas utilizando las TIC y los “mass-media”, para que se logre una completa formación histórica en el alumnado y no solo sea un elemento lúdico. Por tal razón, como docente considero que este señalamiento es pertinente, ya que es indispensable que el uso de las TIC lúdicas no solo sean para divertirse, sino que logren el correcto uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza (Miralles, Gómez, & Monteagudo, 2019), para lograr el aprendizaje significativo en la clase de Historia.

Como opina Miralles, Gómez y Monteagudo (2019) las Ciencias Sociales y la Historia se encuentran en desventaja respecto a las Ciencias Exactas o Experimentales, ya que en la Historia no podemos vivir de primera fuente los eventos históricos del pasado, por ello, es preciso que las y los docentes conozcan y empleen las TIC, ya que el futuro parece prometedor en el ámbito histórico.⁹

En mi experiencia he comprobado que las y los alumnos, hoy en día, aprenden la Historia haciendo uso de diferentes tecnologías, los videojuegos son un ejemplo de ello, ya que al preguntarle al alumnado sobre la II Guerra Mundial, ¿cómo aprendieron mientras jugaban “Call of duty”?, pude entender que hacían referencia al juego que “en algún

⁹ Las TIC enfocadas en la realidad virtual, proponen poder recrear los escenarios donde vivieron civilizaciones antiguas como los griegos, romanos o mayas, es así, que el profesor podría dar clase mientras va recorriendo esos escenarios junto a sus alumnos.

momento de mi vida hice uso de consolas de videojuegos”. Lo que quiero destacar con esto es, que las y los docentes no estamos obligados a utilizar todas o las mismas TIC que los estudiantes, pero si es necesario que conozcamos los beneficios didácticos de éstos en el proceso de aprendizaje.

La investigación de Miralles, Gómez y Monteagudo (2019) acerca de la percepción del uso de las TIC que tienen los estudiantes de España e Inglaterra en el alumnado que estudia para ser docentes de Historia. Ellos destacan que las y los docentes españoles consideran más importante las fuentes documentales, los museos y las fuentes orales para enseñar Historia, mientras que las y los docentes ingleses prefieren el uso de las fuentes primarias, que permitan una visión metodológica y procedimental para desarrollar el método del historiador (Miralles, Gómez, & Monteagudo, 2019). A pesar de que el profesorado español e inglés usa en el aula elementos relacionados con los *mass-media*¹⁰, aún mantienen cierta mesura con el uso de las TIC y predomina la clase expositiva y aburrida (Miralles, Gómez, & Monteagudo, 2019).

Por otra parte, Hilda López y Héctor Carmona (2017) en el “El uso de las TIC y sus implicaciones en el rendimiento de los alumnos de bachillerato. Un primer acercamiento” realizan una aproximación al tema de las TIC exponiendo la situación de los estudiantes en México. Al respecto comentan que la población que más hace uso de las TIC son estudiantes que oscilan entre 12 y 24 años (López & Carmona, 2017), si bien esto puede ser considerado como algo benéfico para desarrollar las clases en el nivel de educación media superior, también los autores señalan algo de lo que también me había percatado en mis clases, sí realmente las TIC son dominadas por los adolescentes, éstas potenciarán su aprendizaje o

¹⁰ Como los son cine, documentales, revistas digitales o novelas históricas.

hará que los alumnos se vuelvan desidiosos en cuanto a realizar tareas, actividades o tomar apuntes en clase (López & Carmona, 2017), haciendo de este método un arma de doble filo que la y el docente deberá saber controlar.

De acuerdo con los resultados del estudio realizado por Hilda López y Héctor Carmona (2017) donde encuestaron a 103 alumnos de bachillerato acerca del uso y conocimiento de las tecnologías de información. Ellos comentan que cerca del 72% de los alumnos utilizan de 6 a 15 tipos de TIC; que los lugares donde más suelen usar el internet son en su casa y en la escuela, pero, lo que más destaca es que el 63% de ellos tienen entre 5 y 8 redes sociales (López & Carmona, 2017). Retomando lo anterior y desde mi experiencia, como docente llegamos a creer que las y los alumnos dominan por completo las TIC, pero debemos cambiar este pensamiento, ya que en algunas ocasiones existe la posibilidad de que la o el docente sea quien las domina más. Como ejemplo, puedo mencionar que en mis sesiones de inicio de curso suelo utilizar aplicaciones lúdicas como “Kahoot” o “quizizz” como parte del examen diagnóstico. El resultado de estos ejercicios devela que el 50% del alumnado sí conocen estas aplicaciones y han jugado con éstas, mientras que el otro 50% nunca las habían utilizado y, por obvio jugado.¹¹

En la investigación de Elva Rivera y Fabián López (2020) intitulada “Las TIC en la enseñanza de la Historia. Praxis docente en la BUAP” explican cómo fue la incorporación de las TIC en el Colegio de Historia de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP). Desde 1995 que se implementó el Modelo Fénix en la BUAP, se incorporó el uso de computadoras tanto para el personal docente como para los estudiantes; donde se

¹¹ Han existido situaciones en las que tengo que explicarles a los alumnos como deben ingresar a internet, luego buscar la aplicación, meter el código y su nombre, para proceder a jugar.

brindaron cursos para el uso de las TIC (Rivera & López, 2020). En años posteriores algunos docentes desarrollaron habilidades en el uso de las TIC, entre las que destacan la creación de blogs para difundir información o para mantener contacto con los alumnos, y, el uso de plataformas como Blackboard o Moodle (Rivera & López, 2020). Lamentablemente no todos los docentes se incorporaron al uso de aplicaciones o plataformas digitales y solo se quedaron en el uso básico de las TIC como el uso de cañón, agregar videos a sus sesiones o el uso del internet para proporcionar información en las clases (Rivera & López, 2020). Con esta información podemos deducir algunos factores por los cuales los docentes de nivel medio superior no están familiarizados con el uso de las TIC. A pesar de habérseles ofrecido cursos de formación docente, no hay algún curso enfocado en la instrucción de TIC para la impartición de clases, de modo que, si desde la formación académica del docente no se prioriza en adquirir habilidades digitales, será complicado que en un futuro opte por adquirirlas.

El porqué de la necesidad de incorporar actividades lúdicas para enseñar Historia obedece al problema que constantemente se enfrentan los docentes de esta asignatura, que es el proporcionar mucha información a las y los estudiantes y por ello, al alumnado le parece una materia demasiado aburrida. En este sentido retomamos a Andrés Payá (2007), que en su tesis doctoral “La actividad lúdica en las Historia de la educación española contemporánea” señala que, el juego mientras conserve sus características lúdicas siempre generará alegría y diversión, por lo cual es importante que este método se use como motivación para el aprendizaje y desarrollo en la educación (Payá, 2007). Además, el autor agrega que bajo esta dinámica de educación las y los alumnos deben compartir la alegría y gozo de jugar, fomentando la idea de que todos se preocupen por la diversión de los demás,

para dejar atrás los ímpetus egoístas (Payá, 2007). Esto quiere decir, en nuestra praxis enseñar-aprender historia jugando.

Por último, se destaca la idea del uso de actividades lúdicas en las aulas, es decir, ver la escuela como un centro de activación y animación donde la felicidad y el respeto prevalezca, sin dejar de aprovechar estas aptitudes para motivar a las y los estudiantes en la realización de actividades o tareas complicadas (Payá, 2007). Si las y los alumnos se divierten durante las sesiones, la o el docente también podrá pasar un rato agradable con el alumnado, lo cual produciría una mejor relación académica entre el estudiantado y el profesorado, esto quiere decir fomentar la empatía entre las personas con la disciplina.

Como opina Jorge Trejo (2020) en “La importancia de la Historia. Enseñanza lúdica en alumnos de secundaria”, la materia de Historia suele ser motivo de apatía en el alumnado debido a que los profesores no modifican las técnicas de enseñanza donde impera la memorización y el resumen (Trejo, 2020). Además, podemos sumar que no es extraño encontrar que docentes que imparten la materia no son de profesión historiadores, por lo cual no saben transmitir la importancia del conocimiento histórico para la crítica y reflexión de nuestro presente. Trejo (2022), resalta en “Transformar la enseñanza de la Historia a través del juego. Una reflexión teórico-práctica”, que hoy en día el alumnado no necesita aprender Historia de forma memorística, en cambio, es necesario que sea capaz de hacer juicios e interprete su realidad ambos con un contexto histórico.

Trejo sostiene que, al realizar las actividades lúdicas en la enseñanza de Historia se despertó el interés de los alumnos por la materia y se dejó atrás, la idea de acumular datos, fechas, acontecimientos y nombres (Trejo, 2020). Hoy podemos emplear diferentes TIC para lograr que las clases sean dinámicas, atractivas y reflexivas, lo cual provocaría que las y los

alumnos aprecien la materia y le den el mismo nivel de importancia que las otras que cursan durante su semestre. Desde el punto de vista de Trejo (2022) es importante incorporar el enfoque constructivista a las enseñanzas lúdicas, donde el docente no sea visto por los alumnos solo como un expositor, para pasar a ser guía en la construcción de su conocimiento (Trejo, 2022). Trejo menciona que, si el docente va a asignar la realización de un video como actividad, el docente también debe participar en la actividad y crear el suyo (Trejo, 2022); es preciso que el docente acepte interactuar con los alumnos durante las actividades lúdicas para demostrar que el no será un simple espectador y, en cambio, estará en la disposición de ponerse al nivel de los estudiantes para conocer toda la información que puede generar un ejercicio lúdico.

Una vez abordado el tema del uso de las TIC y las TIC lúdicas en el ámbito educativo para fomentar el aprendizaje profundo en los estudiantes, procederemos a detallar las herramientas tecnológicas y lúdicas que se utilizarán en la enseñanza de la materia de Historia Universal. Además, se explicarán algunas de sus características y el modo en que se integrarán en esta investigación para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Prezi. Es una plataforma en línea que permite diseñar presentación más dinámicas e interactivas de las que se pueden generar en Power Point o Canva como son el sistema de diapositivas. Es decir, que las presentaciones no son de forma lineal y cuentan con un espacio infinito para trabajar, utilizando el zoom in y el zoom out en imágenes, diseños o texto, lo que permite tener una experiencia más fluida en las exposiciones.

Algunas de las principales ventajas de esta plataforma en línea incluyen la posibilidad de guardar las presentaciones en la nube, lo que permite acceder a ellas desde cualquier dispositivo; facilita la creación de presentaciones colaborativas en tiempo real, permitiendo

que varios usuarios trabajen simultáneamente; la plataforma también permite integrar imágenes, videos y enlaces web, enriqueciendo el contenido; otra funcionalidad a destacar es la opción de grabarse con fondos dinámicos o de superponer la presentación mientras se explica un tema, lo que resulta ideal ante situaciones en las que el docente debe ausentarse. En estos casos, se puede compartir el enlace del video, y los estudiantes podrán seguir la sesión como si estuvieran presentes. Sin duda, en el ámbito académico, esta herramienta favorece la captación de la atención de los estudiantes mediante diseños interactivos y dinámicos.

Gartic Phone. Esta no es una aplicación enfocada a la educación, es un juego en línea en formato multijugador, en el que se juega una especie de *teléfono descompuesto* digital. En su plataforma se pueden jugar adivinanzas, completar una frase, diseñar la parte de un dibujo y dibujar algo que se relacione con una palabra, entre otras opciones. Si bien su fin no es académico, para esta investigación se creó una estrategia para convertirlo en una herramienta digital de carácter académica. Dicha estrategia será descrita en los resultados de la investigación.

Este sitio en línea ofrece total accesibilidad a cualquier persona con un dispositivo móvil, ya que no requiere instalación ni suscripción o pago para su uso. Al estar diseñado para un modo multijugador, fomenta la participación de todos los estudiantes y promueve el trabajo colaborativo. Además, crea un ambiente divertido dentro del aula, lleno de humor y creatividad, lo que hace que el aprendizaje sea más atractivo y dinámico.

Quizizz. Es una aplicación diseñada para integrarse de manera efectiva en el aula, facilitando el desarrollo de presentaciones interactivas que incluyen preguntas y actividades a resolver a lo largo de la exposición del tema. A diferencia de Kahoot, Quizizz permite

agregar preguntas de opción múltiple, ordenar información, relacionar conceptos, completar espacios en blanco, realizar encuestas, e incluso dibujar, entre otras opciones. Todo esto se puede hacer mientras se avanza en las diapositivas de la presentación, logrando una transición fluida entre contenido y actividad.

Una de las principales ventajas de Quizizz es que el docente puede convertir sus presentaciones de PowerPoint en archivos PDF y cargarlas directamente en la plataforma. De esta forma, cada diapositiva se extrae y se puede integrar en la presentación de Quizizz, ofreciendo diversas herramientas para que los estudiantes repasen los conocimientos previos o expongan sus puntos de vista. Estas opciones permiten una mayor interacción y participación durante la clase, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y entretenido.

En sus actualizaciones más recientes, esta aplicación también ha integrado IA a su plataforma con el fin de ayudar al diseño de actividades, diapositivas y cuestionarios. Además de las diversas herramientas que podemos encontrar en sus cuestionarios, ahora han agregado otras dinámicas de juegos para los cuestionarios enfocados en el trabajo en equipo o grupal, aunque solamente se pueden usar para el sistema de cuestionario y no para la exposición de diapositivas.

Kahoot. Es una aplicación lúdico-educativa que prioriza la recuperación del conocimiento a través del ejercicio de la memoria, permitiendo reforzar el aprendizaje adquirido en clases anteriores. Actualmente, la aplicación ofrece una variedad de herramientas y estrategias para su uso en el aula, entre las que destacan las opciones de preguntas de opción múltiple y verdadero o falso. Además, se han incorporado nuevas funcionalidades, como respuestas cortas, controles deslizantes y rompecabezas. También se

ha mejorado la posibilidad de adjuntar materiales didácticos, como videos, imágenes o presentaciones, lo que facilita la exposición de un tema y la inclusión de preguntas interactivas dentro del contenido.

Inicialmente, Kahoot solo permitía el juego de forma individual o en equipos de hasta 10 personas. Sin embargo, en sus últimas actualizaciones, la plataforma ha incorporado modalidades en las que los equipos pueden estar compuestos por hasta 20 personas, e incluso permite que todos los integrantes de un salón de clases participen como parte de un solo grupo. Esta última opción fomenta, sin duda, el trabajo colaborativo, la comunicación efectiva y, sobre todo, la participación de cada uno de los estudiantes.

Esta aplicación educativa ha integrado la Inteligencia Artificial en su plataforma, permitiendo hoy en día generar clases, exámenes o cuestionarios de forma automatizada¹². Al seleccionar un tema, la IA puede crear una presentación o un cuestionario, según lo solicitado; incluso es posible cargar un archivo en formato PDF, y la plataforma generará el contenido a partir de la información que contiene. Aunque esta funcionalidad facilita considerablemente la labor docente, es importante destacar que su uso debe estar alineado con los objetivos de aprendizaje que el maestro desea alcanzar con sus estudiantes.

Una de las características destacadas de Quizizz y Kahoot es la generación de estadísticas detalladas después de cada juego o cuestionario. Estas estadísticas ofrecen una visión clara de los resultados, ya sea a nivel grupal, por equipo o individual, y permiten identificar qué preguntas fueron respondidas correctamente o incorrectamente, así como

¹² Algunas de las características antes mencionadas de Kahoot, como son los juegos grupales o el uso de IA para el desarrollo de actividades, solo se encuentra disponible en la suscripción de pago, por lo cual, no todos los docentes tienen esas opciones de uso. De igual manera, el uso de IA y otros juegos en quizizz depende de si se cuenta con la suscripción de pago.

aquellas en las que los estudiantes tardaron más tiempo en responder. Facilitando la comprensión de resultados por parte del docente con el fin de hacer mejoras o comprobar la efectividad de actividades.

Por su parte, Quizizz ofrece una ventaja adicional al permitir el monitoreo en tiempo real del progreso de los estudiantes durante la presentación. Además, brinda la posibilidad de modificar las diapositivas en el transcurso del cuestionario, incorporando diversas opciones interactivas para enriquecer la experiencia de aprendizaje y ajustandose a las necesidades del grupo.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

La investigación se realizó con un enfoque de carácter cualitativo con alcance descriptivo; bajo la característica de comprender el beneficio del uso de las TIC lúdicas en el aula para lograr una mejor capacidad de adquisición del conocimiento histórico por el alumnado que cursó el primer año de preparatoria, es decir, primer y segundo semestre. El diseño de este trabajo corresponde a la metodología de investigación – acción, apoyada en la propuesta de Kurt Lewin (1988) quien propone un ejercicio de investigación que se caracteriza por dividir la investigación en: valoración, planificación, acción y recogida de datos a manera de evaluación y/o reflexión. Convirtiendo a los estudiantes en el eje principal de la investigación, contribuyendo con sus diversas opiniones y participando en las actividades que nos permitan identificar problemáticas, que orienten la investigación en la búsqueda de áreas de oportunidad, propuestas, planes y/o acciones que favorezcan la adquisición de un aprendizaje significativo en la materia de Historia Universal.

Elliott (1990) plantea la necesidad de que los profesores mejoren su capacidad para generar conocimientos profesionales en vez de aplicar los desarrollados por otros especialistas. Aunque, como él mismo indica, las generalizaciones basadas en muestras pueden facilitar las reflexiones a los profesores, pero nunca sustituirlas (Munarriz, 1992, p. 109).

3.1 Enfoque cualitativo

Las investigaciones científicas desarrolladas en el ambiente educativo permiten ser elaboradas con enfoques cuantitativos, cualitativos o mixtos, siendo el enfoque cualitativo el principal a emplear para la metodología de la investigación educativa, ya que nos permite describir los resultados de carácter subjetivos que obtenemos, al ser entregados por las personas estudiadas, que en este caso son los estudiantes.

Rada (2016) señala que la investigación cualitativa se caracteriza por ver las cosas desde el punto de vista de quienes están siendo estudiados, por lo cual, la labor del investigador es compleja al tener que vivir, entender e interpretar lo que está aconteciendo en el ambiente donde desarrolla su trabajo investigativo, sin dejar a un lado su individualidad como ser humano. Lo anterior, demuestra la complejidad que requiere la realización de las investigaciones en las ciencias sociales, debido a que su principal fuente siempre serán los seres humanos, quienes constantemente están en evolución.

Baptista, Collado y Sampieri en Portilla et al (2014) comentan que el enfoque cualitativo son técnicas de tipo interpretativo, que permiten escudriñar en el mundo haciéndolo visible, transformándolo en representaciones observables como son anotaciones, grabaciones y documentos, por lo cual sus dos principales cualidades consisten en que es naturalista e interpretativa (p. 91). Siendo investigaciones que se dan desde las perspectivas de los individuos y que el investigador es el encargado de darles la pertinente interpretación, es preciso que estas investigaciones sean estructuradas por capítulos que sean coherentes, secuenciales e integradores, de todo el proceso investigativo (Cisterna, 2005).

Bisquerra (2004) sobre la investigación cualitativa retoma de Sandín (2003; 123) el concepto de que es una actividad orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos

educativos y sociales, que busca la transformación de las prácticas educativas con el objetivo de la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimiento. El perfil cualitativo en la educación debe ser introducida con el propósito de buscar mejoras dentro de la enseñanza y aprendizaje tanto del docente como de los estudiantes.

Es importante señalar que la investigación cualitativa está compuesta de dos personajes fundamentales: el investigador y los participantes, por este motivo Del Rincón en Bisquerra (2004) señala cinco características que a desarrollarse en la investigación entre participantes e investigador:

- a) Cuestionar que el comportamiento de los sujetos sea gobernado por leyes generales y caracterizado por regularidades subyacentes;
- b) Enfatizar la descripción y la comprensión de lo que único y particular en vez de las cosas generalizables;
- c) Abordar una realidad dinámica, múltiple y holística, a la vez cuestiona la existencia de una realidad externa;
- d) Proceder a la comprensión y a la interpretación de la realidad educativa desde los significados y de las intenciones de personas implicadas;
- e) La realidad educativa la analiza el investigador que comparte el mismo marco de referencia que las personas investigadas, en contraposición con el observador externo, objetivo e independiente, propio de la metodología cuantitativa (p. 276).

En esta investigación el investigador no será una persona externa al ambiente donde se encuentran los participantes, la interacción entre ambos personajes es constante y de confianza, por lo cual, es necesario desarrollar la postura del investigador desde los seis rasgos señalados por Eisner (1998):

Primero. Deben estar enfocados en los contextos educativos, es decir, los ambientes donde se desarrollan tanto los profesores como los estudiantes. Los salones de clases, los patios, comedores, salas de maestros, y, observar las sesiones con los alumnos y las reuniones docentes.

Segundo. Los investigadores son partícipes de la investigación y son quien le entrega orden a la investigación a través de su propia intuición para darle sentido a su trabajo.

Tercero. El investigador debe otorgarle significado a las situaciones que presencia y describe dentro de su trabajo de investigación; además, tiene que indagar y justificar críticamente lo que ha descrito.

Cuarto. El investigador tiene que mostrarse presente en su trabajo, evitar cambiar el “Yo” por el “nosotros”, con el fin de mostrar su presencia en el texto y su capacidad de empatía con las personas a quien está investigando.

Quinto. Ser concreto en el grupo, tema o caso que se va a estudiar.

Sexto. Ser coherente en cuanto a los criterios que se van a emplear para medir el éxito de los resultados de la investigación. (pp. 49-56)

La finalidad de la y el investigador cualitativo en la educación es experimentar, comprender y describir las realidades educativas desde dentro, interactuando con las y los docentes y el estudiantado en los diferentes espacios donde interactúan dentro de la institución, esto permitirá que su interpretación este sustentada desde las diferentes perspectivas que puede experimentar un docente y/o un estudiante; así, concebirá resultados que permitan una comprensión apropiada de su investigación.

La y el docente debe fungir constantemente como un investigador cualitativo de su ámbito, no puede mostrarse solamente como un ente que se encuentra gobernado por los materiales, planeaciones o instrucciones que le otorga el sistema educativo, debe actuar de forma contraria como señala Rojas, (2019), el maestro es un actor social, que participa e interactúa con los investigados (agentes educativos), conoce sus representaciones para comprender, interpretar, criticar y ejecutar la mejora continua del sistema educativo a partir de las huellas pedagógicas (p. 1). Se entiende que en ocasiones la y el docente se encuentra limitado por diversos factores, pero, a pesar de ello, siempre es pertinente que actúe con la idea de innovar en beneficio de su profesión. Como mencionan Devetak et al (2010) la investigación y el investigador cualitativo deben ver el mundo con los ojos de los examinados, describir y tener en cuenta el contexto, enfatizar el proceso y no solo los resultados finales, ser flexible y desarrollar los conceptos y teorías como resultados del proceso de investigación (p. 78).

La importancia de las investigaciones cualitativas recae en la necesidad de interpretar las experiencias de los individuos, sin restarle importancia a los datos subjetivos que se suelen obtener, ya que la correcta interpretación de ellos permite otorgarle significados, como señala Greene en Sherman et al (2005):

La investigación cualitativa es un esfuerzo por comprender no sólo los modos de los arreglos culturales, sino también las formas en que esos arreglos son experimentados por los individuos, con el fin de provocar la inteligibilidad e involucrar personal e intersubjetivamente a uno en la búsqueda consciente del significado. Para los investigadores cualitativos, la vida no es un ensayo general (p. 4).

La investigación cualitativa se realiza con el empleo de diversos métodos y técnicas que permiten la obtención de datos y su interpretación, para posteriormente realizar la descripción. En ella principalmente se utilizan las metodologías de “estudio de casos” e “investigación – acción”, siendo esta última la que se empleará en esta investigación y se describirá a continuación.

3.2 Investigación – acción

Hoy en día es inevitable que un docente no cuente con problemas o necesidades dentro del aula, desde aspectos como infraestructura como también puede ser lo relacionado a la atención que solemos recibir por parte de nuestros estudiantes, sobre todo, después de haber experimentado una pandemia que nos recluyó en nuestros hogares y aceleró nuestra dependencia a la tecnología. Bajo esta línea surge la necesidad de diseñar estrategias empleando el uso de las TIC con un enfoque lúdico, para favorecer las dinámicas de enseñanza – aprendizaje dentro del aula en beneficio de la adquisición de conocimiento por los estudiantes.

La necesidad de mejorar constantemente las estrategias docentes lleva a este trabajo a utilizar la metodología de investigación – acción, con el fin de identificar si el uso de las TIC lúdicas dentro del aula de clase favorecen en la adquisición de los aprendizajes significativos de la materia de Historia universal. En este sentido Ander-Egg (2003) señala las principales cuestiones previas que hay que resolver antes de aplicar investigación – acción: A) el origen de la demanda y B) tener un cierto conocimiento de los protagonistas potenciales (p. 64).

De acuerdo con Munarriz (1992), en la práctica educativa, la investigación - acción es un ejercicio de reflexión que se va desarrollando durante las clases, bajo la necesidad de que el docente sea el investigador que otorgue respuestas o soluciones a su práctica. Mientras que para John Elliot en Bartolomé (1992):

El propósito de la investigación – acción consiste en profundizar la comprensión del profesor (diagnóstico) de su problema. Por tanto, adopta una postura exploratoria frente a cualesquiera definiciones iniciales de su propia situación que el profesor pueda mantener... La investigación acción interpreta lo que ocurre desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación problema, por ejemplo, profesores y alumnos, profesores y director (p. 29).

Ambos autores coinciden en que los docentes son quienes deben fungir como los principales investigadores dentro de las aulas, así como se señaló anteriormente en el apartado de investigación cualitativa.

Como se ha logrado entender, en la investigación – acción se debe seleccionar un espacio, participantes, identificar las problemáticas que presentan tanto lugar y personajes, proponer soluciones e incorporarlas en busca de mejoras para ambos. En este sentido Kemmis y McTaggart (1988), señalan que las metas de la investigación – acción:

Son la mejora y comprensión de la práctica y la mejora de la situación en la que tiene lugar la práctica. La investigación acción se propone mejorar las prácticas sociales a través del cambio y aprender a partir de las consecuencias de los cambios (Latorre, 2004, p. 372).

Para Latorre (2004), las características de la investigación acción son: A) Cíclica: pasos similares tienden a repetirse en una secuencia similar; B) Participativa: los clientes e informantes se implican como socios, o al menos participantes activos, en el proceso de investigación; C) Cualitativa: trata más con el lenguaje que con los números; y, D) Reflexiva: la reflexión crítica sobre el proceso y los resultados son partes importantes de cada ciclo (Latorre, 2004, p. 273).

De este modo los participantes deben mostrarse de igual forma participativos en las actividades a desarrollar en la investigación acción, ya que, si ellos no generan participación, los resultados de la investigación no serán favorables. En este sentido, para realizar una investigación acción educativa, es preciso que los estudiantes generen discusión, que sean activos y no sean pasivos, no fomenten una metodología conductista, en cambio se trabaje una metodología construccionista como se planteó en el apartado teórico, donde se busca que

los estudiantes a través de las tecnologías generen su propio conocimiento mediante sus experiencias, habilidades, actitudes, capacidades y herramientas tecnológicas lo permitan.

Por último, así como la propuesta de Kurt Lewin (1988) quien señala la siguiente división de la investigación en: valoración, planificación, acción y recogida de datos a manera de evaluación y/o reflexión. Latorre (2004) comenta la siguiente división:

1. Planificación: a) identificar el problema b) diagnóstico de la situación c) hipótesis;
2. Acción;
3. Observación;
4. Cómo supervisar la acción?;
5. Acciones que pueden supervisarse para generar información a) Auto observar la propia acción b) Supervisar la acción de otras personas c) Supervisar conversaciones críticas sobre la investigación;
6. Cómo recoger información?;
7. Reflexión;
8. Proceso reflexivo a) Recopilación de información b) Reducción de la información c) Disposición, representación de la información d) Validación de la información e) Interpretación de la información (pp. 380- 389).

Se considera que la metodología de investigación-acción es adecuada para este trabajo, ya que permite realizar un análisis detallado de la situación que el investigador

enfrentará en el aula. Esto facilita la identificación de problemas o áreas de oportunidad, y la definición de posibles soluciones. A su vez, permite llevar un registro continuo durante la fase de acción, lo que favorece el seguimiento y la mejora constante. Al final, el análisis de los resultados ofrece una base sólida para reflexionar sobre cada etapa del proceso de investigación y ajustar las estrategias ante una futura implementación.

3.3 Categorías de análisis históricas

Las categorías de análisis históricas que se trabajaron mediante el uso de las TIC lúdicas son el espacio histórico, el tiempo histórico, los personajes históricos y la multicausalidad, priorizando que los estudiantes utilicen las habilidades cognitivas de atención, comprensión, elaboración, reflexión, memorización y recuperación.

En el bloque 1 de la materia de *Historia del Siglo XX* del plan de estudios 07 del Bachillerato Universitario se desarrollaron las secuencias didácticas de los cuatro contenidos específicos del bloque que abarca la temporalidad de las guerras mundiales imperialistas. De 1914 a 1945:

1.1.1 Primera Guerra Mundial

1.1.2 Revolución rusa

1.1.3 Periodo entreguerras y regímenes totalitarios: a) Fascismo b) Nazismo c) Stalinismo

1.1.4 Segunda Guerra Mundial

Tema	Categoría Histórica	TIC / TIC lúdicas	Habilidades cognitivas
Análisis de los imperios a finales del siglo XIX	Espacio Tiempo Personajes	Gartic Phone	Recuperación de conocimientos Atención Comprensión Memorización Crear conclusiones Clasificación de datos Dibujar
La Gran Guerra	Espacio Tiempo Personajes Multicausalidad	Prezi Kahoot	Recuperación de conocimientos Atención Comprensión Memorización Crear conclusiones Clasificación de datos Dibujar
Revolución Rusa	Espacio Tiempo Personajes Multicausalidad	Prezi Kahoot Quizizz	Recuperación de conocimientos Atención Comprensión Memorización Clasificación de datos Crear conclusiones Dibujar
Periodo entreguerras Regímenes totalitarios: a) Fascismo b) Nazismo c) Stalinismo	Espacio Tiempo Personajes Multicausalidad	Prezi Quizizz	Recuperación de conocimientos Atención Comprensión Memorización Clasificación de datos Crear conclusiones Dibujar
Segunda Guerra Mundial	Espacio Tiempo Personajes Multicausalidad	Prezi Quizizz Kahoot	Recuperación de conocimientos Atención Comprensión Memorización Clasificación de datos Crear conclusiones Dibujar

Tabla 2. Temas, Categorías de análisis, aplicaciones y habilidad cognitiva. Fuente: Elaboración propia.

3.4 Sujetos

El trabajo de investigación se realizó en la Preparatoria “Enrique Cabrera Barroso” Urbana perteneciente al sistema de Educación Media Superior de la BUAP, en ella se trabajó con tres grupos de primer año, primer y segundo semestre. De acuerdo con el plan de estudios, en el área de Historia Universal, en el primer semestre se imparte la materia de Historia Universal y en el segundo semestre Historia del Siglo XX.

La muestra que participó en la investigación fueron 3 grupos, integrado por 63 hombres, 62 mujeres, y 2 no binarios sumando un total de 129 participantes, que se presenta en la tabla 3:

Grupo	Hombres	Mujeres	No binarios	Total
AI4 (No.1)	21	21	1	43
AI5 (No. 2)	21	21	0	42
AI7 (No. 3)	21	20	1	42
Total	63	62	2	129

Tabla 3. Información de número de estudiantes por género en cada grupo. Elaboración propia.

De los 127 estudiantes objetivo, el 93% de ellos cuenta con 15 años, mientras que el restante 7% cuenta con 16 años. El 16% no cuenta con hermanos, 42% tienen un hermano, 33% tienen dos hermanos, 6% tiene tres hermanos, 1.5% tiene cuatro hermanos y otro 1.5% tiene más de

cuatro hermanos. Del total de los participantes 75% procede de escuela secundaria pública y el 20% de escuela secundaria privada.

El 100% de los estudiantes objetivo cuenta con teléfono propio, y, 30% mencionó que el valor de su teléfono es de 3 mil pesos, el 33% el valor es de 5 mil pesos, el 17% el valor es de 7 mil pesos, el 2% el valor es de 9 mil pesos y el 17% el valor es de más de 9 mil pesos. Además, el 10% solo cuenta con un aparato tecnológico, el 22% cuenta con dos, el 30% cuenta con tres, el 11% con cuatro y el 25% con más de cuatro. Mencionan que el 49% de los estudiantes suele usar otro aparato tecnológico aparte del teléfono celular para estudiar y 51% señala que solo usan el teléfono. En cambio, para realizar sus tareas el 21% usa un dispositivo tecnológico, el 69% usa dos, el 9% utiliza tres y 1% utiliza más de cuatro dispositivos.¹³

La pertinencia por conocer los datos, que anteriormente se mencionaron recae en la importancia de comprender que tan familiarizados se encuentran las y los estudiantes objetivo con los dispositivos tecnológicos; saber si el número de familiares afecta la cantidad de dispositivos con lo que puedan contar; si la institución donde estudiaron la secundaria es pública o privada, así también indagar la familiarización que tienen con el uso de las TIC para la enseñanza en el aula. Algunos de las y los estudiantes, tanto de escuela privada como de pública señalaron que en sus salones no contaban con proyectores y que las clases eran impartidas bajo el uso de pizarrón de gis o de plumón, además, de no utilizar TIC lúdicas para su formación.

¹³ El cuestionario se encuentra en el Anexo 1.

Tener un teléfono propio permitió saber, si las actividades realizadas con las TIC lúdicas se podían llevar a cabo en el aula, de igual forma, es importante conocer el valor de su teléfono móvil, ya que de eso depende la capacidad de memoria RAM para poder utilizar las aplicaciones educativas.

Por último, se logró percibir que la mayoría cuenta con más dispositivos tecnológicos en su hogar, ya sean propios o de toda su familia, entre los que destacan computadoras de escritorio, tabletas, libros electrónicos, bocinas inteligentes, pantallas inteligentes, entre otros. A pesar de contar con diversos aparatos tecnológicos, para el estudio impera el uso del teléfono celular, y, para la realización de las tareas la mayoría usa dos dispositivos.

3.5 Técnica

3.5.1 Actividades digitales

El diseño, desarrollo y realización de las actividades en las plataformas digitales, en un primer momento, se llevó a cabo con un grupo de segundo año y con dos grupos de primer año durante el ciclo escolar 2022 – 2023, con el fin de pilotear las aplicaciones lúdicas y plataformas digitales, y elegir las más viables para las actividades lúdicas de aprendizaje con los grupos del ciclo escolar 2023 – 2024, específicamente en el semestre Primavera 2024. A continuación, se describe brevemente el desarrollo de las actividades de ambos ciclos escolares.

Ciclo 2022 – 2023. En el grupo de segundo año en la materia de Historia de la Identidad Mexicana e Historia de la Sociedad Mexicana, se diseñaron las siguientes actividades en las plataformas de *Quizizz*, *Kahoot* y *Power Point*:¹⁴

Tema	Aplicación
Aportes del mundo musulmán al mundo occidental renacentista	Quizizz
Paleografía	Quizizz
Independencia de la Nueva España	Quizizz
Capitales de México	Quizizz
Revolución Mexicana Pt 1	Quizizz
Revolución Mexicana Pt 2	Quizizz
Poblamiento de América y las Super áreas	Kahoot
Evaluación final segundo semestre	Kahoot
Cien Historiadores dijeron	Power point

Tabla 4. Ciclo 2022 – 2023. Segundo año. Temas y aplicación empleada. Elaboración propia.

En la actividad sobre los *Aportes del Mundo Musulmán*, se integraron diapositivas en formato PDF acompañadas de preguntas y actividades. Se invitó a las y los estudiantes compartir lo que conocían o lo que relacionan con esta cultura, responder preguntas de opción múltiple, y realizar ejercicios de asociación. Además, se les pidió que, tras observar cómo es una mezquita, intentaran dibujarla. También se destacó la relación existente entre los idiomas árabe y castellano.

En la actividad relacionada con la *Paleografía*, se adjuntaron diapositivas y ejercicios prácticos. Los estudiantes aprendieron cuál es la función principal de esta disciplina y realizaron actividades en las que debían leer un documento manuscrito y transcribir lo que

¹⁴ Las actividades se pueden observar en el Anexo 2 de este trabajo.

lograban identificar. Para finalizar, se les proporcionó una sopa de letras con palabras extraídas de un manuscrito y se les pidió buscar e identificar las palabras clave.

En la actividad sobre la *Independencia de la Nueva España*, se elaboró un cuestionario para retroalimentar el tema, con preguntas de opción múltiple, y ejercicios donde las y los estudiantes debían buscar información en Google como si vivieran en 1810, y realizaron tareas de relación de información y completar los espacios en blanco. Además, se les pidió deconstruir la imagen tradicional de Miguel Hidalgo, comentando que la representación actual de este personaje es una invención, ya que no se sabe con certeza cómo fue su apariencia física.

En la actividad sobre las *Capitales de México*, se diseñó un cuestionario en el que las y los estudiantes debían marcar en un mapa las capitales de diversos estados, escribir los nombres de algunas de ellas, identificar a qué estado correspondían imágenes que mostraban las divisiones limítrofes y responder preguntas sobre datos curiosos relacionados con esos estados. El objetivo de esta actividad fue que las y los estudiantes se familiarizaran con las capitales y los estados antes de abordar los temas de la *Guerra de Reforma*, el *Porfirismo* y la *Revolución Mexicana*.

Finalmente, en las actividades uno y dos sobre la *Revolución Mexicana*, se utilizaron diapositivas que incluían preguntas y actividades. Se diseñó una presentación atractiva y algo cómica, dado que el tema es extenso. Por ello, se integraron preguntas de opción múltiple, ejercicios de asociación de información, llenado de espacios, encuestas, solicitudes de opinión y actividades de dibujo.

Las actividades de *Kahoot* se diseñaron como cuestionarios interactivos para retroalimentar los contenidos estudiados por el estudiantado. La primera actividad, sobre el *Poblamiento de América y las Super Áreas*, se integraron equipos y el cuestionario constó de 15 preguntas de opción múltiple, así como actividades de control deslizante para seleccionar fechas y ordenar información. La segunda actividad, *Evaluación Final del Segundo Semestre*, se aplicó un cuestionario individual y se centró exclusivamente en preguntas de opción múltiple.

Por otro lado, la actividad en *PowerPoint*, titulada *Cien Historiadores Dijeron*, consistió en un cuestionario con preguntas relacionadas con los temas abordados a lo largo de los dos semestres. Cada pregunta tenía cinco posibles respuestas correctas, organizadas de mayor a menor importancia. En esta actividad, las y los estudiantes participaron en dos equipos, cada uno integrado por cinco personas.

Tema	Aplicación
Aportes del mundo musulmán al mundo occidental renacentista	Quizizz
Independencia de las 13 colonias	Quizizz
La Gran Guerra y Periodo entre guerras	Quizizz
El muro de Berlín y caída de la URSS	Quizizz
Evaluación primer semestre	Kahoot
Evaluación final del año escolar	Kahoot
Jeopardy	Power Point

Tabla 5. Ciclo 2022 – 2023. Primer año. Temas y aplicación empleada. Elaboración propia.

En los dos grupos de primer año, se realizaron un total de cuatro actividades en *Quizizz*, dos en *Kahoot* y una en *PowerPoint*. Como se puede observar en la tabla, la primera actividad

fue la misma para ambos grupos, enfocada a los *Aportes del Mundo Musulmán*. Este tema es fundamental, tanto para primer como para segundo año, ya que permite entender cómo la *Reconquista Cristiana* favoreció la expansión del mercantilismo y cómo la invención de América fue una consecuencia directa de este proceso expansionista.

La actividad sobre la *Independencia de las 13 Colonias* consistió en un video que abordaba este tema, el cual se pausaba en momentos clave para responder preguntas de opción múltiple y completar espacios en blanco. En la actividad relacionada con la *Gran Guerra y el Período entre Guerras*, se utilizaron diapositivas que incluían preguntas de opción múltiple, ejercicios de completar espacios, actividades de relacionar información, dibujo y respuestas abiertas. Finalmente, la actividad sobre el *Muro de Berlín y la caída de la URSS* consistió en un cuestionario diseñado para evaluar la comprensión de un video y una lectura relacionados con estos eventos históricos.

Por último, la actividad diseñada en *PowerPoint* denominada *Jeopardy* consistió en una tabla dividida en categorías de información y cifras. Cada categoría incluyó cinco preguntas, las cuales variaron en dificultad, comenzando de las más fáciles a las más complejas, relacionadas con la cifra correspondiente. En esta actividad se combinaron preguntas de Historia Universal, Historia de México y cultura general, la cual fue más atractiva y dinámica para el estudiantado.

Ciclo 2023 – 2024¹⁵. Tras realizar el análisis del uso de las TIC en las materias de Historia Universal e Historia de México durante el ciclo 2022-2023, cuyos detalles podrán consultarse en el cuarto capítulo de esta investigación, se procedió a elegir las plataformas y

¹⁵ Las diapositivas y actividades pueden observarse en el Anexo 3.

aplicaciones digitales que se emplearon en los tres grupos de primer año en el ciclo 2023-2024, específicamente en la materia de Historia del Siglo XX, que se impartió durante el semestre Primavera 2024. Así, se realizaron un total de siete actividades en *Quizizz*, tres en *Kahoot* y tres exposiciones en *Prezi*. El diseño, la estructura y los resultados de cada una de estas actividades se presentan en los apartados Fase 3 y Fase 4 del cuarto capítulo.

Tema	Aplicación
Prueba protocolo bloque 1	Quizizz
Cuadro SQA	Quizizz
El crack del 29	Quizizz
Video Totalitarismo	Quizizz
Periodo entre guerras	Quizizz
Test Países II Guerra mundial	Quizizz
Post Prueba protocolo bloque 1	Quizizz
Gran guerra Revolución rusa	Kahoot
Pre test II guerra mundial	Kahoot
Segunda Guerra Mundial	Kahoot
La Gran Guerra	Prezi
La Revolución Rusa	Prezi
Segunda Guerra Mundial	Prezi

Tabla 6. Ciclo 2023 – 2024. Primer año. Temas y aplicación empleada. Elaboración propia.

A diferencia del ciclo anterior, en esta ocasión se decidió no utilizar las actividades en *Power Point*, ya que se consideró que incorporar demasiadas aplicaciones podría dificultar la adaptación de los estudiantes, quienes podrían no relacionarse de manera efectiva con cada una de ellas. En su lugar, se optó mayormente por el uso de la aplicación *Quizizz*, principalmente para cuestionarios y, en una ocasión, para presentar diapositivas durante las exposiciones en clase. Es notable que, en el ciclo 2023-2024, se priorizó el uso de *Prezi* para

la exposición de temas, a diferencia del ciclo 2022-2023, donde *Quizizz* se utilizó en mayor medida para las exposiciones del docente.

3.5.2 Diario de clase

La investigación cualitativa apoyada con la metodología de investigación – acción en palabras de Taylor y Bogdan (1986) "involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en el medio de los últimos, y durante la cual se recogen los datos de modo natural y no intrusivo (Munarriz, 1992 p.110). Por lo cual, consiste en gran medida en la observación del investigador sobre las acciones de los investigados, para ello es necesario recabar la información generada de alguna forma, es así, que se decidió para esta investigación utilizar como instrumento el diario de clase, con el fin de concentrar toda la información posible del trabajo de campo.

Si bien el diario de clase puede sonar como un instrumento sencillo, requirió bastante compromiso para su realización. Primero se tuvo que contar con la disposición de escribir todas las acciones importantes para la investigación, procurar hacerlo en el momento en que éstas fueron vividas, y, ese fue un gran reto por que tuvo que ser en el momento, es decir, cuando el docente – investigador se encontraba realizando la clase, por lo cual, fue necesario optar por estrategias que permitieron escribir lo esencial, para posteriormente fuera del aula enriquecer la escritura. Después de haber escrito lo observado de una forma sencilla, se describió, analizó, y explicaron las acciones acontecidas, además de proposiciones o ideas que surgieron durante la investigación en el aula.

En la Investigación Acción, el diario de clase es un instrumento básico que ofrece un abanico de respuestas para la investigación mediante la construcción de ideas a través de la

observación y análisis, con el fin de recrear en palabras todas las experiencias, vivencias, acciones, contextos y eventos ocurridos al interior del aula.¹⁶

3.5.3 Cuestionario abierto

Con el fin de no omitir las opiniones y experiencias del estudiantado, se realizó un cuestionario abierto con el propósito de conocer sus opiniones sobre el uso de las TIC lúdicas, relacionándolas con las categorías históricas a desarrollar en este trabajo. El cuestionario tuvo como objetivo dar voz a las y los participantes, sobre sus intereses adquiridos durante esta investigación, de igual forma buscó que fueran actores activos de la evaluación en la investigación, lo que permitirá realizar en un futuro modificaciones que favorezcan el desarrollo del uso de TIC en el aula.¹⁷

Al ser una investigación con enfoque cualitativo, el diario de clase nos permitió obtener respuestas a través, de la observación indirecta de las acciones de los participantes. En cambio, el cuestionario abierto permitió alcanzar respuestas mediante la observación directa de las y los participantes, logrando así contrastar ambas en busca de sentires en común.

El cuestionario se elaboró en la plataforma Microsoft Forms debido a que, tanto el estudiantado como el profesorado tienen acceso a ella, a través de sus cuentas universitarias asociadas a Microsoft. Por lo tanto, este cuestionario solo pudo ser respondido por los estudiantes pertenecientes a la institución.

¹⁶ Se comparten capturas de pantalla del diario de clase en el Anexo 4.

¹⁷ El cuestionario se puede observar en el Anexo 5.

Al inicio del cuestionario, se informó al estudiantado sobre el propósito de la información solicitada, cuyo objetivo fue analizar los conocimientos adquiridos en la materia de Historia Universal, mediante el uso de las tecnologías de la información. Además, se solicitó su opinión sobre las aplicaciones digitales empleadas por el docente durante el curso. Se les informó que toda la información es confidencial y se utilizaría únicamente para el análisis en este trabajo de investigación. También se aclaró que no se recopilarían correos electrónicos ni se pediría su nombre.

El cuestionario se dividió en tres secciones. La primera evaluó el contexto histórico, con el fin de valorar el tipo de conocimiento adquirido durante las clases; además de identificar si los estudiantes en sus respuestas lograron incorporar las categorías históricas de personaje, espacio, tiempo y multicausalidad, por lo que esta sección incluyó cuatro preguntas en las que se le solicitó a las y los estudiantes que explicaran o comentaran lo que recordaban sobre *La Gran Guerra*, *La Revolución Rusa*, *Período de Entreguerras* y *La Segunda Guerra Mundial*.

La segunda sección se enfocó a recopilar opiniones sobre las plataformas y aplicaciones lúdicas digitales que se emplearon durante las sesiones, como lo es *Gartic Phone*, *Prezi*, *Kahoot* y *Quizizz*. Por último, la tercera sección fue destinada a la recopilación de datos personales de las y los estudiantes, donde se les solicitó indicar el sexo, edad y grupo al que pertenecieron durante el semestre Primavera 2024.

3.6 Procedimiento

Bajo la metodología de investigación - acción, el trabajo de investigación se dividió en las cuatro fases siguientes:

Fase 1: valoración e identificación del problema. En esta fase se identificaron las problemáticas que se presentaron en los grupos de primer año de preparatoria (primer y segundo semestre) de la BUAP, después de haber sido partícipes de clases en línea durante la pandemia de COVID – 19. Por ello, desde nuestra incorporación a la maestría en Educación Superior, comenzamos con la aplicación de TIC y aplicaciones lúdicas a dos grupos de primer año y a un grupo de segundo año de preparatoria, con el fin de valorar los pro y contras de la aplicación de las TIC en la materia de Historia Universal e Historia de México. En este año académico abarcó los semestres Otoño 2022 y Primavera 2023, se identificaron problemáticas como la apatía por la asignatura de Historia, bajo nivel de conocimientos previos, nulo análisis o reflexión del pasado con el presente; además, de una vaga relación del uso de las TIC, tanto en la asignatura de Historia como con otras asignaturas.

En el periodo Otoño 2023 fueron asignados tres grupos de primer año, es decir, primer semestre, con quienes se trabajó el año escolar 2023 - 2024, en primer semestre se realizó la identificación de problemáticas y análisis de relación con las TIC; durante el segundo semestre, Primavera 2024 se llevó acabo el plan de acción, una vez que se identificó y se trabajó en solucionar las problemáticas identificadas en los grupos del ciclo escolar 2022 – 2023.

Fase 2: Planificación. Sustentado en la parte teórica y contextual de este trabajo, donde se planteó el constructivismo de Piaget, el construccionismo de Papert y, se destaca la

importancia de las TIC en el PDI de la BUAP, se propuso la creación de planes de clases donde se utilizaron las TIC, con el fin de que, a través del conocimiento previo y el uso de tecnologías, las y los estudiantes de los tres grupos de primer año de la preparatoria desarrollaran habilidades cognitivas, adquirieran y reafirmaran conocimientos.

La planificación didáctica fue la siguiente:

1. Trabajo en clase con las y los estudiantes
2. Incorporación de TIC y aplicaciones lúdicas en las clases
3. Realización de actividades con el uso de TIC
4. Informar a las y los alumnos sobre el proyecto a implementarse en Primavera 2024
5. Comentar con las y los estudiantes los temas, las actividades y aplicaciones que se trabajarían durante el desarrollo de la investigación, con el fin de hacerlos saber que son parte activa de dicho proyecto.

Fase 3: Acción, trabajo en aula. Esta fase se caracteriza por ser la etapa donde se realizó la intervención docente en el aula. Ésta comenzó en el periodo otoño 2023 con los tres grupos; durante el desarrollo se realizó un diagnóstico para determinar las actividades a ejecutar, las Tic y aplicaciones y las posibles modificaciones a los planes de clase. La labor docente consistió en exposiciones de los temas, guía en las intervenciones que las y los estudiantes realizaron durante las clases y el encargado de realizar un diario de clase, para plasmar lo acontecido dentro del aula.

Fase 4: Recolección y análisis de datos. En el sentido de realizar una investigación con resultados cualitativos, parte de ellos estuvieron sustentados en la recolección de información generada en el diario de clase del profesor, el cuestionario abierto contestado por los

estudiantes. Sin embargo, durante la investigación también se lograron obtener resultados cuantitativos, gracias a la recolección de datos generados por las aplicaciones lúdicas, después de haber realizado pre test, post test, actividades; además, del registro de resultados del examen indicativo realizado por la Dirección de Educación Media Superior (DEMS) de la BUAP.

Los resultados recopilados en esta investigación demostraron que la integración de las TIC en la asignatura de Historia puede mejorar los entornos de aprendizaje, abordar problemas comunes en la enseñanza de la Historia y fomentar la adopción de tecnologías en los contextos educativos.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

En este capítulo se presentan los resultados de la investigación, y de la intervención didáctica en el aula implementada en tres grupos de primer semestre de la PECU, a través del uso de las TIC y las aplicaciones lúdicas para la enseñanza y el aprendizaje de los temas *"La Gran Guerra"*, *"Revolución Rusa"*, *"Periodo entreguerras"* y *"Segunda Guerra Mundial"*, pertenecientes al bloque 1 de la materia de *Historia del Siglo XX* del plan de estudios 07 del Bachillerato Universitario de la BUAP.

Mediante la metodología de Investigación – Acción se obtuvieron resultados cualitativos con el objetivo de comprender si el uso de tecnologías y aplicaciones lúdicas promovieron un aprendizaje más profundo en el estudiantado, con la intención de fomentar su capacidad crítica respecto a su entorno actual. Además, el empleo de tecnologías para la enseñanza permitió recabar datos cuantitativos, los cuales también fueron analizados para verificar el progreso y la adquisición de conocimientos históricos durante la aplicación de la intervención didáctica.

El propósito del estudio fue profundizar los procesos de aprendizaje relacionados con la comprensión y la enseñanza histórica, mediante un diagnóstico, el desarrollo de estrategias pedagógicas y la formulación de una propuesta didáctica para el aprendizaje de la Historia Universal en el primer año de la Preparatoria “Enrique Cabrera Barroso”, perteneciente a la BUAP.

La investigación tuvo fases. En la primera se identificaron las problemáticas presentes en los cursos de Historia Universal e Historia de la sociedad mexicana con el objetivo de

crear planes de clase que se adecuaron eficazmente a las necesidades de las y los alumnos con quienes se realizará la intervención didáctica y dar respuesta a la pregunta central de la investigación ¿Cómo las TIC y aplicaciones lúdicas con propósitos didácticos coadyuvan al aprendizaje de la comprensión histórica y refuerzan la enseñanza de la historia en el alumnado de primer año de la Preparatoria “Enrique Cabrera Barroso” Urbana?

Durante el semestre Otoño 2023, la investigación se centró en la intervención didáctica con tres grupos de primer año de preparatoria del ciclo 2023 - 2024, todos del turno matutino. Inicialmente, cada grupo constaba de 43 estudiantes, sumando un total de 129 estudiantes por los tres grupos. Sin embargo, al comenzar el segundo semestre Primavera 2024, un estudiante fue transferido de un grupo a otro donde no se llevó a cabo la intervención. Además, otro estudiante dejó voluntariamente de asistir a clases, lo que resultó en la participación total de 127 estudiantes en la intervención.

Una vez señalado lo anterior, con el fin de contextualizar el objetivo y la pregunta central de la investigación, así como los sujetos involucrados en el estudio, es importante mencionar las herramientas utilizadas para la recolección de datos de este trabajo: estadísticas generadas por las aplicaciones lúdicas, el diario de clase llevado a cabo por el docente, un cuestionario abierto contestado por las y los estudiantes y una evaluación de conocimientos realizada por la Dirección de Educación Media Superior (DEMS).

Fase 1 Valoración e identificación de problemas

La fase uno se inició en el otoño de 2022 con los grupos mencionados anteriormente: dos grupos de Historia Universal del primer semestre y un grupo de Historia de México del tercer

semestre. En este contexto, se llevó a cabo una evaluación de los grupos de estudiantes, a través de la solicitud de información oral sobre las estrategias de enseñanza empleadas por sus profesores de cursos anteriores en la materia de Historia. La mayoría coincidió en que las estrategias utilizadas por sus docentes eran obsoletas o poco estimulantes, como lo puede ser la creación de resúmenes, ver vídeos o películas para responder preguntas, exposiciones del alumnado, dictados y copiar todo lo que el profesor o la profesora escribía en el pizarrón, entre otras actividades.

Una minoría mencionó que disfrutaban la clase de historia debido a actividades más dinámicas que llevaban a cabo con sus profesores, como juegos de mímica, representaciones teatrales sobre personajes o eventos históricos, análisis y creación de maquetas. Además, destacaron que algunos profesores respondían a sus dudas y profundizaban en los temas tratados. Por último, la mayoría de las y los estudiantes coincidieron en que sus profesores utilizaban la aplicación "Kahoot", aunque no todos la empleaban de manera adecuada o lograban hacer atractivo el tema de enseñanza en la clase.

Tras la sesión de recolección de información y sobre las estrategias de enseñanza empleadas por las y los profesores de Historia, dimos inicio al curso con una presentación titulada "La Historia de la Historia". En esta exposición, conceptualizamos la Historia como una disciplina científica y explicamos todo el proceso que implica esta ciencia. Concluimos destacando que la materia de Historia va más allá de la memorización de datos, fechas, personajes y eventos del pasado. En realidad, nos brinda la oportunidad de analizar el pasado, comprender nuestro presente y orientar nuestro futuro, a través de la investigación, la crítica y la reflexión.

La evaluación de los semestres en las preparatorias BUAP se divide en dos bloques de evaluación, cada uno desarrollado a lo largo de dos meses de clases, lo que equivale a aproximadamente 30 sesiones frente a grupo en las materias de Historia de México y Universal. Durante el primer bloque del período Otoño 22, se llevaron a cabo las clases de manera convencional con los tres grupos, utilizando presentaciones de PowerPoint, actividades y tareas, sin hacer uso aún de aplicaciones lúdicas u otras TIC.

Al concluir este bloque con el grupo de segundo año, se realizó un quiz a través de "Kahoot", donde se les solicitó a las y los alumnos responder 34 preguntas sobre los temas estudiados durante este período. Participaron 39 estudiantes, quienes obtuvieron un promedio general de efectividad del 53%. Dentro de este grupo, 13 alumnos lograron un promedio de aprobación entre el 79% y el 61%, mientras que 26 alumnos obtuvieron un promedio de entre el 58% y el 15%, lo que podríamos considerar como un rendimiento insuficiente.¹⁸

Al cerrar el primer bloque con los grupos de primer año, se llevó a cabo un quiz a través de "Kahoot", similar al realizado con el grupo de segundo año. Esta prueba constaba de 30 preguntas relacionadas con los temas cubiertos durante los primeros dos meses de clases, así como temas que se abordarían en futuros bloques. La participación fue activa en ambos grupos, con un total de 43 estudiantes.¹⁹

En el grupo A, se observó un porcentaje de efectividad que osciló entre el 52% y el 17%. Cuatro estudiantes enfrentaron problemas de conexión, lo que resultó en una participación del 0%, generando un promedio grupal de efectividad del 31%. Por otro lado,

¹⁸ Las preguntas que conformaron este cuestionario se pueden encontrar en la sección de Anexos, como Anexo 6.

¹⁹ Las preguntas que conformaron este cuestionario se pueden encontrar en la sección de Anexos, como Anexo 7.

en el grupo B, el promedio de aciertos estuvo entre el 66% y el 17%, con solo una alumna que no pudo responder. Esto condujo a un promedio grupal de efectividad del 40%.

El análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje durante el primer bloque de evaluación revelaron las dificultades en el aprendizaje de los contenidos del programa de historia. Entre la cuales destacan la falta de interés y reflexión por parte del estudiantado, así como la percepción generalizada de la asignatura como tediosa. Además, se identificó la complejidad de los temas a enseñar, el bajo nivel de conocimientos adquiridos y la escasa relación de las y los alumnos con las herramientas tecnológicas para dinamizar las sesiones y facilitar el aprendizaje interactivo. Estas observaciones señalaron la necesidad de implementar estrategias innovadoras y motivadoras para mejorar la experiencia en el aula del aprendizaje, enseñanza y adquisición de conocimientos en beneficio del aprendizaje profundo.

Después de analizar detalladamente el primer bloque y considerar las opiniones del estudiantado sobre cómo mejorar las clases de Historia, se implementaron diversas estrategias para dinamizar el aprendizaje. Se crearon actividades en aplicaciones educativas lúdicas como "Kahoot" y "Quizizz", así como se utilizaron los juegos "Jeopardy" y "Cien historiadores dijeron" diseñados en "Power Point".

Con el objetivo de captar la atención de los estudiantes, en "Kahoot" se decidió limitar los quizzes a un máximo de 30 preguntas y agregar preguntas de cultura general con un enfoque histórico, lo que permitió al alumnado disfrutar de la actividad mientras aprenden. Por otro lado, en "Quizizz", se desarrollaron presentaciones que incluyeron diapositivas donde las y los alumnos expresaron los conocimientos previos del tema, mediante preguntas como "Haz una búsqueda en internet como si estuvieras en... (tema de clase)",

deconstruyendo imágenes de personajes históricos desde diferentes perspectivas, y solicitando dibujaran algo relacionado con el tema expuesto en clase.

En cuanto a "Jeopardy" y "Cien historiadores dijeron", se diseñaron con la intención de recuperar información, a través de preguntas más complejas, que requirieron distinguir las posibles respuestas y seleccionar las correctas, fomentando así el juego colaborativo entre las y los estudiantes. Estas nuevas actividades buscaron transformar el ambiente de aprendizaje, haciendo que las clases de Historia fueran más interactivas y estimulantes para las y los alumnos.

La integración de aplicaciones lúdico-educativas responde a la necesidad de potenciar no solo la atención, sino también la comprensión, la elaboración y la memorización de los estudiantes. En otras palabras, busca desarrollar sus habilidades cognitivas, tal como lo señala Herrera (2001), quien destaca la importancia de recoger, analizar, comprender, procesar y almacenar información en la memoria, con el fin de facilitar la posterior recuperación y utilización del conocimiento cuando sea necesario.

Durante esta etapa, que abarca el segundo bloque de Otoño 2022 y los bloques de Primavera 2023, se diseñaron un total de 9 presentaciones en "Quizizz", 4 cuestionarios en "Kahoot" y se desarrollaron 2 juegos lúdicos en "Power Point". Si desglosamos esta información, encontramos que se implementaron 9 actividades lúdico-educativas para el grupo de segundo año y 7 para los grupos de primer año, sumando así un total de 16 actividades para los tres grupos. Esta decisión se tomó con el propósito de aplicar las actividades con TIC en temas que presentaban dificultades para la comprensión por parte de las y los alumnos o que requerían varias sesiones para ser enseñados. De esta manera, se brindó a los estudiantes la oportunidad de relajarse y disfrutar durante las sesiones en el aula.

En la materia de Historia de México, durante el tercer semestre, se elaboraron presentaciones en "Quizizz" que abordaban temas como los aportes del mundo musulmán al mundo occidental renacentista, paleografía y la Independencia de la Nueva España, este último concebido como un quiz de repaso. Durante el cuarto semestre, se crearon presentaciones sobre los temas capitales de México y la Revolución mexicana.

En cuanto a "Kahoot", se diseñaron cuestionarios para el tercer semestre con el propósito de reforzar el aprendizaje sobre el poblamiento de América y las Super áreas. En el cuarto semestre, se empleó un quiz para evaluar los conocimientos adquiridos durante dicho periodo. Además, en la herramienta de "Power Point", se implementó el juego "Cien historiadores dijeron" con el fin de evaluar los conocimientos finales del tercer semestre.

En la materia de Historia Universal, durante el primer semestre se llevaron a cabo presentaciones en "Quizizz" abordando los temas del feudalismo, el protestantismo y los aportes del mundo musulmán al mundo occidental renacentista. Por otro lado, las presentaciones del segundo semestre se centraron en la Independencia de las 13 colonias, el Periodo entre guerras y El muro de Berlín con la caída de la URSS.

En cuanto a "Kahoot", se implementaron cuestionarios para evaluar los temas del primer semestre, así como el tema de la Segunda Guerra Mundial, y para evaluar los contenidos estudiados en ambos semestres. Por último, el "jeopardy" creado en "Power Point" se utilizó para repasar los temas del primer semestre e introducir nuevos contenidos correspondientes al segundo semestre.

Una de las ventajas destacadas de las aplicaciones lúdico-educativas es su capacidad para proporcionar resultados precisos e inmediatos sobre el rendimiento del estudiantado al

completar las actividades de aprendizaje. En esta investigación, recurrimos a estas herramientas con el objetivo de evaluar y analizar los porcentajes obtenidos en cada ejercicio, tanto a nivel individual como grupal.

Para complementar este análisis, solicitamos a las y los alumnos que respondieran un formulario para recopilar sus opiniones sobre la integración de las tecnologías lúdicas en la enseñanza de la Historia. Los primeros resultados revelaron la importancia de una planificación cuidadosa en el uso de las TIC y aplicaciones lúdico-educativas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia.

Tema	Aplicación	Alumnos	Número de preguntas	Porcentaje de efectividad
Aportes del mundo musulmán al mundo occidental renacentista	Quizizz	34	4	44%
Paleografía	Quizizz	39	6	45%
Independencia de la Nueva España	Quizizz	42	9	39%
Capitales de México	Quizizz	37	12	37%
Revolución Mexicana Pt 1	Quizizz	35	14	39%
Revolución Mexicana Pt 2	Quizizz	31	10	32%
Poblamiento de América y las Super áreas	Kahoot	7 equipos	15	47%
Evaluación final segundo semestre	Kahoot	37	11	63%
Cien Historiadores dijeron	Power point	10	10	

Tabla 7. Segundo año. Historia de México. Temas, aplicación y porcentajes. Elaboración propia.

En la Tabla 7, correspondiente al grupo de segundo año de la materia de Historia de México, se observa una participación precaria considerando que el grupo tenía 43 estudiantes inscritos. Aunque se registraron problemas de conexión en algunas sesiones debido a los dispositivos de las y los estudiantes, en la mayoría de las ocasiones las ausencias se debieron

a un bajo interés en participar en las actividades de la materia. A pesar de ello, la mayoría de las y los estudiantes participaban en clase y expresaban constantemente su deseo de realizar clases utilizando aplicaciones lúdico-educativas, por lo que se decidió llevar a cabo nueve actividades con este grupo.

La disposición para participar disminuía cuando las actividades constaron de treinta o más preguntas. Por lo tanto, se diseñaron actividades con pocas preguntas, pero de mayor complejidad. Es posible que esta decisión de diseño influyera en los porcentajes bajos de efectividad obtenidos. Sin embargo, se observó que el "Kahoot" desarrollado en equipo tuvo el segundo índice más alto de efectividad, lo que sugiere que trabajar de forma colaborativa contribuye a la adquisición de aprendizaje. Por último, es importante destacar que, aunque se solicitó al alumnado que estudiaran para una prueba final, el porcentaje de efectividad no alcanzó el resultado esperado, lo que señala la necesidad de revisar y ajustar las estrategias de evaluación.

Tema Grupo A	Aplicación	Alumnos	Número de preguntas	Porcentaje de efectividad
Aportes del mundo musulmán al mundo occidental renacentista	Quizizz	42	6	68%
Independencia de las 13 colonias	Quizizz	34	5	51%
La Gran Guerra y Periodo entre guerras	Quizizz	33	17	19%
El muro de Berlín y caída de la URSS	Quizizz	35	4	34%
Evaluación primer semestre	Kahoot	43	30	31%
Evaluación final del año escolar	Kahoot	34	36	78%
Jeopardy	Power Point	20	30	

Tabla 8. Grupo A, primer año. Historia Universal. Temas, aplicación y porcentajes. Elaboración propia.

Tema Grupo B	Aplicación	Alumnos	Número de preguntas	Porcentaje de efectividad
Aportes del mundo musulmán al mundo occidental renacentista	Quizizz	37	6	70%
Independencia de las 13 colonias	Quizizz	41	5	58%
La Gran Guerra y Periodo entre guerras	Quizizz	40	17	24%
El muro de Berlín y caída de la URSS	Quizizz	34	4	30%
Evaluación primer semestre	Kahoot	43	30	40%
Evaluación final del año escolar	Kahoot	41	36	53%
Jeopardy	Power Point	20	30	

Tabla 9. Grupo B, primer año. Historia Universal. Temas, aplicación y porcentajes. Elaboración propia.

Las Tablas 8 y 9 muestran los datos correspondientes al Grupo A y al Grupo B, respectivamente. Es evidente que la participación de las y los estudiantes fue más alta en el Grupo B que en el Grupo A. Es necesario destacar que las interrupciones en la red de internet y en los dispositivos móviles de los estudiantes limitaron su participación en algunas ocasiones, especialmente en el Grupo A.

Es importante mencionar que, a pesar de las dificultades técnicas, tanto el Grupo A como el Grupo B expresaron un constante deseo de utilizar "Quizizz" o "Kahoot" durante las sesiones. Sin embargo, para el curso de Historia Universal, se llevaron a cabo únicamente siete actividades, esto se debió a la complejidad de los temas y a la decisión del docente de fomentar otros tipos de actividades que permitieran una mayor reflexión y crítica por parte del estudiantado.

Los porcentajes de efectividad en ambos grupos mostraron una amplia variabilidad, desde promedios de menos del 20% hasta un 78%. Esto sugiere que, aunque los estudiantes expresan su deseo de utilizar aplicaciones durante las sesiones, es posible que busquen evitar

una clase complicada. También es plausible que enfrenten dificultades de comprensión, o que el uso de las TIC lúdicas no esté beneficiando el aprendizaje de la mayoría de las y los estudiantes. Sin embargo, es interesante observar que el último quiz, denominado "Evaluación final del año escolar", presentó el promedio más alto en ambos grupos. Esto ocurrió después de que, en días previos a la prueba, se le solicitara al estudiantado que estudiaran y se les aplicara un quiz lúdico no evaluativo, fomentando así el trabajo colaborativo para repasar los temas estudiados durante todo el año escolar.

En las tres tablas, se observa una alta participación de las y los estudiantes, así como quizzes con un número razonable de preguntas y porcentajes de efectividad variables. En cuanto a este último punto, aunque se pueda argumentar que hay grupos con mejores promedios, las diferencias entre los tres grupos no son significativas. El grupo de segundo año obtuvo un porcentaje del 43%, mientras que el grupo A de primer año y el grupo B alcanzaron un 46% y un 45%, respectivamente. Esto sugiere que no existen grandes disparidades en la capacidad de comprensión y aprendizaje entre los tres grupos, ya sean de primero o segundo año.

Por lo tanto, es crucial identificar si existe algún problema en la implementación de las aplicaciones lúdico-educativas en la materia de Historia o si el estudiantado muestra desinterés por aprender, o quizás enfrentan dificultades cognitivas. Este análisis es fundamental para mejorar la aplicación de las TIC lúdicas en beneficio de la generación del ciclo escolar 2023 – 2024, quienes fueron los sujetos que participaron en la intervención didáctica de esta investigación.

Para finalizar el curso se les preguntó a las y los estudiantes de forma anónima²⁰ cuál fue su concepto de aplicación lúdico-educativa, una vez utilizadas en algunas actividades durante el ciclo escolar. Las respuestas fueron las siguientes:

Actividades que tienen como propósito el impartir ciertos temas y conocimiento hacia los estudiantes de una manera en que no les parezca difícil y se logre lo esperado.
(Estudiante 2, quinto semestre)

Es un enfoque de aprendizaje que consiste en aprender a través de experiencias divertidas o que sean de interés para los estudiantes, para así lograr un aprendizaje significativo. (Estudiante 7, quinto semestre)

Mi concepto es que la aplicación ayuda a aprender los temas de manera más fácil y divertida. (Estudiante 27, quinto semestre)

Queda claro que las y los alumnos tienen una idea clara de lo que representa una TIC lúdico-educativa y los beneficios que pueden obtener para su aprendizaje. Además, comprenden que el conocimiento no solo se adquiere de manera seria, sino también a través del juego.

En la pregunta “Menciona algún tema o información que adquiriste en clases cuando se utilizaron aplicaciones lúdico educativas para su enseñanza. Si no recuerdas algo, solo responde con un No recuerdo”, las y los alumnos respondieron lo siguiente:

²⁰ En este cuestionario las respuestas fueron completamente anónimas. Solo se solicitó a los estudiantes señalaran el semestre en el que se encontraban estudiando, con el fin de identificar las opiniones por semestre.

Información sobre presidentes de México, así como el voto de las mujeres en el país.

(Estudiante 3, tercer semestre)

Reforma Protestante. (Estudiante 5, tercer semestre)

La guerra de los misiles, división de Alemania tras la guerra Mundial, alianzas de la primera guerra mundial. (Estudiante 25, tercer semestre)

Esta pregunta arrojó resultados interesantes que valen la pena analizar. Se podría suponer que el uso de aplicaciones lúdico-educativas beneficiaría la adquisición de conocimiento por parte de las y los estudiantes. Sin embargo, sorprendentemente, la mayoría del alumnado encuestado respondió con un "No recuerdo". Por lo tanto, a pesar de que una minoría sí recordó información o temas específicos, resulta intrigante para esta investigación comprender por qué a una cantidad notable de estudiantes les resulta difícil retener información, especialmente cuando ellos mismos solicitan la incorporación de aplicaciones lúdico-educativas en el aula para mejorar su aprendizaje, como se puede observar en las tablas 2, 3 y 4.

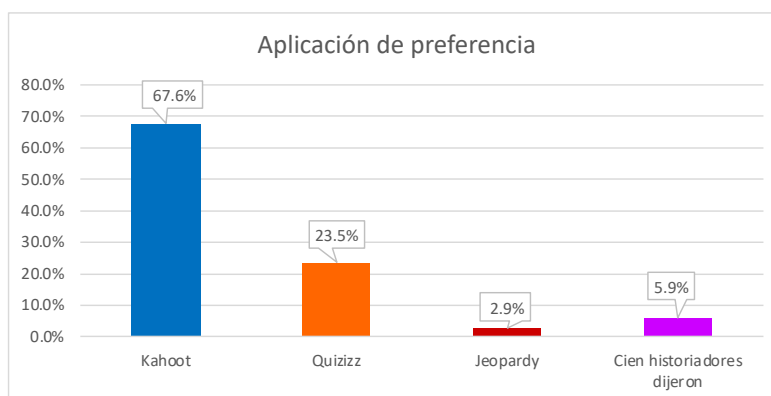


Figura 2. Gráfica 1. Aplicación de preferencia.

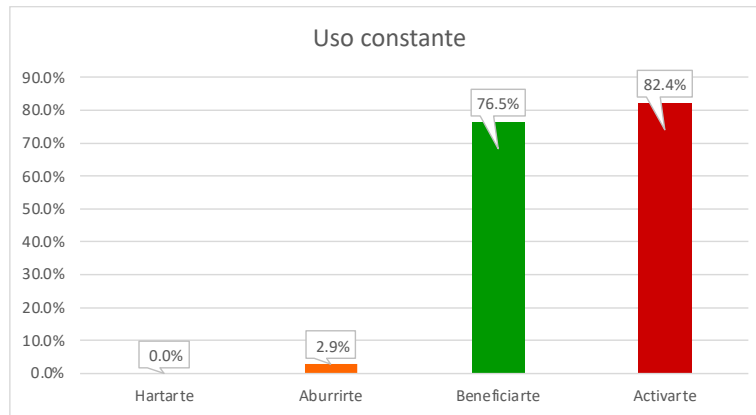


Figura 3. Gráfica 2. Uso constante.

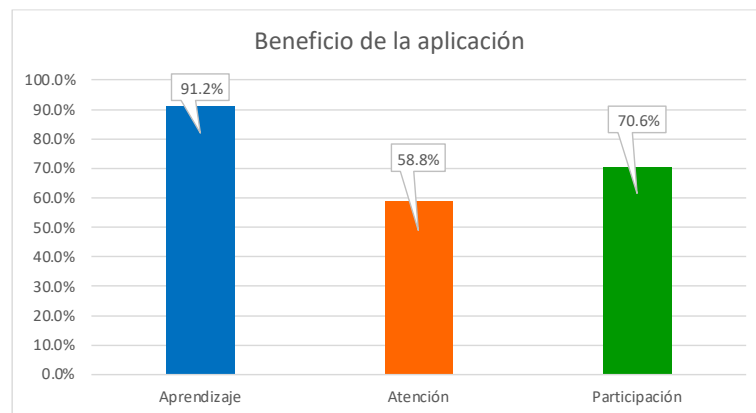


Figura 4. Gráfica 3. Beneficio de la aplicación.

Las gráficas anteriores, muestran los valores obtenidos en respuesta a las preguntas: "¿Cuál aplicación lúdica educativa prefieres utilizar en clase?", "El uso constante de aplicaciones lúdico-educativas para la impartición de los temas en clase, podría..." y "Consideras que el uso de aplicaciones lúdico-educativas en el aula beneficia tu...", revelaron que pesar de realizar más actividades en "Quizizz", el estudiantado mostró una preferencia mayor por utilizar "Kahoot", mientras que pocos prefirieron los juegos diseñados en "Power Point". Además, aunque podríamos suponer que el uso constante de estas aplicaciones en el aula

podría causar aburrimiento o cansancio en las y los estudiantes, la mayoría consideró que obtendrían beneficios y que esto activaría su participación en clases.

En cuanto a los beneficios que suponen obtener, el aprendizaje es la respuesta principal, seguida por la participación y, en última instancia, la atención en el aula. Estos resultados sugieren que, a pesar de ciertas preferencias por una aplicación en particular, el estudiantado reconoció los beneficios potenciales del uso de aplicaciones lúdico-educativas en el aula.

En cuanto a una crítica, es importante destacar que, a pesar de que las y los alumnos solicitan el uso de aplicaciones lúdicas y muestran disposición para participar activamente en las clases cuando se emplean estas herramientas tecnológicas, su compromiso de utilizarlas de manera que beneficie su aprendizaje no se refleja plenamente en los datos obtenidos.

Los resultados y la información recopilada de los grupos del ciclo escolar 2022-2023 han permitido identificar diversas problemáticas que son fundamentales para el desarrollo de estrategias en el uso de las tecnologías en el aula, en beneficio de la generación 2023-2024 y futuras.

Durante el semestre de otoño 2023, se inició un trabajo en conjunto con tres grupos de primer semestre, siguiendo una metodología similar a la del año anterior. Inicialmente, se llevó a cabo un diagnóstico para evaluar su nivel de familiarización con las tecnologías en el proceso de aprendizaje. Posteriormente, se recabó información de manera oral, solicitando opiniones y experiencias previas del estudiantado en las clases de historia, y, por último, se presentó el tema "La historia de la Historia" con el propósito de demostrar que la historia no solo consiste en la memorización de datos, fechas y/o personajes, con la metodología anterior

se buscó mejorar la percepción de la asignatura de historia en cada uno de los grupos. La información obtenida durante este semestre sirvió como base fundamental para la planificación de la intervención didáctica del bloque 1 durante el semestre de primavera 2024, la cual se presenta en el apartado de la fase 2.

Fase 2. Planificación

El proyecto se realizó en la preparatoria “Enrique Cabrera Barroso” Urbana de la BUAP con las y los alumnos de los grupos A, B y C²¹ de primer semestre del turno matutino. Una vez realizada la presentación del docente con los grupos, se comenzó con la fase de planificación que consistió en conocer primero al estudiantado, trabajar con ellos, analizar su participación y su respuesta ante las actividades y tareas asignadas durante la clase.

Como se mencionó anteriormente, el inicio de las clases proporcionó una oportunidad para analizar la situación grupal en relación con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), así como para explorar las experiencias previas de los estudiantes en las clases de historia. Dado que esta generación de estudiantes pasó el primer año de educación secundaria principalmente con clases virtuales, es notable que afirmen tener un conocimiento más amplio sobre el uso de tecnologías para la educación. La mayoría de ellos reportaron haber participado en clases en línea a través de plataformas como Google Meet, Microsoft Teams y Skype. Además, utilizaron herramientas como Google Classroom, Microsoft Teams y correo electrónico para la entrega de tareas y actividades de sus clases.

²¹ Se les asignó estas letras por motivos de confidencialidad.

También destacaron haber utilizado aplicaciones lúdicas como "Kahoot" y "Quizizz", entre otras²², en sus experiencias educativas previas.

La experiencia previa de las clases de historia no está muy alejada al uso de las tecnologías y aplicaciones lúdicas. Mencionaron que sus docentes de la asignatura de historia solían hacer uso de tecnologías para las clases, como lo fue el uso de herramientas de Office para entregar tareas, asignación de videos para explicar temas, realizar evaluaciones mediante forms digitales y el uso de aplicaciones lúdicas para volver dinámicas las sesiones.

Resultan interesantes las opiniones de los estudiantes, especialmente cuando regresaron a la modalidad presencial. La mayoría expresó que sus escuelas no estaban adecuadamente preparadas para integrar las TIC en el aula física. Esta parte de la investigación se inició solicitando las opiniones de los estudiantes que habían cursado sus estudios en escuelas públicas, seguido por aquellos que habían asistido a instituciones privadas.

La solicitud de información se enfocó exclusivamente en indagar sobre la integración de las TIC en las escuelas. Lamentablemente, la mayoría de los estudiantes coincidió en que la infraestructura tecnológica de las instituciones es deficiente. En muchos casos, los centros educativos carecían de acceso a internet o la conexión disponible era insuficiente, y en algunos casos limitada únicamente al uso por parte del cuerpo docente. Además, la falta de proyectores o pantallas en las aulas fue común, y aquellos disponibles eran escasos, requiriendo que las y los docentes solicitaran con anticipación el equipo. En cuanto a los

²² Se solicitó a los estudiantes que mencionaran que otras aplicaciones lúdicas habían utilizado, con el fin de analizar su posible uso en la asignatura de historia para esta investigación.

dispositivos informáticos²³, la mayoría fueron de uso exclusivo para el personal docente, dejando al estudiantado con recursos limitados. Además, los laboratorios de computación estaban cerrados o los dispositivos estaban obsoletos para las herramientas educativas.

La información proporcionada por el alumnado que asistió a escuelas privadas fue diversa, dado que estas instituciones no pertenecen todas al mismo estrato económico. Por lo tanto, las respuestas reflejaron panoramas diversos. Aunque omitiremos los nombres de las escuelas, es importante destacar que algunas, a pesar de ser privadas, enfrentan las mismas deficiencias que las escuelas públicas, como la falta de acceso a Internet y la escasez de dispositivos tecnológicos en las aulas. Por otro lado, aquellos estudiantes que provienen de entornos económicos más privilegiados mencionaron que sus instituciones sí contaban con acceso a internet para docentes y estudiantes, o al menos para el personal docente. Además, sus aulas estaban equipadas con proyectores o pantallas que facilitan el uso diario de la tecnología. Algunos también mencionaron la presencia de computadoras en las aulas para uso exclusivo de los docentes. Los laboratorios de informática disponen de dispositivos actualizados que permiten llevar a cabo las clases de manera efectiva. Por último, varios estudiantes mencionaron que durante la vuelta a la presencialidad se continuaron utilizando plataformas digitales, como las mencionadas anteriormente, para la entrega de tareas y actividades, así como para reuniones con padres de familia y cursos ofrecidos por la institución.

Como se puede apreciar, los testimonios de los estudiantes con respecto al uso de tecnología en la educación fueron muy variados, en gran medida debido a la clasificación de su institución de origen. Sin embargo, a pesar de las dificultades que enfrentaron los

²³ Computadoras, tabletas, etc.

estudiantes con respecto a la tecnología durante sus clases presenciales post pandemia, la mayoría mencionó que, durante el período de clases en línea lograron familiarizarse con las herramientas tecnológicas y no son ajenos a su uso en el ámbito educativo. Esto facilitó que el desarrollo de las clases en su primer semestre de preparatoria transcurriera de manera fluida, con el uso de TIC y aplicaciones lúdicas en la asignatura de historia universal.

A continuación, comentaremos las estrategias que se emplearon con los tres grupos durante el periodo Otoño 2023, para dictaminar qué TIC y aplicaciones lúdicas se implementaron, además del diseño de sesiones, actividades y tareas de la intervención didáctica del Bloque 1 de semestre primavera 24.

El Bloque 1 del curso Historia Universal de primer semestre se optó por llevar a cabo las clases de historia universal como las suele desarrollar el docente, es decir, el uso de presentaciones creadas en “power point”, asignación de actividades donde se lleve al estudiante a la investigación, la reflexión, la crítica y la reflexión, y, sobre todo, comenzar con el uso de tecnologías para actividades y tareas, de los temas:

1.1 ¿Por qué la Historia es Ciencia? O ¿Qué es la Historia?

1.2 De la historiografía greco – romana a la Edad Media: Heródoto, Tucídides, San Agustín, Tito Livio.

1.3 De la Edad Moderna al pensamiento ilustrado: Maquiavelo, Tomás Moro, Montesquieu, Voltaire y Rousseau.

1.4 Del siglo XIX a las Corrientes historiográficas: Positivismo, Historicismo, Marxismo, Escuela de Annales.

La elección de este enfoque para las clases se basó en la complejidad de los temas mencionados, los cuales resultan difíciles de adaptar al uso de aplicaciones lúdicas. Siendo temas que rara vez han sido abordados por estudiantes de 15 años en etapas educativas anteriores o en su día a día. Por lo tanto, fue necesario presentarlos de manera accesible, permitiendo que los estudiantes pudieran relacionar los conceptos, pensamientos e ideologías con su propio pasado y presente. Este bloque generalmente actúa como un espacio de presentación tanto para el docente como para el estudiantado, permitiendo que ambos se conozcan mutuamente. Como docentes, podemos identificar a aquellos estudiantes que suelen participar más activamente, compartiendo sus opiniones; del mismo modo, también identificamos a aquellos estudiantes que les es más difícil participar en clase.

Por tanto, en el Bloque 2 del mismo semestre, continuamos con las presentaciones en formato "PowerPoint" y seguimos el mismo enfoque que se utilizó en el bloque anterior. Para este punto, se emplearon aplicaciones lúdicas con el objetivo de mejorar el ambiente de aprendizaje en el aula y, sobre todo, fomentar la participación de todos los estudiantes durante las sesiones. En este periodo se expusieron los temas:

2.1 El poder eclesiástico y el feudalismo en la Edad Media.

2.2 Renacimiento

2.3 Pensamiento ilustrado

Con el objetivo de integrar las aplicaciones lúdicas en las clases y familiarizar a las y los estudiantes con su uso, en este bloque se empleó la plataforma "Quizizz" para abordar el tema del "feudalismo". La presentación constó de 18 diapositivas, de las cuales 6 se dedicaron a sondear los conocimientos previos de los estudiantes, evaluar lo aprendido durante la

sesión, invitarlos a dibujar su concepto de castillo medieval y recabar sus opiniones al finalizar el tema. En los anexos de este trabajo, se incluyen algunas imágenes para contextualizar y demostrar el funcionamiento de esta aplicación.

Esta aplicación nos otorgó diferentes formas de medir y recobrar conocimiento previo del estudiantado, entre la que destacamos la diapositiva número dos, pues se solicitó a las y los estudiantes que, basándose en sus conocimientos previos, buscar en el de Google e imaginaran cómo sería si vivieran en la época medieval. En las respuestas, se evidenció una variedad de respuestas referentes a la época, tales como dragones, enfermedades, brujas, ogros, y monarquías, entre otros temas. Sin embargo, también identificamos a aquellos estudiantes que poseen un conocimiento específico sobre el tema, ya que han mencionado aspectos como la esclavitud, el señor feudal, la inconformidad contra la iglesia y la inquisición.

En el bloque 3, titulado "De las revoluciones burguesas a la gran guerra", seguimos utilizando el enfoque que se ha implementado en los dos bloques anteriores. Cabe señalar que, en este bloque decidimos integrar aún más el uso de aplicaciones lúdicas para determinar cuáles serían empleadas en la intervención didáctica del siguiente semestre. A continuación, proporcionaremos una breve descripción de las aplicaciones que se utilizaron y explicaremos por qué se decidió utilizarlas en la investigación.

Kahoot sigue siendo la aplicación preferida, tanto por docentes como por estudiantes para realizar repasos y evaluar conocimientos, pero en la actualidad ofrece una gama más amplia de alternativas para implementar en el aula. Entre ellas se destacan los juegos que fomentan la participación individual de cada estudiante para fomentar el trabajo grupal, así como actividades que promueven el trabajo en equipo, siendo este último aspecto

fundamental para lograr los objetivos planteados por los juegos. Dada la popularidad y la versatilidad de esta aplicación, y considerando que es la opción más solicitada por los estudiantes, hemos decidido integrarla en nuestra intervención didáctica.

Educandy es una aplicación diseñada para reforzar definiciones básicas y conceptos simples, con un enfoque en juegos de palabras como anagramas y crucigramas. Estos juegos ayudan a las y los estudiantes a practicar y mejorar su memoria. Aunque la plataforma es interesante y ofrece una forma diferente de ejercitar la memoria, y, puede utilizarse de forma sincrónica como asincrónica, tiene algunas limitaciones. Por ejemplo, no proporciona opciones para el trabajo colaborativo y requiere la instalación de una aplicación adicional para que las y los docentes editen las actividades y las y los estudiantes jueguen. Debido a estas limitaciones y a la falta de interés por parte de los últimos, se tomó la decisión de no utilizar esta aplicación en la intervención didáctica.

Blooket es una plataforma digital similar a Kahoot, que permite a los docentes crear cuestionarios con preguntas y respuestas de opción múltiple. Esta plataforma ofrece alrededor de 13 opciones de juego, con opciones adicionales disponibles en la versión de pago. Puede utilizarse tanto de forma sincrónica como asincrónica, y ofrece actividades tanto individuales como grupales.

Uno de los juegos más populares entre el estudiantado es el llamado "Battle Royale", que implica responder preguntas en enfrentamientos directos entre los estudiantes obteniendo la victoria el que responda de manera correcta y rápida, para ir avanzando entre oponentes. Aunque inicialmente esta dinámica resultó atractiva para las y los estudiantes, en un salón se observó durante la segunda ocasión que se empleó que podría generar malentendidos y problemas dentro del grupo. El enfrentamiento directo entre los conocimientos de los

estudiantes podría exacerbar y aumentar los egos, además de crear un ambiente incómodo en el aula. Por estas razones, se decidió no emplear Blooket en los dos salones restantes y, en consecuencia, no utilizarlo en la secuencia didáctica.

Gartic Phone es una plataforma digital que recrea el clásico juego del teléfono descompuesto, pero de manera digitalizada. En esta aplicación, el docente no necesita cargar información o cuestionarios previos, ya que la dinámica consiste en proponer el tema al inicio del juego. Para ello, se llega a un acuerdo entre el docente y el estudiantado sobre el tema a trabajar antes de comenzar el juego. Es fundamental que este tema esté relacionado con los estudiados en clase, para reforzar conocimientos existentes o para introducir temas futuros y evaluar los conocimientos previos. Gartic Phone ofrece 15 opciones de juego y requiere un mínimo de 2 participantes, lo que la hace adaptable a aulas con un gran número de estudiantes.

Una de las opciones principales de juego implica que las y los participantes escriban una palabra desde su teléfono, mientras que otro participante dibuja la palabra escrita, el siguiente participante intenta adivinar la palabra basándose en el dibujo que observa, y así sucesivamente hasta completar las rondas previamente establecidas. Esta dinámica promueve un ambiente serio, agradable y cómico en el aula, donde las y los estudiantes pueden divertirse con sus propios errores y los de sus compañeros, al mismo tiempo que docente y estudiantes se ayudan y se corrigen mutuamente. Después de utilizar esta plataforma para evaluar los conocimientos adquiridos por el estudiantado al final del semestre y observar cómo generaba un ambiente ameno en el aula, decidimos incorporarla en nuestra intervención didáctica.

Por estas razones, hemos decidido utilizar "Quizizz", "Kahoot" y "Gartic Phone" como aplicaciones lúdicas, junto con la plataforma "Prezi" como herramienta tecnológica para la enseñanza de los temas que se abordaron en el Bloque 1 del segundo semestre de la materia de Historia del Siglo XX.

Al inicio del periodo Primavera 2024, se informó a los estudiantes de los tres grupos sobre la realización de una intervención didáctica centrada en el uso de TIC y aplicaciones lúdicas. Se mencionó que el objetivo era evaluar si el empleo de estas herramientas favorecía la retención de conocimientos y promovía un aprendizaje profundo en los temas de "La gran guerra", "Revolución rusa", "Período entre guerras", "Regímenes totalitarios" y "Segunda guerra mundial" del Bloque 1 de la materia Historia del Siglo XX.

Asimismo, se solicitó al estudiantado que participara activamente en todas las sesiones y que, en la medida de lo posible, asistieran a clase con sus dispositivos móviles completamente cargados, ya que se llevarían a cabo actividades que requerirían su uso. Se les informó que el desarrollo del bloque podría demandar más tiempo del habitual y que podrían surgir desfases en comparación al progreso de otros grupos de la preparatoria. Por último, se les alentó a expresar cualquier inconformidad con la dinámica de la intervención que realizaría el docente, afortunadamente no se registraron disconformidades antes ni durante la intervención.

Fase 3 Acción y trabajo en el aula

La intervención didáctica se llevó a cabo entre los meses de enero y abril, comenzando el día 16 de enero y finalizando el día 22 de abril, durante el cual se desarrollaron 31 sesiones de clase -4 a la semana-, de 45 minutos en cada grupo. A continuación, se presenta los resultados obtenidos en cada una de las sesiones temáticas.

Sesión 1. Se presentó a los estudiantes el contenido que se abordaría en el curso, destacando el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y TIC lúdicas como herramientas de aprendizaje. Los temas que se abordaron fueron: La Primera Guerra Mundial, la Revolución Rusa, el periodo de entreguerras y la Segunda Guerra Mundial. Tras la presentación de los temas, se invitó a las y los estudiantes a externar su opinión acerca de cuáles plataformas tecnológicas les gustaría emplear para retroalimentar los contenidos temáticos. Ellas y ellos señalaron que preferían el uso de las plataformas *Quizizz* y *Kahoot*, por ser más dinámicas y divertidas.

Sesión 2. En esta sesión con el objetivo de que el estudiantado se familiarizara con la dinámica de trabajo, se utilizó la plataforma *Gartic Phone* como herramienta para repasar los conocimientos adquiridos en el semestre anterior. Para las actividades se les solicitó que escribieran palabras relacionadas con los temas abordados en clases anteriores. Entre las palabras elegidas estuvieron: "positivismo", "María Antonieta", "feudalismo", "Carlomagno", "fuentes del mercantilismo", "El Calibán y la bruja", "Absolutismo" y "signo comunista".

Sesión 3. El objetivo de la sesión fue evaluar los conocimientos previos de los estudiantes, a través de un pretest para posteriormente aplicar un postest y comparar los resultados, por ello se aplicó un cuestionario en la plataforma *Quizizz* relacionado con los temas de La Gran Guerra, la Revolución Rusa, el periodo de entreguerras y la Segunda Guerra Mundial.²⁴

²⁴ El análisis de los resultados y su comparación se presentarán en la fase cuatro.

Sesión 4 y 5. En los tres grupos, por primera vez el docente empleó la plataforma *Prezi* en la exposición del tema La Gran Guerra iniciando con el contexto bélico de 1914, así como la creación del Imperio Austro-Húngaro, la incorporación de Bosnia y Herzegovina, el descontento de la población ante esta anexión y cómo estos factores desencadenaron varios conflictos políticos, culminando en el asesinato del archiduque Francisco Fernando de Austria, considerado el detonante de La Gran Guerra. Para retroalimentar los contenidos temáticos adquiridos, al final los estudiantes escribieron sus opiniones en la plataforma *Prezi*. En los comentarios señalaron que la herramienta les resultó innovadora y que favoreció una mayor concentración durante las clases.²⁵

Sesión 6. Durante las clases previas, se explicó a los estudiantes qué países formaban parte de la *Triple Alianza* y la *Triple Entente*, con el objetivo de participar en un juego llamado "Stop". Asimismo, se explicó detalladamente las reglas del juego. El objetivo de esta dinámica sobre La Gran Guerra fue que las y los estudiantes representaran por equipos a la Triple Alianza y a la Triple Entente. Un miembro de cada equipo fue responsable de declarar la guerra a un país del equipo contrario. Fue fundamental que los participantes conocieran bien los países que integraron cada una. Cuando un país recibía una declaración de guerra, debía gritar "¡Stop!", y sus aliados podían ayudarlo a determinar cuántos pasos podía avanzar para alcanzar al país rival. De esta forma, se reforzó la comprensión de las alianzas y las estrategias durante la Primera Guerra Mundial de una manera dinámica y participativa.

Sesión 7. El objetivo de la sesión fue concluir el tema de *La Gran Guerra*. Para ello el grupo se dividió en dos equipos: uno representaba a la Triple Alianza y el otro a la Triple

²⁵ En la sección de anexos se adjuntarán capturas de pantallas de las presentaciones.

Entente. Una vez conformados los equipos, cada uno investigó en internet sobre el tema. El docente diseñó la actividad denominada "¿Qué se siente?", la cual consistió en que las y los estudiantes redactarán frases “provocadoras” dirigidas al equipo contrario, de tal forma que uno o dos representantes de cada equipo se encargaron de expresar las frases de ataque o defensa verbal con hechos históricos.

La actividad resultó ser muy dinámica y participativa, ya que las y los estudiantes se involucraron en la búsqueda de información hasta la creación de frases en sus equipos. Fue interesante observar cómo defendían con pasión a su alianza, mostrando reacciones intensas ante los comentarios de quienes representaban a "su enemigo". Además, relacionaron hechos del pasado con sociedades del presente.

Este ejercicio considero fue una experiencia lúdico-educativa, estrechamente vinculada al uso de las TIC. Las y los estudiantes no solo aprendieron sobre el conflicto, sino que también ejercitaron habilidades de investigación, selección de fuentes confiables y creación de contenidos. Además, tuvieron la oportunidad de reflexionar sobre la relevancia de la información para su propio proceso de aprendizaje, logrando hacer de esta actividad una experiencia significativa.

Sesión 8. El tema abordado fueron las principales batallas de *La Gran Guerra*, tales como la Batalla de Tannenberg, la Batalla de Passchendaele, la Batalla de Verdún y la Batalla del Somme. Para fomentar la participación del alumnado, se solicitó se crearan cuatro equipos de máximo seis integrantes, con la recompensa de que los estudiantes acumularon puntos que contribuyeron a su evaluación final. Además, se les solicitó que, en lugar de utilizar PowerPoint, exploraran nuevas plataformas o aplicaciones para sus presentaciones, como *Canva*, *Prezi* o *Genially*, y que las exposiciones fueran creativas.

Las presentaciones se realizaron en dos sesiones para aprovechar al máximo el tiempo disponible y concluir con éxito el tema de *La Gran Guerra*. Esta estrategia los introdujo al uso de herramientas digitales innovadoras, y también permitió el trabajo colaborativo en una exposición dinámica.

Sesión 9. Se concluyeron las exposiciones, la mayoría de las y los estudiantes emplearon la plataforma de Canva, creando presentaciones que lograron captar la atención de sus compañeros, y en otras no se logró el objetivo. También respondieron el cuestionario con preguntas abiertas en Quizizz: "Escribe una palabra que relaciones con *La Gran Guerra*"; "¿Qué sabías sobre *La Gran Guerra*?"; "¿Qué aprendí sobre *La Gran Guerra*?"; "¿Qué quiero saber sobre la Revolución Rusa?". Esta actividad permitió reflexionar sobre los contenidos aprendidos y plantear cómo abordar nuevos temas utilizando herramientas tecnológicas.

Sesión 10 y 11. Dedicada al tema de la Revolución rusa, el zarismo; primeros movimientos revolucionarios (Bolcheviques) y la Revolución de febrero. El Segundo Congreso Bolchevique, el feminismo revolucionario y la Constitución de 1918. En esta ocasión, se solicitó a las y los estudiantes crear un sindicato, siguiendo la ideología de su grupo. Debían elegir el nombre del sindicato y un representante, lo que les permitió aplicar conceptos históricos en un contexto práctico. Esta actividad promovió la comprensión de los movimientos sociales de la *Revolución Rusa*, ya que también se enlazó con el *cartismo*, y fomentó el trabajo en equipo, la reflexión sobre la organización colectiva y la crítica a sus contextos actuales.

Sesión 12. Se dedicó a los temas *La Gran Guerra* y *Revolución Rusa*, para esta sesión el docente planeó una actividad en la plataforma Kahoot, que consistió en un cuestionario de 31 preguntas: 30 relacionadas con y una pregunta adicional de distracción. Para hacer la

actividad más dinámica y motivadora, se eligió un juego en el que las y los estudiantes formaron parte de un equipo dentro de un submarino.

A medida que respondían correctamente, el juego les otorgaba potenciadores que les ayudaban a escapar de un pez gigante. Si respondían mal, el pez los "atrapaba" y no avanzaban al siguiente nivel. Si lograban escapar del pez, se les otorgaba un minuto extra, durante el cual un estudiante debía seleccionar una imagen en su teléfono. Luego, todos los miembros del equipo debían identificar y seleccionar esa misma imagen en sus celulares para poder avanzar de nivel. Si no lo lograban, el submarino "explotaba", lo que significaba que no podrían avanzar.²⁶ En los equipos participantes se observó una excelente disposición para trabajar de manera colaborativa, y fomentar el aprendizaje de forma lúdica y colaborativa.

Sesión 13. Se introdujo el tema *Periodo de Entreguerras*, y el docente presentó un video de YouTube que abordaba el concepto de *Totalitarismo*. Esta estrategia visual permitió contextualizar el tema de manera llamativa, brindando a las y los estudiantes una base para comprender los regímenes autoritarios de las décadas de 1920 y 1930.

Sesión 14. Esta clase se dedicó al tema a la Gran Guerra y la Revolución rusa. El docente entregó a los estudiantes dos mapas: uno representaba el territorio europeo antes de *La Gran Guerra* y la Revolución Rusa, y el otro representó la nueva geopolítica tras estos sucesos históricos. Las y los estudiantes debían identificar qué países desaparecieron, cuáles se transformaron y cuáles surgieron después de estos conflictos. Esta actividad les sirvió para contextualizar el tema del *Periodo de Entreguerras* y la *Segunda Guerra Mundial*, además se les mostró los cambios de derivado de los conflictos geopolíticos.

²⁶ Esta discusión generó problemas graves y tanto alumnas como docente se tuvo la disposición de platicar la situación y evitar problemas o malentendidos a futuro.

Sesión 15. Exposición en el aula, en la que el docente utilizó apuntes en el pizarrón para explicar y analizar la República de Weimar, el desarrollo, fracaso y el surgimiento del movimiento nazi. Se optó por esta metodología tradicional para observar cómo reaccionaban los estudiantes al no emplear elementos digitales en el aula, tanto por parte del docente como de los alumnos.²⁷ Mientras el maestro escribía en el pizarrón, algunos estudiantes tomaban apuntes al mismo tiempo, mientras que otros se mostraban distraídos o conversando. A pesar de la ausencia de TIC, la clase resultó dinámica, y varios estudiantes participaron de manera activa, planteando dudas y realizando análisis sobre el tema.

Sesión 16. Se dedicó al tema *Crack de 1929* y se empleó la aplicación *Quizizz* para compartir un video seguido de un cuestionario en la misma plataforma para evaluar el aprendizaje de las y los estudiantes. El desempeño en los dos primeros grupos fue satisfactorio, con resultados aprobatorios, aunque algunos estudiantes presentaron un rendimiento bajo. En el tercer grupo, sin embargo, los resultados no fueron aprobatorios, ya que la mayoría de las y los estudiantes obtuvieron calificaciones de regulares a bajas.

Sesión 17. Semana de evaluaciones del primer bloque, el docente decidió optar por una semana más relajada para los estudiantes. Como parte de esta estrategia, se utilizó el video sobre el totalitarismo, que se había proyectado previamente, seguido de una pequeña prueba. El objetivo fue analizar el aprendizaje de los estudiantes al comparar sus respuestas en un cuestionario realizado durante la visualización de un video, como fue el caso de la sesión anterior y otro visto con unos días de diferencia.

²⁷ Cabe mencionar que el docente sí utilizó su tableta electrónica para poder transcribir los apuntes de ella al pizarrón, pero no se usó algún otro dispositivo o aplicación digitales.

Sesión 18. Evaluación final del primer bloque del período primavera 2024, se solicitó al estudiantado que, en equipos de cinco integrantes elaboraran un cartel con temática de *lucha libre mexicana*. En el cual debían representar cinco batallas relacionadas con los temas de *La Gran Guerra y la Revolución rusa*. Se les solicitó investigar y justificar la relevancia de cada una y explicar por qué seleccionaron la información, el diseño y los detalles visuales de su cartel.

Durante la exposición de trabajos se observó que las y los estudiantes optaron en su mayoría, diseñar sus carteles de manera manual, mientras que otros combinaron técnicas tradicionales con elementos digitales, y algunos realizaron sus carteles completamente de forma digital. Es importante destacar que todos los trabajos fueron entregados impresos.²⁸

El propósito de esta actividad de evaluación fue que las y los estudiantes identificaran lo que consideraban más significativo de los temas estudiados, investigaran más ampliamente y representaran visualmente sus hallazgos. Para el docente, lo fundamental fue fomentar la comprensión de los hechos históricos como parte del aprendizaje para acreditar el examen.

Sesión 19. Entrega de calificaciones.

Sesión 20. Retroalimentación. El docente inició la clase retroalimentando, a través de preguntas las características del totalitarismo, solicitando sus opiniones y comentarios sobre esta ideología. Algunos señalaron que no fue una forma de gobierno deseable debido a la opresión y censura que puede generar, especialmente hacia quienes se oponen, mientras que otros argumentaron que podría ser una opción válida para lograr el progreso de las sociedades y naciones.

²⁸ Los carteles podrán ser observados en la sección de anexos, como Anexo 8.

Posteriormente, el docente expuso el tema *regímenes totalitaristas* y los principales movimientos relacionados con esta ideología, como el nazismo, el fascismo italiano y el estalinismo, apoyándose en la plataforma de presentaciones Prezi.

Sesión 21. Después de la exposición del tema del totalitarismo por parte del docente, se procedió a realizar un cuestionario en Quizizz que abarcó los temas del *Crack de 1929* y los *regímenes totalitaristas*. En el cuestionario, se solicitó a las y los estudiantes que relacionaran a los líderes totalitaristas con sus respectivos movimientos, y dibujaran a uno de estos líderes, así como expresaran sus opiniones sobre la ideología y comentaran qué fue el Crack de 1929.

Sesión 22. El docente diseñó una actividad de evaluación en la que los estudiantes debían elaborar un cuadro comparativo para analizar los regímenes socialista, fascista y nazista. En éste debían comparar diversos aspectos, como el país asociado a cada régimen, su principal representante, una breve descripción de qué consistía cada uno, objetivos y, finalmente, señalar las coincidencias de los tres líderes.

Sesión 23. Debido a un problema de conectividad a internet en la preparatoria, no fue posible comenzar con la presentación sobre la Segunda Guerra Mundial, ya que el uso de la plataforma *Prezi* depende completamente de una conexión estable. Como solución, se propuso a los estudiantes realizar un dibujo relacionado con *La Gran Guerra*, *la Revolución Rusa* o los regímenes totalitarios a manera de actividad.

Cuando comenzó la clase con el último grupo del día, la conexión a internet se había restablecido, y para evitar que un grupo avanzara más rápido que el resto, el docente decidió usar la plataforma *Gartic Phone* para retroalimentar los conocimientos previos de esos temas,

utilizándola para que los estudiantes realizaran dibujos como evidencia de su trabajo. Sin embargo, tanto las y los estudiantes como el docente se dieron cuenta de que la red de la universidad había bloqueado el acceso a esta plataforma, así como a otras que los estudiantes solían utilizar para entretenimiento. Por lo tanto, se optó por retomar la actividad de dibujo que se había realizado con los dos grupos anteriores.

Sesión 24. El docente comenzó la clase recuperando los conocimientos previos que los estudiantes tenían sobre la Segunda Guerra Mundial. A continuación, dio inicio a la presentación en Prezi, centrándose únicamente en los antecedentes del conflicto durante esa sesión.

Sesión 25. Se continuó con el tema la presentación en Prezi manteniendo un alto nivel de participación por parte del estudiantado. Esto se debió tanto, a la dinámica interactiva de la plataforma como a que la mayoría del alumnado contó con conocimientos previos sobre la Segunda Guerra Mundial.

Sesión 26. Los temas fueron las Batallas de Stalingrado, de Midway y del Día "D". se integraron tres equipos de siete estudiantes cada uno. Cada uno eligió un tema para exponer. Posteriormente, se proyectó el primer capítulo de la serie *Masters of the Air*, el cual resultó novedoso para algunos estudiantes, pues desconocían algunos tópicos de la Segunda Guerra Mundial.

Sesión 27 y 28. Exposiciones de los equipos. El tema inicial fue la Batalla de Stalingrado El equipo tuvo buen dominio de la herramienta digital *Prezzi*, lo cual se reflejó en una presentación bien estructurada y desarrollada. Además, este equipo incorporó elementos teatrales durante su exposición, para explicar fragmentos históricos por parte de

los participantes de esta batalla logrando con ello, la incorporación de lo histórico, lo artístico y lo digital. Las presentaciones de los otros equipos, en los tres grupos mostraron una notable mejoría en comparación con las exposiciones sobre la Primera Guerra Mundial. En esta ocasión emplearon las herramientas de la plataforma Canva al elaborar presentaciones temáticas con mejor contenido y diseño. En la sesión 28 se continuó con las exposiciones.

Sesión 29. Se concluyó con el tema de la Segunda Guerra Mundial una vez que se presentaron las últimas exposiciones. Con el objetivo de combinar los contenidos históricos y la tecnología con las actividades del estudiantado, se les solicitó como actividad realizar un resumen sobre *La Gran Guerra* y la *Segunda Guerra Mundial* utilizando la plataforma de inteligencia artificial *ChatGPT*. Una vez concluido el resumen, con el apoyo de IA elaborarían un texto similar y compararían ambos resúmenes. Con los datos obtenidos, las y los estudiantes escribieron un comentario en el que reflexionaron sobre si la información presentada en clase coincidía con la proporcionada por la IA, y expresar sus conclusiones personales sobre el uso de esta tecnología.

Cabe mencionar que, a pesar de la aparente sencillez de la actividad, algunos estudiantes no lograron realizar ésta, otros complementaron el ejercicio con el apoyo de la IA sin incluir sus comentarios, y otros realizaron la actividad totalmente.

Sesión 30. Para concluir el tema y agradecer la participación a las y los estudiantes, el docente diseñó una actividad lúdica que se llevó a cabo en el patio de la institución. La dinámica consistió en dividir a los estudiantes en dos equipos: uno representó a las potencias del Eje y el otro a los Aliados. Las y los estudiantes que representaron a las potencias del Eje dibujaron en el piso unos cañones antiaéreos, para cuatro personas, mientras que los del bando aliado dibujaron aviones bombarderos con capacidad para cuatro o cinco participantes.

Cada estudiante portaba un globo lleno de agua, que representaba una munición, y debía lanzarlo contra el equipo contrario. Si un jugador era golpeado por un globo de agua, quedaba temporalmente eliminado y debía llevarse su globo. Una vez que todos los aviones fueron derribados o los cañones fueron eliminados, pero aún quedaban personas dentro, estos fueron considerados "presos de guerra" y llevados al "fusilamiento" con globos de agua, por los participantes que previamente habían sido eliminados.

La actividad permitió relacionar los conocimientos adquiridos sobre la Segunda Guerra Mundial con la dinámica favoreciendo el aprendizaje profundo, a través de una experiencia lúdica.

Sesión 31. Retroalimentación y evaluación. Se elaboró un cuestionario sobre la Segunda Guerra Mundial en la plataforma Kahoot. Luego, se repitió el mismo cuestionario a través, del juego del submarino, con el objetivo de reforzar de manera grupal los conocimientos adquiridos sobre el tema.

La idea de fomentar un aprendizaje profundo histórico, a través de actividades y TIC que integran lo lúdico se fundamentó en las ideas de Huizinga, que sostiene que el juego es una constante en la vida humana y que siempre favorece momentos de alegría, los cuales, a su vez, potencian el rendimiento y el bienestar de las personas. En este sentido, lo que se refleja en el diario de clase del docente es el trabajo conjunto realizado por las y los estudiantes y el profesor a lo largo de un periodo de aproximadamente tres meses. Durante este tiempo se buscó integrar las TIC y las TIC lúdicas de manera natural en las clases de Historia del Siglo XX, y con ello observar y documentar la investigación.

En la enseñanza de los contenidos históricos en los tres grupos se observó que en las sesiones los contenidos se retroalimentaron con el diseño de actividades lúdicas, las cuales se implementaron en el aula y en espacios abiertos, lo que permitió a las y los estudiantes explorar diferentes espacios de aprendizaje.

Fase 4 Recolección y análisis de datos

En el apartado se presenta el análisis de los datos obtenidos de la intervención didáctica, referentes a los conocimientos de aprendizaje y el dominio de los conceptos históricos: espacio, tiempo, personajes y multicausalidad. Así también, a partir del empleo de las aplicaciones educativas *Kahoot* y *Quizizz*. Además, se interrogó mediante el cuestionario abierto realizado en Microsoft Forms a 19 estudiantes: 14 mujeres y 5 hombres, sobre la utilidad de éstas y se les solicitó agregaran los comentarios. En este cuestionario se hace la diferenciación entre grupos, identificándolos como grupo A, grupo B y grupo C; además del género, edad y número asignado al estudiante.

Finalmente, se presenta el análisis de los resultados obtenidos en la enseñanza de los temas de la materia de Historia del Siglo XX, y del empleo de las estrategias didácticas con la aplicación o plataforma. Este enfoque permitió obtener las estadísticas y cómo cada herramienta contribuyó al aprendizaje histórico y a la percepción de los estudiantes sobre las actividades realizadas.

Gartic Phone. Esta plataforma lúdica resultó ser una sorpresa para la investigación. Como se mencionó en apartados anteriores, fue una de las herramientas tecnológicas evaluadas previamente para determinar su inclusión en las TIC lúdicas a utilizar en el aula. El docente

conoció la plataforma gracias a una invitación de unas alumnas durante el período de entrega de calificaciones, cuando disponían de tiempo libre para relajarse con juegos. Al comenzar a explorar la plataforma, el docente identificó el potencial que esta actividad podría tener en el contexto educativo. Por ello, se decidió implementarla con el objetivo de recuperar los conocimientos adquiridos por las y los estudiantes en el semestre anterior, en la materia de Historia Universal, así como al finalizar cada tema estudiado durante el bloque uno del curso *Historia del Siglo XX*. Sin embargo, como se mencionó anteriormente, su uso solo fue posible al inicio del semestre Primavera 2024, debido a un bloqueo de acceso a esta plataforma en la red de internet de la universidad.

A continuación, se presentan dos secuencias de imágenes del trabajo realizado en la única clase que se pudo usar, para posteriormente comentar el análisis de esta actividad.

Secuencia número 1. En esta primera secuencia, se indicó a los estudiantes mencionar tres temas estudiados durante el periodo Otoño 2023. La dinámica del juego consistió en que un estudiante escribió una frase, unas palabras o un dibujo, y los siguientes debían continuar la cadena de interpretación, ya sea escribiendo o dibujando, en una especie de “teléfono descompuesto”. Cada alumno/a contó con 45 segundos para completar su turno. Las y los estudiantes se agruparon en equipos según la plataforma, a partir de los intereses del host, en este caso, el docente.

Como se observa en la figura 5, un estudiante escribió "María Antonieta" haciendo referencia a la Revolución Francesa. El siguiente estudiante representó la frase con un dibujo, que resultó ser una figura femenina con la frase “coman pasteles”, vinculándola con la famosa cita atribuida a este personaje; el tercer estudiante interpretó el dibujo y describió lo que veía

en palabras; luego, el cuarto estudiante dibujó basándose en la descripción del tercero, y finalmente, el último estudiante anotó la palabra asociada al dibujo.

La secuencia se desarrolló de manera efectiva. Cuatro estudiantes lograron relacionar correctamente el nombre de María Antonieta con la famosa frase discutida en clase, lo que facilitó que los demás identificaran lo que debían escribir o dibujar. Sin embargo, el último estudiante relacionó el dibujo con la canción "Rosa pastel" del grupo Belanova, lo que generó una interpretación errónea. Aunque esta equivocación podría verse como un indicio de que la actividad no fue totalmente efectiva, en realidad, produjo un ambiente de humor y diversión en el aula. Tanto las y los estudiantes como el docente señalaron el pequeño error de forma amena, y lo más importante, la secuencia puede ser seguida por los estudiantes en sus dispositivos móviles, permitiendo reflexionar sobre su propio aprendizaje.

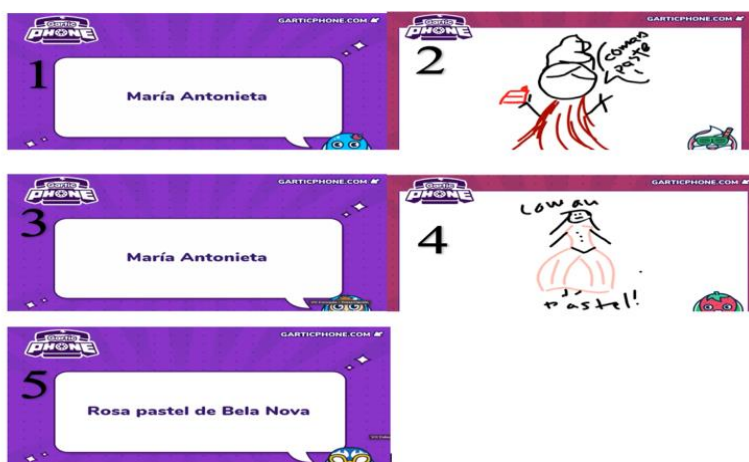


Figura 5. Secuencia 1 en Gartic Phone

Secuencia 2. Al igual que en la secuencia anterior, la dinámica se repitió en esta segunda, es decir, palabras – dibujo – palabras – dibujo – palabras. En esta ocasión, el docente decidió escribir un tema que se abordaría en el primer bloque de *Historia del Siglo XX*: la ideología

comunista. La secuencia (figura 6) estuvo correcta en las primeras dos imágenes, a partir de la tercera no siguió correctamente el patrón, sin embargo, lo relevante es que los estudiantes demostraron tener conocimientos previos del tema, así como relacionaron el símbolo de la unión campesina-obrera, comúnmente asociado al comunismo, con la Unión Soviética, y aunque escribieron las siglas de manera incorrecta, al final del ejercicio se les aclaró que la forma correcta de referirse a la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas es *U.R.S.S.*

Una vez explicado el funcionamiento de esta plataforma lúdica y su aplicación en un contexto académico, compartimos algunas opiniones de los estudiantes sobre el uso de Gartic Phone en el aula.

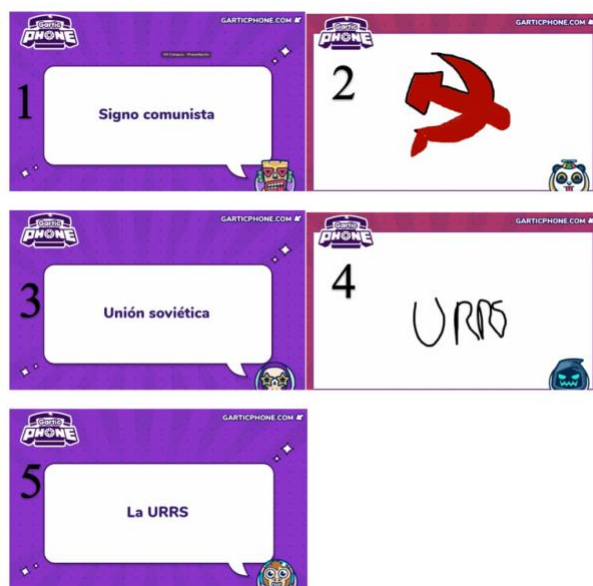


Figura 6. Secuencia 2 en Gartic Phone

Estudiante 19 comentó:

Es una buena forma ya que ayuda a tener que recurrir a lo aprendido, además de ser una buena ayuda para las personas que aprenden de una mejor forma con ayudas visuales.

(Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 4 mencionó:

Siento que se le da un uso adecuado para el aprendizaje de estudiantes, ya que puede llegar a ser entretenido. (Hombre, 16 años, grupo C, segundo semestre)

Estudiante 12 señaló:

Es buenísima ya que al tener este juego de recordar y plasmar lo que pidieron es mejor para la retención de información. (Hombre, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Estudiante 17 opinó:

Una idea bastante creativa, podemos bromear con los temas aprendidos lo que deja un impacto, un aprendizaje significativo. (Mujer, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Estudiante 15 declaró:

Me parece una herramienta divertida por qué trabajas en conjunto con el salón, lo único malo sería algunas veces la poca seriedad a la hora de jugar, por lo que se llegaba a perder la idea de jugarlo o el aprendizaje. (Mujer, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Como señalan las y los estudiantes, esta plataforma lúdica crea un ambiente agradable y divertido tanto para ellas y ellos como para el docente. Según sus testimonios, la aplicación no solo les proporciona diversión, sino que también favorece el aprendizaje, ya que para participar es fundamental recordar y relacionar los conocimientos previos con las frases o dibujos, lo que contribuye a crear una secuencia de interacción positiva entre los estudiantes. Como destaca la estudiante 17, esta plataforma fomenta la creatividad, permitiendo incluso

bromear con los temas de estudio. Sin embargo, de forma positiva, esa "broma" podrá, en ocasiones, generar un aprendizaje significativo o profundo.

Es importante ser cauteloso con el uso de esta plataforma lúdica en el ámbito académico, ya que no está específicamente diseñada para fines educativos. La estudiante 15 lo menciona claramente; aunque es una herramienta divertida, es necesario darle seriedad a la actividad para evitar que los estudiantes se dispersen o malinterpreten la información. Un ejemplo de esto se muestra en la última imagen de la secuencia uno, donde en lugar de mencionar a un personaje histórico, se escribió el título de una canción. Este tipo de errores, se deben aprovechar como una oportunidad de aprendizaje, explicándoles al estudiantado para asegurar que comprendan correctamente el contenido.

Prezi. Esta plataforma digital, diseñada para crear presentaciones innovadoras, dinámicas e interactivas, ha demostrado ser una herramienta excepcional para la exposición docente en el aula. Ha transformado significativamente la forma tradicional de presentar contenidos, superando las limitaciones de las diapositivas de PowerPoint o Canva. Como se ha señalado anteriormente, ofrece una gran variedad de opciones que permiten desarrollar presentaciones de múltiples formas, como lo señalan algunos estudiantes.

La estudiante 15 comentó:

Al ser la primera vez que veo a un maestro utilizando la plataforma Prezi me resultó una forma de aprender bastante nueva y cómica, al poder ver todas las herramientas para colocar la información o la aparición de esta, dándole personalidad y mayor comprensión al estar todo unido pero a la vez separado y ordenado. Esta aplicación me dejó con ganas de que más maestros la utilizarán, o hasta querer aprenderla a aplicar de manera personal.

(Mujer, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Como comenta la estudiante, esta plataforma resulta ser una herramienta nueva e innovadora para las y los estudiantes, aunque aún es relativamente desconocida para muchos estudiantes y docentes. También destaca una de sus principales características, que es la posibilidad de diseñar presentaciones personalizadas. Si bien existen plantillas prediseñadas, estas son completamente editables, lo que permite adaptar el contenido para mejorar la comprensión de los temas, evitando que el texto sea excesivamente denso y permitiendo incorporar imágenes y videos. A pesar de que este enfoque puede parecer menos estructurado, la flexibilidad que ofrece permite que cada usuario cree su propio guion y cambie la rigidez de las presentaciones lineales. Un aspecto fundamental del uso de plataformas como esta es fomentar que el estudiantado utilice ésta en sus trabajos académicos, lo que promueve que toda la comunidad educativa como alumnos, docentes y personal administrativo descubra nuevas herramientas tecnológicas y adopte aquellas que mejor se ajusten a sus necesidades.

En esta sección, explicaremos de manera clara cómo se llevó a cabo el trabajo en el aula utilizando la plataforma *Prezi*, a través de la presentación sobre *La Gran Guerra* realizada por el docente. Como se ha mencionado anteriormente, es esencial contar con acceso a internet para poder visualizar la presentación, si bien existen opciones para descargarlas en una computadora y presentarlas desde una aplicación, esta opción es bajo la suscripción de pago.

En la figura 7 se muestra el diseño principal, que incluye una línea de tiempo destacando las fechas clave de este evento histórico. Al fondo, se puede ver una imagen de soldados en una trinchera, sobre la cual se encuentra el título de la presentación. Este enfoque visual no sobrecarga la diapositiva con información; más bien, presenta el tema de forma

concisa, utilizando tanto las fechas como la imagen para contextualizar a los estudiantes y facilitar su comprensión del tema.



Figura 7. Presentación de Prezi “La Gran Guerra” realizada por el docente

En la figura 8 se observa una fotografía del Archiduque Franz Ferdinand, quien fue asesinado por un extremista serbio. Según algunas investigaciones, la bala que le quitó la vida atravesó su cuello. Para captar la atención de los estudiantes, este hecho se menciona en clase y, en la imagen, se destaca una pequeña imagen del impacto de la bala en el cuello del archiduque. Al mencionar la forma en que ocurrió su muerte, se hace clic sobre esta pequeña imagen, lo que provoca un acercamiento para mostrar la imagen con más detalle. Aunque este enfoque pueda parecer algo insensible, en el contexto de la clase resultó ser una estrategia efectiva y novedosa para involucrar a los estudiantes y generar un mayor interés en el tema.



Figura 8. Presentación de Prezi “La Gran Guerra” realizada por el docente

En la figura 9 se muestra la escena del atentado perpetrado por el extremista serbio contra Franz Ferdinand, acompañado de la fecha del evento. Este suceso junto a otros que se explicaron en clase, son clave para comprender el inicio de *La Gran Guerra*, un momento trascendental que, al ser contextualizado visualmente, facilita la comprensión de su importancia dentro del conflicto global.



Figura 9. Presentación de Prezi “La Gran Guerra” realizada por el docente

En la figura 10 se observan varias imágenes y un video que ilustran las duras condiciones que vivieron los soldados durante *La Gran Guerra*. Se pueden observar escenas como la vida en las trincheras o soldados afectados por el conocido “pie de trinchera”. Estas imágenes pueden ampliarse para examinar en detalle y discutir las en clase, lo que resulta particularmente atractivo para los estudiantes. Dado que, en un salón amplio, la imagen del proyector puede ser pequeña, el acercamiento permite que todos los estudiantes visualicen claramente los detalles. El video, al igual que las imágenes, también puede ser ampliado y pausado, facilitando el análisis y la reflexión conjunta sobre el contenido.



Figura 10. Presentación de Prezi “La Gran Guerra” realizada por el docente

Después de observar un breve ejemplo de lo interactivo y llamativo que es el uso de la plataforma *Prezi* para las presentaciones educativas, compartimos otros comentarios realizados por los estudiantes.

Estudiante 6 comentó:

Me gusta el como está desarrollando, ya que me parece dinámico y no me aburre tanto.

(Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 7 señaló:

Me gusta mucho, ya que las presentaciones son más dinámicas y atractivas y por ende

más entendibles y menos pesadas. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 9 mencionó:

Se vuelve más fácil prestar atención por sus efectos y porque muestra cada punto

detalladamente. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 12 opinó:

Me gusta lo dinámica que se vuelve la clase a partir de la implementación de esta

herramienta. (Hombre, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Estudiante 16 comentó:

Para mí Prezi puede transformar la experiencia educativa, haciéndola más interactiva y

efectiva. (Mujer, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Los comentarios de las y los estudiantes sobre el uso de esta plataforma fueron positivos.

Mencionan que les ha permitido mantenerse interesados, ya que la información es más comprensible y se puede hacer énfasis en los puntos clave sin saturar el contenido. Además, destacan que las clases se vuelven más atractivas, dinámicas e interactivas. En conclusión, podemos afirmar que Prezi es una herramienta digital esencial para su integración en el ámbito educativo por los beneficios que se han señalado.

En la figura 11 y 12 se presentan las imágenes de la presentación sobre la *Batalla de Stalingrado*, utilizando *Prezi* por parte del estudiantado, así como otras imágenes de las sesiones elaboradas por el docente con la misma plataforma.



Figura 11. Presentación de Prezi “La batalla de Stalingrado” realizada por estudiantes.



Figura 12. Presentaciones de Prezi Revolución Rusa, Totalitarismo y La Segunda Guerra Mundial realizadas por el docente.

Quizizz. Esta aplicación lúdico-educativa se utilizó principalmente para crear cuestionarios de conocimientos, como pre test y pos test, y para presentar temas a través de diapositivas interactivas. Además, permitió incorporar preguntas, encuestas, ejercicios de completar espacios en blanco, emparejamiento de información y actividades de dibujo, lo que enriqueció la experiencia de aprendizaje de manera dinámica y participativa. Aun así, no es la aplicación lúdica preferida por los estudiantes, como lo mencionan en sus comentarios.

Estudiante 3 mencionó:

También es súper bueno es el que más me gusta, aprendo mucho y de manera divertida.

(Mujer, 16 años, grupo C, segundo semestre)

Estudiante 8 señaló:

En cuando a quizizz no estoy muy de acuerdo pues la página no es tanto de mi agrado por el tener que dibujar. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 15 explicó:

Me parece otra herramienta de la cual se puede sacar mucho material para aprender de forma didáctica, y aunque no es de mis preferidas, su diversidad en herramientas te mantiene esperando cualquier desafío. (Mujer, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Estudiante 17 comentó:

Considero que es una herramienta visualmente útil sin embargo no la consideraría la mejor. (Mujer, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Estudiante 18 opinó:

Que todo tiene su utilidad, pero también el uso de método tradicional como resumir o conceptualizar por tu cuenta es más efectivo. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

Lo que menciona la estudiante 18 es particularmente relevante, ya que no solo se puede relacionar con el uso de Quizizz, sino con la integración de las TIC en general. Si bien es positivo incorporar la tecnología en el proceso educativo, es crucial no descuidar los métodos tradicionales. De lo contrario, corremos el riesgo de generar una dependencia tecnológica que podría afectar negativamente nuestra capacidad de análisis y reflexión crítica. Es fundamental encontrar un equilibrio entre ambas modalidades para potenciar el aprendizaje sin sacrificar habilidades cognitivas esenciales.

Como señalan los estudiantes, esta aplicación resulta atractiva por la variedad de herramientas y actividades que ofrece. Sin embargo, no todos comparten la misma opinión sobre todas sus funcionalidades. Un ejemplo de esto es el comentario de la estudiante 8, quien no disfruta de la opción de dibujar, ya que no se siente cómodo con esta actividad. Esto podría deberse a que, en la función de dibujo, los trabajos de los estudiantes son visibles para todos, lo que puede generar incomodidad si el dibujo no es considerado “bueno” o si se convierte en objeto de bromas entre compañeros. A pesar de estas inquietudes, también existen comentarios positivos sobre la aplicación, destacando su utilidad y las ventajas que aporta en el aprendizaje.

Estudiante 6 comentó:

Siento que es una buena estrategia ya que durante la clase suelo aburrirme rápido, pero por los intermedios de actividades pongo más atención. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 7 mencionó:

Muy agradable, ya que dentro de clases solíamos divertirnos mucho y aprender al mismo tiempo. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 9 opinó:

Nos hace ver nuestro progreso con el seguimiento de varias actividades sobre un mismo tema, nos hace darnos cuenta de que nos falla. (Mujer, 15 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 11 explicó:

Si, fomenta la participación activa, refuerza el aprendizaje y aumenta la motivación de los estudiantes. (Hombre, 16 años, grupo C, segundo semestre)

Estudiante 13 señaló:

Es más interactivo, pues para ser capaces de, por ejemplo, dibujar algo en específico, es necesario tener el contexto de la clase y el tema. (Mujer, 16 años, grupo C, segundo semestre)

Como mencionan las y los estudiantes, las dinámicas de la plataforma facilitan que el alumnado se concentre en la actividad, ya que esta se desarrolla tanto, en la pantalla del aula

como en sus dispositivos móviles. Esto exige que su atención se mantenga centrada en el tema y la clase, ya que, después de presentar una diapositiva con información, pueden surgir preguntas, cuestionarios, encuestas, opiniones o incluso actividades como realizar un dibujo. Tal como señala la estudiante 13, para participar activamente es necesario que los estudiantes recuerden el conocimiento previo o adquieran nuevos aprendizajes sobre el tema. Complementando esta idea, el estudiante 11 destaca que la motivación juega un papel clave en fomentar la participación, lo que beneficia tanto su aprendizaje individual como colectivo.

En la aplicación de Quizizz, se realizaron ocho cuestionarios, todos ellos diseñados por el docente. Es importante destacar que la información y las estadísticas generadas por la plataforma fueron cuidadosamente analizadas y resumidas para ser presentadas en los siguientes párrafos. Los resultados obtenidos por los tres grupos en cada cuestionario han sido organizados, y se resaltarán la información relevante tanto grupal como de cada alumno, en particular aquellos que mostraron mejoras entre el pre test y el post test.

Quizizz	Tema
1	Pre test prueba protocolo
2	Cuadro SQA La Gran Guerra
3	Cuadro SQA Revolución Rusa
4	Video El crack del 1929
5	Actividad Video Totalitarismo
6	Periodo entre guerras
7	Test Países Segunda Guerra Mundial
8	Post test prueba protocolo

Tabla 10. Cuestionarios Quizizz. Elaboración propia

Para realizar la descripción de los resultados obtenidos en la aplicación *Quizizz* y no relacionar las respuestas del cuestionario abierto, los grupos seguirán identificados como A, B y C, y a los estudiantes se les referirá como alumna(o) 1, alumno(a) 2, alumno 3, y así sucesivamente, para poder identificar a qué grupo pertenece cada estudiante. Este cuestionario de conocimientos fue aplicado a los tres grupos el 18 de enero de 2024. El cuestionario consistió en cinco preguntas de respuesta libre y 21 preguntas de opción múltiple, las cuales abordaban temas relacionados con la Primera Guerra Mundial, la Revolución Rusa, los regímenes totalitarios y la Segunda Guerra Mundial.

En la primera pregunta, “Escribe una palabra que relaciones con la Primera Guerra Mundial”, las respuestas de los tres grupos muestran ciertos patrones y diferencias. El grupo A destacó palabras como muerte, armas, Austria, impacto y guerra (figura 13). El grupo B mencionó Alemania, economía, muerte, Rusia, trincheras y guerra (figura 14). Por su parte, el grupo C optó por muerte, bombas, soldados, trincheras, armas y soldados (figura 15).

Es importante notar que, aunque la mayoría de las palabras tienen relación directa con la temática de la Primera Guerra Mundial, también se mencionaron algunas que no están directamente vinculadas a este evento, pero sí a otros temas que se abordarán en preguntas posteriores. Esto sugiere que los estudiantes están conectando los conceptos con su conocimiento general sobre los contextos históricos y no sólo con los aspectos más inmediatos de la guerra en sí.



Figura 13. Palabras clave Grupo A de la Primera Guerra Mundial.



Figura 14. Palabras clave Grupo B de la Primera Guerra Mundial.



Figura 15. Palabras clave Grupo C de la Primera Guerra Mundial.

En la segunda pregunta, "Escribe una palabra que relaciones con la Revolución Rusa", la mayoría de los estudiantes de los tres grupos mencionaron términos como comunismo, Rusia,

Lenin, Unión Soviética, junto con otros conceptos más específicos, como bolchevique y Romanov. En la tercera pregunta, "Escribe una palabra que relaciones con regímenes totalitarios", las respuestas incluyeron opresión, cambio, desigualdad, poder, dictadura, absolutismo, Mussolini, autoridad, nazismo, entre otros. Esto refleja que el estudiantado posee conocimientos previos que les permiten vincular la pregunta con respuestas adecuadas. En la cuarta pregunta, "Escribe una palabra que relaciones con la Segunda Guerra Mundial", se destacaron términos como judíos, holocausto, nazi, Alemania, bomba atómica y Estados Unidos. Claramente, las y los estudiantes de los tres grupos demuestran un conocimiento más profundo sobre este tema, lo cual se evidencia en las palabras seleccionadas.

Con el objetivo de conocer los conocimientos previos sobre los temas del bloque uno del curso de Historia del Siglo XX, en la pregunta número cinco, se solicitó al alumnado lo siguiente: "Realiza una búsqueda en Google y escribe como si hubieras vivido durante la primera mitad del siglo XX (1900-1950)". A continuación, se presentan los resultados de las búsquedas realizadas por el estudiantado:

Del grupo A, se destacaron las siguientes búsquedas: ¿Dónde hay bombardeos?, ¿Cómo votar siendo mujer? y ¿Dónde se esconde Ana Frank?

Del grupo B, las búsquedas más relevantes fueron: ¿Cómo salgo de Polonia?, ¿Cómo se cura la gripe española? y ¿Cómo hacer un día de campo sin que me caiga una bomba?

Finalmente, en el grupo C, se destacaron las siguientes búsquedas: ¿Cómo estilizar una pijama de rayas coquette?, ¿Qué le ocurrió a mi vecino judío? y ¿Cómo hacer que mi hijo no sea reclutado? (tutorial).

Estas respuestas reflejan cómo los estudiantes logran vincular los eventos históricos de la primera mitad del siglo XX con aspectos de la vida cotidiana o con lo que han observado en películas, series y documentales, añadiendo un toque de creatividad. Esto permite analizar su comprensión sobre el contexto histórico del siglo XX de manera interesante. Sin embargo, también hubo estudiantes que no lograron ubicar correctamente el espacio y el tiempo solicitados, mencionando búsquedas como: "¿Cómo atrapar un dragón?", "¿Cómo destruir al rey?" o "¿Cómo identificar a una bruja?". Este tipo de respuestas podría estar relacionado con la actividad previa sobre el feudalismo, en la que se les pidió realizar búsquedas sobre la Edad Media, lo que sugiere que algunos estudiantes podrían haber quedado influenciados por ese aprendizaje y no haber leído correctamente la temporalidad solicitada.

Las siguientes 21 preguntas del pre test, se diseñaron para evaluar los conocimientos previos sobre los eventos históricos de la primera mitad del siglo XX, con una escala aprobatoria de 0 a 100. En el grupo A, 39 alumnos respondieron el pre test, alcanzando un porcentaje de efectividad del 48%. En el grupo B, participaron 37 estudiantes, con un porcentaje de aprobación del 51%. Finalmente, en el grupo C, 40 alumnos completaron el cuestionario, obteniendo un porcentaje de 52%. Estos resultados sugieren que, en general, las y los estudiantes aún presentan conocimientos previos de algunos eventos históricos, pero hay otros con los que se demuestran carentes de conocimientos.

Cabe destacar que, en los tres grupos, hubo alumnos y alumnas que alcanzaron un porcentaje superior al 85%, mientras que la mayoría se situó en un rango de entre el 40% y el 50%. Esto sugiere que las y los estudiantes con mejores resultados fueron los que contribuyeron a que su grupo lograra un desempeño ligeramente superior. Sin embargo, como se observa, las diferencias entre los grupos no son significativas, lo que indica que, en

términos generales, el nivel de conocimiento previo de los estudiantes fue similar en todos los casos.

Al concluir el tema de La Gran Guerra, se llevó a cabo un ejercicio denominado “SQA” (¿Qué sé?, ¿Qué quiero saber? y ¿Qué aprendí?). Este ejercicio tuvo como objetivo repasar los conocimientos adquiridos, de manera similar al pre test, pidiendo a las y los estudiantes que mencionaran una palabra relacionada con el tema.

En la primera pregunta, “Escribe una palabra que relaciones con La Gran Guerra”, los resultados fueron los siguientes: en el grupo A destacaron las palabras muerte, lacrimógeno y alianzas; en el grupo B, se mencionaron muerte, trincheras y armas; y en el grupo C, muerte, trincheras y Verdún. Es interesante observar que, aunque la palabra “muerte” fue común en todas las respuestas, las y los estudiantes incorporaron términos que habían sido tratados durante las clases, lo que reflejó mayor comprensión del tema.

En la segunda pregunta, “¿Qué sabías sobre La Gran Guerra?”, la mayoría del estudiantado en los tres grupos indicó que no sabían nada sobre este evento histórico. Sin embargo, algunos señalaron que, durante la Primera Guerra Mundial, se utilizaron armas químicas y que las trincheras fueron una característica importante del conflicto. Esto demostró un avance en la adquisición de conocimientos y desarrollo del aprendizaje.

En la actividad SQA sobre la Revolución Rusa, se les preguntó qué sabían acerca de este evento histórico. La mayoría de las y los estudiantes de los tres grupos indicó que no tenían conocimientos previos sobre el tema. Sin embargo, unos pocos mencionaron algunos aspectos clave, como que la Revolución Rusa ocurrió entre la Primera y la Segunda Guerra Mundial, la existencia de la monarquía Romanov que gobernaba Rusia, y el nombre de

Rasputín. Estos comentarios develaron que, aunque el conocimiento sobre la Revolución Rusa fue limitado, algunos estudiantes ya tenían una noción básica de los hechos y personajes relacionados con el periodo.

En la tercera pregunta "¿Qué aprendí de la Revolución Rusa?", las respuestas de los estudiantes mostraron una variedad de aprendizajes clave sobre el tema. Al respecto en el grupo A, la respuesta de la alumna 1, quien menciona: "Quién fue el emperador, por qué se inició, quiénes participaron, los partidos que existieron, qué es la abdicación, las importantes participaciones de algunas mujeres, cómo murió Rasputín, y las tesis de abril." (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre). Esta respuesta fue de un nivel alto de comprensión sobre los aspectos principales de la revolución y sus consecuencias.

Mientras que en el grupo B, la respuesta de la alumna 23: "Aprendí cómo se llevó a cabo la revolución, los partidos que hubo, cómo lograron que abdicara el zar, la influencia de Lenin y cómo el capitalismo influyó en esta revolución. Además, descubrí el papel de la mujer durante este período." (Mujer, 16 años, grupo B, segundo semestre) Aquí, la alumna reflejó una comprensión amplia, abarcando temas políticos, sociales económicos de la revolución.

En el grupo C, la respuesta destacada es la de la alumna 20: "Conflictos externos que propulsaron su realización, un pueblo harto de carencias, unos zares mal preparados, una masacre, el feminismo y cómo influyó en su realización." (Mujer, 16 años, grupo C, segundo semestre) Esta respuesta reafirma el aspecto social que destacan los tres alumnos y como este aspecto influyó para el desarrollo de la Revolución Rusa.

En general, las respuestas reflejaron el trabajo realizado en clase, evidenciando que las y los estudiantes lograron comprender que la Revolución Rusa tuvo como principales actores a la sociedad en su conjunto, las mujeres y los líderes con pensamientos revolucionarios. La incorporación de tecnologías para explicar los temas centrales del movimiento e identificar gradualmente el avance del aprendizaje de las y los estudiantes.

Para el cuestionario sobre el *Crack de la Bolsa de Valores de 1929*, se incorporó un video que resumía el evento histórico. Después de ver el video, las y los estudiantes respondieron un cuestionario de 10 preguntas del tema. Esta estrategia fue diseñada para evaluar el nivel de aprendizaje del alumnado, comparando sus respuestas inmediatamente después de ver el video, con las del cuestionario del tema *Totalitarismo*.

En los resultados del cuestionario, 32 alumnos del grupo A obtuvieron un porcentaje colectivo del 63%. En el grupo B, 30 estudiantes respondieron el cuestionario, alcanzando un porcentaje del 66%. Finalmente, 35 estudiantes del grupo C lograron un porcentaje del 49%. Los resultados nos permitieron analizar el nivel de retención de información de los estudiantes a corto plazo. Entre el grupo A y B existió una reducida diferencia en los porcentajes, mientras que el grupo C, presentó una diferencia de más de 10 %.

Una de las principales ventajas de *Quizizz* es la posibilidad de repasar y volver a responder las preguntas que se contestaron incorrectamente, lo que apoyó al estudiantado reforzar el conocimiento en aquellas áreas donde tuvo errores y, así, enriquecer su aprendizaje. Gracias a la aplicación, las y los estudiantes repitieron las preguntas hasta alcanzar mejores porcentajes de aprobación.

En el grupo A, participaron 43 estudiantes, el porcentaje inicial fue del 54%. Sin embargo, tras realizar el repaso, alcanzaron un porcentaje de dominio del 90%, lo que representó una mejora del 36%. El grupo B, contó con 38 estudiantes, su porcentaje inicial fue del 56%, y tras el repaso, lograron el 90%, evidenciando una mejora del 34%. Por último, en el grupo C, participaron 42 estudiantes, el porcentaje inicial fue del 51%, y luego del repaso, consiguieron el 80%, incrementando en un 29%.

El repaso resultó una mejora significativa, tanto en los porcentajes como en los niveles de aprendizaje, lo que demostró que las y los estudiantes respondieron de manera positiva cuando se les brindaron más oportunidades para aprender. Sin embargo, es importante señalar que el grupo C experimentó una mejora del 10% menos en comparación con los otros dos grupos. Esto sugiere que, para algunos estudiantes, el repaso puede no ser tan efectivo o no contribuir de manera significativa a su aprendizaje, lo que indica que este método podría no ser igualmente beneficioso para todos.

La actividad del *periodo entreguerras* donde se trató el tema del Crack de 1929 y *regímenes totalitaristas* fue innovador, los cuestionarios o encuestas dirigidas al estudiantado también fomentó la participación activa. Se les dio la instrucción “Dibuja a un líder totalitarista”. A continuación, compartimos unas imágenes de los diseños realizados por ellos y ellas.

Antes de comenzar a estudiar el tema de los regímenes totalitarios, las y los estudiantes contaron con algún conocimiento de quién podría considerarse un líder totalitario, lo que les permitió representarlo gráficamente. Este suceso permitió a un alumno señalar que para participar de manera efectiva en las actividades de *Quizizz* es fundamental contar con un conocimiento previo o apoyarse en la información que se ha estudiado en clase;

demostrando como las y los estudiantes lograron relacionar conocimientos con actividades creativas.



Figura 16. Dibujos en Quizizz de un líder totalitarista realizado por los estudiantes.

Como se puede apreciar en el collage de dibujos (figura 16) las y los estudiantes identificaron claramente líderes totalitarios asociados al fascismo, nazismo y comunismo. Sin embargo, lo

que más destacó es la última imagen, que representó una figura humanoide. Al cuestionar al alumno por qué eligió a este personaje en lugar de otro, su respuesta fue clara: se trataba de Bubblegum, una princesa de la serie animada titulada *Hora de Aventura*. Según él, este personaje refleja una postura dominante sobre los demás y siempre busca tener la razón, características que lo llevaron a asociarla con los ideales del totalitarismo. Este ejemplo reveló que el aprendizaje del alumno ha sido significativo y profundo, ya que logró vincular un tema histórico con elementos de su vida cotidiana y su cultura actual.

Para iniciar el tema de *La Segunda Guerra Mundial*, con el objetivo de evaluar el conocimiento previo de los estudiantes sobre geografía, específicamente en relación con los principales países involucrados en este conflicto, se aplicó un cuestionario. Este paso resultó esencial, ya que el contexto geográfico permitió a las y los estudiantes ubicar correctamente las ciudades y países mencionados durante las exposiciones. Se utilizaron mapas para que las y los estudiantes identificaran los países, asociaran cada uno con su respectiva capital y establecieran conexiones entre ellos. Los resultados fueron los siguientes: 29 estudiantes del grupo A lograron un promedio de 72%, 11 estudiantes del grupo B alcanzaron un 83%, y 40 estudiantes del grupo C obtuvieron un 63%.

Estos resultados reflejaron la diversidad del conocimiento geográfico en los grupos, por ello el diagnóstico mediante este cuestionario fue clave, ya que permitió al docente identificar los errores geográficos y resolverlos en clase previo al inicio del tema, y, así las y los estudiantes lograran contextualizar correctamente los eventos de la Segunda Guerra Mundial.

Una vez concluidas tanto, la exposición docente como las presentaciones de las y los estudiantes sobre *La Segunda Guerra Mundial*, y tras haber abordado todos los temas del

bloque 1 que se propusieron en esta investigación, se aplicó el cuestionario post test a los tres grupos. El objetivo de este post test fue comparar los resultados obtenidos con los del pre test, permitiendo evaluar el avance en el conocimiento de los estudiantes. El cuestionario se integró de cinco preguntas abiertas y 21 preguntas de opción múltiple relacionadas con los temas del bloque 1.

En los resultados del cuestionario post test se observó una mejora, tanto a nivel grupal como individual, aunque en algunos casos llamó la atención que algunos estudiantes disminuyeron el porcentaje de aprovechamiento. A continuación, se presentan los resultados por grupo.

En el grupo A, 39 estudiantes respondieron el pre test, con un porcentaje promedio del 48%. En el post test, participó el mismo número de alumnos alcanzando un porcentaje promedio del 65%, lo que representó un incremento del 17%.

En cuanto a las y los estudiantes llamó la atención el caso del alumno 1 del pre test, que en esta prueba obtuvo el mejor resultado con un 79%, y en el post test logró un 94%, como el de dos de sus compañeros. Otro ejemplo notable es el alumno 6, quien pasó de un 75% en el pre test a un 94% en el post test colocándolo en el segundo puesto de promedio. Además, algunos estudiantes no lograron altos porcentajes. Por ejemplo, la alumna 39 obtuvo solo un 10% en el pre test, pero en el post test alcanzó un 40%. También se presentó un caso que podría considerarse atípico, el alumno 2, en el pre test obtuvo el 75%, y en el post test su rendimiento bajó al 65%. En general, se observó un mejor aprovechamiento a nivel grupal como individual en el grupo A.

En el grupo B, participaron 37 estudiantes y el resultado grupal del pre test fue del 51%. En el post test, 31 estudiantes alcanzaron el 64% de aprobación, que representó el 13% en comparación con la primera evaluación. A nivel individual, la mayoría de los estudiantes incrementaron sus porcentajes de aprovechamiento. Destaca especialmente el caso del alumno 13 de este grupo, que en el pre test obtuvo un 54% y, en el post test, logró un aumento del 34%, alcanzando un 89%. Este estudiante experimentó el mayor porcentaje de aprovechamiento en el grupo B.

En el grupo C, participaron 38 estudiantes en la prueba pre test, obteniendo un promedio del 54%. En el post test, 37 estudiantes lograron el 64%, lo que representó un incremento del 10% entre ambas pruebas.

El alumno 1 obtuvo un rendimiento del 100% en ambas pruebas, lo que indicó que ya poseía conocimientos previos sobre los temas y que, además, logró un aprendizaje profundo y significativo. En este grupo, ningún estudiante disminuyó; algunos se mantuvieron, otros incrementaron notablemente. El caso del alumno 12 en la prueba pre test alcanzó el 70%, mientras que en el post test subió al 89%, logrando una mejora de 19%, lo que reflejó un avance significativo.

Como se mencionó en los párrafos anteriores, los grupos mostraron resultados favorables en la prueba post test. Se puede destacar que el porcentaje aumentó entre el 10% y el 17%, aunque permanecieron por debajo del 70% en los tres grupos. Sin embargo, lo realmente positivo radica en los logros individuales de las y los estudiantes, quienes, en su mayoría, incrementaron en más de un 10%. Este progreso reflejó que los estudiantes lograron asimilar conocimientos, a través de la metodología del uso de TIC para las exposiciones, las actividades, los juegos y el uso de plataformas lúdicas como *Quizizz* y *Kahoot*. A

continuación, comentaremos más sobre el efecto de esta última aplicación en los resultados obtenidos.

Kahoot

Esta aplicación tecnológica lúdica y educativa fue la favorita de las y los estudiantes, gracias a las actividades que ofrece, a través del diseño de sus juegos. Si bien su empleo al aula es favorable, tanto docentes como estudiantes coincidieron en la necesidad de utilizarla de manera moderada, así como identificar los momentos más adecuados para su uso. A continuación, se presentan algunos comentarios de las y los estudiantes que reflejan estas consideraciones:

Estudiante 3 comentó:

[...] es un método de aprendizaje que simplifica todo y te hace retener información al tener que responder varias veces, muchas de las cosas que hemos visto en kahoot se me quedaron. (Mujer, 16 años, grupo C, segundo semestre)

Estudiante 8 opinó:

[...] es una forma más interactiva y más interesante de ver los temas pues nos motivan a contestar correctamente. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 13 señaló:

[...] nos permite analizar más rápido las respuestas a las preguntas planteadas, además de que es una forma de evaluar más divertida y que causa menos nervios a diferencia de las evaluaciones tradicionales. (Mujer, 16 años, grupo C, segundo semestre)

Estudiante 15 mencionó:

[...] al mantenerte entretenido, pero también pendiente de contestar correctamente, hace que poco a poco se vaya quedando la información. En especial se me hace más adecuado al ser la Historia del siglo XX bastante extensa, resultando hasta aburrida o cansada, por lo que Kahoot es una forma de mantenernos atentos y activos. (Mujer, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Como comentan las y los estudiantes, esta herramienta se ha convertido en un método de memorización divertido que les permite aprender mientras se esfuerzan por obtener la respuesta correcta. Facilita un ambiente más relajado para responder, reduciendo el estrés que puede generar un examen tradicional. Esto es especialmente valioso en materias como historia, donde se manejan personajes, eventos y fechas. El uso de esta aplicación contribuye a que las temáticas abordadas en las clases sean más dinámicas en el aula. Además, al emplearla, las y los estudiantes asumen un compromiso de esfuerzo, tanto individual como colectivo, para garantizar que la actividad sea realmente beneficiosa para su aprendizaje.

Las sugerencias de algunos estudiantes fueron:

Estudiante 6 opinó:

[...] en lo personal me ayuda a memorizar o acordarme de los temas, aunque yo los relaciono con las imágenes entonces cuando hay examen puede recordar algunas cosas y otras no debido a que lo relacione con la imagen. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 18 comentó:

[...] no en exceso, creo que había un punto en que solo memorizabas las respuestas por el color o figura del kahoot y no por lo mencionado en clases. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 19 explicó:

[...] me parece una buena forma de memorizar las cosas y los temas además de hacerlo de una forma divertida pero no porque después de un rato podría llegar a tornarse repetitivo, pero dando un buen uso es una buena herramienta. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

El estudiantado mencionó que la aplicación favorece la memorización de la información, lo cual no puede ser benéfico para las clases, ya que promueve el aprendizaje superficial en vez de significativo o profundo. También señalaron que, durante los ejercicios recordaron no sólo las respuestas correctas, sino también las formas y colores asociados a ellas. Esto puede generar dificultades al momento de enfrentarse a un examen formal, donde estos elementos visuales no estén presentes. Además, el uso constante o excesivo de esta herramienta podría

llegar a volverse monótono y perder su atractivo, lo que podría reducir su efectividad en futuras ocasiones.

La aplicación de *Kahoot* en esta investigación se empleó para evaluar y con fines estadísticos. El objetivo fue crear un ambiente agradable y divertido en el aula, facilitando la recuperación de conocimientos. Sin embargo, se aplicaron dos cuestionarios como actividades de retroalimentación a los estudiantes que decidieron participar, lo que permitió obtener algunos datos que se presentan continuación.

La prueba sobre *La Gran Guerra* y la *Revolución Rusa* constó de 30 preguntas. En el grupo A, 37 estudiantes lograron un 54% de respuestas correctas, mientras que en el grupo B, 28 estudiantes obtuvieron el 57%. Por último, en el grupo C, 32 estudiantes participaron, obteniendo el 65%.

El segundo cuestionario pre test fue sobre *La Segunda Guerra Mundial*, y se integró por 11 preguntas. En el grupo A, 28 estudiantes obtuvieron el 54% de aciertos. En el grupo B, solo 11 estudiantes alcanzaron el 59%. Finalmente, en el grupo C, 32 estudiantes respondieron el cuestionario alcanzando el 65%.

Después se aplicó otro cuestionario de 15 preguntas sobre los contenidos sobre *La Segunda Guerra Mundial*. Este cuestionario se aplicó exclusivamente como repaso. Al igual que los cuestionarios anteriores, en los tres se emplearon modalidades diferentes: Carrera de robots, La pirámide perdida y Escuadrón de submarinos. De acuerdo con (Kahoot, 2024) las definiciones de la aplicación esta en la dinámica del juego.

- Carrera de robots: Tú y tu equipo están atrapados en una estación espacial. Un robot enojado se acerca rápidamente. Responde correctamente las preguntas para recoger impulsos y corre tan rápido como puedas para escapar antes de que sea demasiado tarde.
 - La pirámide perdida: Trabaja en equipo, colabora y llega primero a La pirámide perdida. En este juego de equipo estratégico, los miembros tienen que trabajar juntos para llegar a la cima.
 - Escuadrón de submarinos: Tú y tu tripulación están atrapados en el fondo del mar. Un pez hambriento se acerca a toda velocidad. Responde correctamente las preguntas para impulsar tu submarino y sigue las instrucciones para escapar.
- (Kahoot, 2024)

Se eligieron estos tres juegos debido a que promueven tanto el trabajo en equipo como el trabajo colaborativo. Por ejemplo, en *Carrera de robots* y *Escuadrón de submarinos*, el trabajo es grupal, ya que todo el grupo forma un único equipo, el cual debe colaborar y apoyarse mutuamente para avanzar en cada uno de los niveles. En estos juegos, las y los estudiantes que conocían una respuesta compartían su conocimiento con los demás, lo que facilitó el progreso grupal, a través del trabajo conjunto.

Por otro lado, en *La pirámide perdida*, las y los estudiantes se dividieron en equipos. Cada pregunta presentó varias opciones de respuesta, y los miembros del equipo seleccionaron la respuesta correcta. Una vez que eligen la respuesta calcularon cuántos escalones deseaban subir en la pirámide (con un máximo de 3). Si la respuesta es correcta, suben el número de escalones que apostaron; si es incorrecta, descienden esos escalones. Este tipo de dinámica fomentó la colaboración y la toma de decisiones en equipo, incentivando a

las y los estudiantes a trabajar colectivamente para alcanzar el aprendizaje de manera más efectiva.

Al ser una plataforma que ofreció diversas modalidades de juego para estudiar, repasar temas y promover el aprendizaje, Kahoot se vuelve fácil y atractivo para los estudiantes. Sin embargo, como se mencionó previamente y como algunos alumnos han señalado, es fundamental saber cómo utilizarla para evitar que su uso se limite a una simple memorización superficial, orientada únicamente a obtener buenos resultados en los juegos o en los exámenes para aprobar la materia. En este sentido, la responsabilidad del docente es fundamental en el diseño de actividades que fomenten un aprendizaje profundo empleando una herramienta complementaria para el proceso educativo.



Figura 17. Carrera de robots en Kahoot.

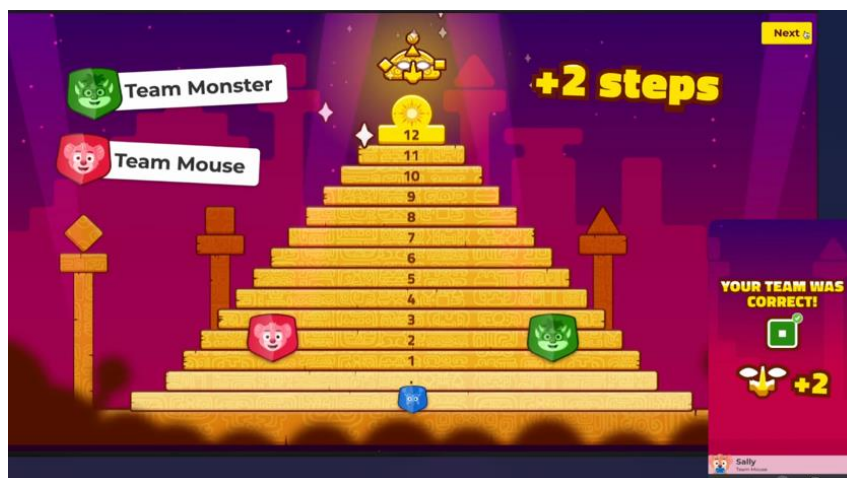


Figura 18. La pirámide perdida en Kahoot.



Figura 19. Escuadrón de submarinos en Kahoot.

Prueba indicativa

Al final del semestre Primavera 2024, la DEMS aplicó exámenes a todos las y los estudiantes para evaluar los conocimientos adquiridos en las asignaturas cursadas. En la preparatoria, se adoptó la estrategia de que los estudiantes respondieran el examen de tres asignaturas por día, con un profesor de una asignatura diferente al área correspondiente encargado de aplicar el examen. La prueba se realizó a través, de una plataforma web administrada por la BUAP,

permitiendo que el estudiantado accediera únicamente con su correo institucional desde sus dispositivos móviles personales.

En el caso de la asignatura de Historia del Siglo XX, la prueba consistió en 16 reactivos que abarcaron los temas estudiados durante los tres bloques del semestre. Es importante señalar que las y los docentes de la Academia de Historia Universal desconocíamos tanto, la fecha de aplicación del examen como el número de preguntas y los temas específicos que se abordarían.

En la preparatoria, de los aproximadamente 590 estudiantes de segundo semestre, tanto del turno matutino como del vespertino, 503 alumnos respondieron la prueba, obteniendo una calificación promediada de 6.3 en una escala de 0 a 10. A continuación, se detallan los resultados de los grupos A, B y C.

En el grupo A, 38 estudiantes respondieron la prueba, obteniendo una calificación promedio de 7.5. En el grupo B, 35 estudiantes participaron, alcanzando un promedio de 7.2. Finalmente, en el grupo C, 42 estudiantes respondieron la prueba, logrando un promedio de 6.8. Estos resultados reflejaron el desempeño general de los estudiantes en la asignatura, además, si los comparamos con los resultados obtenidos en el post test realizado en Quizizz, se encontró que el promedio de las evaluaciones entre el examen indicativo y el post tes no variaron en resultado.

De los 14 grupos de la preparatoria que presentaron el examen de Historia del Siglo XX, solo un grupo logró una calificación superior al del grupo A, con una nota de 7.6, posicionándose por encima por apenas una milésima. Esto significó que los grupos A, B y C quedaron en segundo, tercero y cuarto lugar, respectivamente, es decir, dentro de los primeros

cuatro grupos de 14 que realizaron el examen, y obtenido diferencias de hasta un punto o más.

Lamentablemente, no contamos con acceso a los resultados de los exámenes de los grupos A, B y C en otras asignaturas para comparar si las calificaciones obtenidas en Historia del Siglo XX son semejantes con las de otras materias.²⁹ Al revisar los resultados obtenidos por los grupos, se observó una diferencia notable entre aquellos que recibieron clases utilizando TIC y TIC lúdicas, en comparación con los grupos tuvieron clases con un enfoque tradicional de enseñanza. Por lo tanto, es fundamental analizar si esta estrategia basada en la tecnología ha favorecido únicamente un aprendizaje superficial o si, por el contrario, ha promovido un aprendizaje profundo y significativo en los estudiantes.

Categorías históricas

Para evaluar las categorías históricas espacio, tiempo, personajes y multicausalidad, se solicitó a las y los estudiantes que respondieran cuatro preguntas vinculadas a los siguientes temas: La Gran Guerra, la Revolución Rusa, el Crack de 1929, los regímenes totalitaristas y, finalmente, la Segunda Guerra Mundial. Como se mencionó anteriormente, este cuestionario fue aplicado a las y los estudiantes cuatro meses después de haber abordado estos temas en el curso, con el objetivo de analizar el tipo de aprendizaje adquirido mediante la incorporación de tecnologías en la enseñanza de Historia Universal.

²⁹ Sin embargo, en una reunión de fin de curso con todos los docentes, se presentaron los resultados por academia, y se destacó que la Academia de Historia Universal y la de Lengua Extranjera (francés) fueron las únicas que lograron calificaciones aprobatorias. En contraste, las demás academias obtuvieron resultados que podrían considerarse no aprobatorios.

La primera pregunta fue la siguiente: Recuerdas que el asesinato del archiduque Francisco Fernando por un extremista serbio detonó el inicio de la Gran Guerra, cuéntenos qué sucedió después. (Espacio, tiempo, personajes y/o multicausalidad).

Estudiante 2 contestó lo siguiente:

Realmente no recuerdo con exactitud, pero sé que eso fue el parteaguas de la 1ra guerra mundial. (Mujer, 16 años, grupo C, segundo semestre)

Estudiante 3 mencionó:

pues creo que la gente se reveló y no me acuerdo de qué país inicio la guerra. (Mujer, 16 años, grupo C, segundo semestre)

Estudiante 6 dijo:

Recuerdo que fue mencionado en alguna clase. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

De los 19 estudiantes encuestados ocho de ellos mencionaron que no recordaron o brindaron muy poca información sobre La Gran Guerra, por lo que podemos inferir que para ellos el tema no fue muy trascendental o que, a pesar del uso de tecnologías en el aula, éstas no lograron captar su atención, para estudiar o prestar atención en clase. Sin embargo, 11 estudiantes comentaron sobre el tema, entre los cuales destacan los siguientes:

Estudiante 9 respondió:

El imperio austro húngaro fue el primero en declarar la guerra a Serbia en 1914, de ahí empezaron a crearse alianzas y rivalidades especialmente porque las potencias respaldaban a cada bando, la triple alianza y la triple entente. (Mujer, 15 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 12 mencionó:

Si, recuerdo que el asesinato del archiduque Francisco Fernando fue en 1914 desató una cadena de alianzas: Austria-Hungría declaró la guerra a Serbia, Rusia apoyó a Serbia, y Alemania a Austria-Hungría. Esto llevó a una guerra global con Francia, Gran Bretaña y otros países involucrados, impulsada por tensiones económicas, territoriales y nacionalistas. (Hombre, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Estudiante 14 explicó:

Después del asesinato del archiduque en 1914, rompió por completo la tensión entre los países, usando esto para que Austro- Hungría le declarara la guerra a Serbia, desencadenando que se uniera Alemania con austro-hungria y Serbia con Rusia, dando inicio al conflicto y la unión de más países como Francia y Reino unido. Finalmente, la guerra termino en 1918 con el rendimiento de Alemania y el Tratado de Versalles. (Mujer, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Estudiante 16 comentó:

Recuerdo que desató una serie de eventos que llevaron al inicio de la Primera Guerra Mundial, me parece que Austria-Hungría declaró la guerra a Serbia el 28 de julio, lo que provocó la movilización de Rusia en apoyo a Serbia. Alemania, declaró la guerra a Rusia y luego a Francia, invadiendo Bélgica, lo que llevó al Reino Unido a entrar en conflicto. Así, las alianzas militares y el nacionalismo exacerbado transformaron un conflicto regional en una guerra global que duró hasta 1918, y que fue causa de muchísimas muertes. (Mujer, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Como observamos, varios estudiantes lograron sintetizar de manera concisa los aspectos más relevantes del tema, identificando correctamente los elementos de espacio, tiempo, personajes y multicausalidad. Un claro ejemplo de esto es la identificación del archiduque Francisco Fernando como un personaje clave, cuya muerte se presentó como el desencadenante de tensiones políticas previas que finalmente desembocaron en un conflicto bélico entre imperios, potencias y pequeñas naciones europeas. Este conflicto, a su vez, reflejó las luchas por la conquista de territorios, el enaltecimiento de nacionalidades, la formación de alianzas y el afán por proclamarse como potencias dominantes. Por lo que adquirieron un aprendizaje profundo sobre el tema, al aprender cómo sintetizar y explicar la información esencial del conflicto.

La segunda pregunta fue la siguiente: "Oye, ¿Podrías contarnos cómo fue que se dio el triunfo de los bolcheviques y quién se convirtió en el líder de la URSS al final de la Revolución Rusa?" Ocho estudiantes señalaron no recordar nada relacionado con el tema. Entre ellos, algunos solo mencionaron a Lenin como líder de la URSS. A continuación, compartimos los comentarios más relevantes de los once estudiantes que ofrecieron respuestas adecuadas.

Estudiante 7 mencionó:

[...] fue el resultado del descontento social y político generado por la mala gestión del zar Nicolás II y el fracaso del Gobierno Provisional tras la Revolución de Febrero. Liderados por Vladímir Lenin, los bolcheviques prometieron paz, pan y tierra, ganando el apoyo de trabajadores, campesinos y soldados. En la Revolución de Octubre, tomaron

el poder al derrocar al Gobierno Provisional, consolidando su control durante la Guerra Civil Rusa. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 9 comentó:

A través de enfrentamientos que se dio entre burgueses y proletariado, líder de los bolcheviques-Lenin quién tomo el poder. (Mujer, 15 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 13 respondió:

Fue el resultado de una serie de eventos y factores sociales, económicos y políticos que se desarrollaron en el contexto de la Primera Guerra Mundial y la insatisfacción generalizada de la población rusa con el gobierno zarista. Vladimir Lenin fue quien se convirtió en el líder de la URSS tras la Revolución Rusa. (Mujer, 16 años, grupo C, segundo semestre)

Estudiante 16 explicó:

Su triunfo en la Revolución Rusa se consolidó con la Revolución de Octubre de 1917, cuando los bolcheviques liderados por Vladimir Lenin, derrocaron al gobierno provisional. (Mujer, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Estudiante 19: comentó:

Derrocaron al gobierno provisional, fundando al final la URSS volviéndose líder Vladimir Lenin. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

A diferencia de la primera pregunta, en esta ocasión las respuestas fueron más breves y se limitaron a proporcionar información esencial. Sin embargo, de manera positiva, destacaron respuestas como la de Estudiante 13, quien no solo mencionó los diversos factores que

desencadenaron la Revolución Rusa, sino que logró relacionarlo con la Primera Guerra Mundial, identificando acertadamente, tanto el espacio como el tiempo del evento histórico. Por su parte, los demás estudiantes se concentraron en identificar a los personajes o grupos clave involucrados en la revolución, lo que les permitió comprender el principal motivo que impulsó este movimiento. El aprendizaje se puede categorizar de manera diferenciada entre las y los estudiantes, ya que para algunos el conocimiento parece haber sido superficial, se limitaron a mencionar únicamente la información exacta, sin establecer conexiones con un contexto histórico más amplio. En cambio, aquellos que lograron un aprendizaje más profundo fueron capaces de identificar no solo a los personajes clave, sino también las causas subyacentes de la Revolución, demostrando una comprensión completa.

La tercera pregunta es: El crack del 29 generó una crisis económica a nivel mundial, gracias a esta crisis algunos políticos implantaron ideologías totalitarias en la población. Plátanos si recuerdas ¿qué sucedió en Estados Unidos en 1929; quiénes fueron estos líderes y cuáles fueron las ideologías implantadas? Se solicitó que relacionaran dos temas estudiados en clase, para que las respuestas del estudiantado fueran más completas, con el objetivo de enriquecer el aprendizaje. A pesar de ello, 13 estudiantes indicaron no recordar nada sobre el tema o dieron respuestas incompletas, limitándose a mencionar sobre la crisis económica de 1929 o a los líderes totalitaristas, sin desarrollar un contexto más amplio o una conexión entre los conceptos, como los siguientes estudiantes.

Estudiante 7 respondió:

Fue conocido como jueves negro, y hubo consecuencia como el colapso de la bolsa se valores, desempleo extremo y pobreza. Surgieron líderes como Adolf Hitler, Benito Mussolini. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 9 comentó:

Debido a la inflación en la bolsa hubo un punto en que todos quedaron endeudados, fue un efecto domino que llegó a varios países, no recuerdo los líderes, pero sí que Rockefeller fue quién inyectó dinero en el país. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 12 señaló:

En 1929, la Bolsa de Nueva York colapsó, lo que provocó una crisis económica mundial. En Estados Unidos, el presidente Roosevelt lanzó el New Deal, un conjunto de políticas para recuperar la economía, pero no fue una ideología totalitaria. Sin embargo, en Europa, la crisis ayudó a que surgieran regímenes autoritarios, como el fascismo de Mussolini en Italia y el nazismo de Hitler en Alemania. (Hombre, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Estudiante 15 explicó:

El crack del 29 o como recuerdo "la gran depresión" se dio por una crisis económica que se dio en Estados Unidos, por la caída de la bolsa abruptamente en New York, esto dando el cierre de los bancos al no poder con las pérdidas y un pánico financiero mundialmente. Aunque no recuerdo los líderes las ideologías o soluciones que el gobierno dio fue de intervenir en la economía para poder parar la perdida y la ayuda con programas para crear empleo. (Mujer, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Las y los estudiantes lograron establecer la relación entre la caída de la bolsa de valores de Estados Unidos en 1929 y el conflicto económico global que desató, identificándolo como un factor clave que facilitó el ascenso de líderes políticos con posturas totalitaristas en los

países más afectados por la crisis, como Mussolini en Italia y Adolf Hitler en Alemania. Estos líderes implementaron políticas de intervención estatal en la economía y en la ideología social, buscando, por un lado, mejorar las condiciones de la población, pero, por otro, consolidarse como figuras únicas de poder. El aprendizaje reflejado en las respuestas de las y los estudiantes pueden considerarse profundo, ya que las y los estudiantes han logrado vincular causas, efectos, personajes y la multicausalidad de los eventos de manera coherente y contextualizada.

La cuarta y última pregunta fue: "Si hablamos de la Segunda Guerra Mundial, nunca terminaríamos de discutir sobre ella, pero ¿Qué fue lo que más te llamó la atención de lo que vimos en clase? (Espacio, tiempo, personajes y/o multicausalidad)." Como se mencionó en la pregunta, el tema de la *Segunda Guerra Mundial* es sumamente extenso, por lo que las y los estudiantes tuvieron posibles respuestas. Sin embargo, no solo se basaron en lo aprendido en clase, sino también la información que obtuvieron a través de otros medios sobre este evento histórico. Por ello, todos los estudiantes proporcionaron respuestas y no indicaron haber olvidado el tema, lo que demostró un interés genuino por el conflicto. Es así como destacamos los comentarios que más se relacionen con lo estudiando en clase.

Estudiante 4 mencionó:

Creo que me llamó más la idea de que la publicidad era engañosa para que los jóvenes no más de 25 años se enlistaran a la guerra, todo por qué según era tener gloria o algo así. (Hombre, 16 años, grupo C, segundo semestre)

Estudiante 8 comentó:

El Stalingrado. Las tácticas de ataque de ambos bandos en cuanto a la tomada de territorio y el uso de estrategias de la primera guerra mundial pero ahora en contra de sus autores. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

Estudiante 12 opinó:

Muchos dirán el holocausto, pero a mí me gusta más la Batalla de Stalingrado ya que fue clave en la Segunda Guerra Mundial. Entre 1942 y 1943, donde la derrota del ejército Nazi marcó el inicio de la contraofensiva de la Unión Soviética, que comenzó a empujar a los nazis hacia atrás. (Hombre, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Estudiante 15 explicó:

Lo que más me sorprendió fue la masacre y brutalidad de la situación al ir conociendo en clase todas las terribles guerras y las nuevas armas que se implementarán, el pensar como fue vivir en esa época y la poca empatía que se vivió por el poder que buscaba Alemania. (Mujer, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Estudiante 16 señaló:

Me resultó muy curioso el papel que jugó la propaganda para manipular y controlar la mentalidad de las personas, en las potencias del eje como herramienta para glorificar al régimen y demonizar a sus enemigos y en los aliados para fomentar el reclutamiento. Creo que ambos lados entendieron que la guerra no solo se libraba en el campo de batalla, sino también en las mentes de las personas. (Mujer, 16 años, grupo B, segundo semestre)

Estudiante 19 comentó:

Lo contado acerca de las dos primeras bombas nucleares y acerca de las brujas de la noche del bando ruso. (Mujer, 16 años, grupo A, segundo semestre)

Cada estudiante adquirió información relevante ya que lograron construir un aprendizaje significativo y profundo. Así también integraron nueva información a sus conocimientos previos sobre la *Segunda Guerra Mundial*, enriqueciendo su comprensión del tema. Algunos estudiantes coincidieron en que lo que más les llamó la atención fue la “Batalla de Stalingrado”, reconociendo cómo esta batalla fue un punto de inflexión crucial para frenar la ofensiva alemana y permitir que las fuerzas soviéticas iniciaran su avance hacia Berlín, lo que eventualmente contribuyó al final del conflicto.

Además, varios estudiantes recordaron el papel fundamental que jugó la propaganda durante la guerra, destacando cómo esta influyó en la participación de la sociedad y en las decisiones individuales. Por último, algunos estudiantes mencionaron aspectos que fueron tratados brevemente en clase, como el desarrollo de las bombas atómicas y la participación de las mujeres rusas que piloteaban aviones, tal como lo señaló el Estudiante 19. Esto demostró que cada estudiante adquirió un aprendizaje significativo, seleccionando y profundizando en los aspectos que más resonaron con sus intereses.

Para concluir, tras analizar tanto este apartado como los anteriores, se puede afirmar que la implementación de las TIC y las TIC lúdicas en el aula de Historia Universal produjo resultados positivos en el aprendizaje de conocimientos históricos de las y los estudiantes. Esto se reflejó no solo en los porcentajes obtenidos en las estadísticas generadas a través de

plataformas como *Quizizz* y *Kahoot*, sino también en las calificaciones obtenidas por las y los estudiantes en el examen aplicado por la DEMS. Los resultados mostraron que no existen diferencias significativas entre los datos de las estadísticas y los resultados de las pruebas. Además, es posible corroborar que estos logros se deben al aprendizaje profundo que los estudiantes adquirieron durante cada una de las sesiones.

CONCLUSIONES

Esta investigación se desarrolló a lo largo de aproximadamente dos años, con el alumnado de segundo año había cursado clases de forma virtual durante sus últimos años de secundaria y el primer semestre de preparatoria, mientras que los de primer año habían cursado dos años de secundaria de forma virtual e ingresaron a preparatoria de forma presencial.

El objetivo del estudio fue evaluar la enseñanza de los procesos históricos de Historia Universal bajo el enfoque metodológico de la Investigación-Acción, con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula, en tres grupos de primer año durante todo el ciclo escolar 2023-2024.

Durante la enseñanza de los contenidos temáticos del Bloque 1 *Las guerras mundiales imperialistas. De 1914 a 1945*, se emplearon estrategias didácticas de la historia en las actividades y evaluación las cuales fueron elaboradas empleando las TIC educativas y lúdicas.

Los resultados obtenidos de los contenidos temáticos, actividades y evaluaciones de enseñanza que se realizaron a través, de plataformas y aplicaciones digitales se presentaron en las gráficas y estadísticas. Además, fue fundamental la observación que se registró en el diario de clase del docente, así como las experiencias proporcionadas por el estudiantado participante en la muestra representativa, pues el empleo de las TIC lúdicas les permitió incorporar e innovar en sus trabajos y/o exposiciones, y con ello profundizar en la comprensión de la materia de Historia Universal y enriquecer el aprendizaje. Esto demuestra que la integración de las TIC en la enseñanza de la Historia favorece el aprendizaje y

contribuye a una mayor participación de los estudiantes, quienes se mostraron como agentes proactivos de su propio proceso educativo.

Los contenidos temáticos enseñados con las TIC jugaron un papel clave en el aprendizaje histórico del estudiantado, pues se logró comprender los procesos históricos, concentración y mantener la atención durante las sesiones. A partir del diario de campo y de las experiencias del alumnado se registró que los alumnos participaron activamente durante las exposiciones en las que se utilizó la plataforma *Prezi*. En cuanto a *Gartic Phone*, el uso adecuado por parte del docente favoreció la participación del alumnado e identificó conocimientos previos.

El empleo de las aplicaciones lúdicas con fines educativos, como Kahoot y Quizizz, contribuyeron a la obtención de resultados positivos. La enseñanza de la Historia en particular fue más dinámica al emplear Quizizz, pues permitió integrar en una misma presentación temas como actividades interactivas de aprendizaje. Esto no solo mantuvo a los estudiantes concentrados, sino también permitió evaluar los conocimientos históricos adquiridos al responder preguntas, expresar sus opiniones sobre diversos temas y estimular la creatividad al dibujar.

Kahoot fue reconocida por el estudiantado como una aplicación divertida. El principal objetivo de incorporar *Kahoot* en las clases fue utilizar los cuestionarios como una herramienta de retroalimentación, para fomentar el trabajo en equipo y crear un ambiente divertido y atractivo en el aula. Sin embargo, esta aplicación promueve la memorización, lo cual no es negativo, ya que toda disciplina requiere de conceptos clave para facilitar un aprendizaje profundo. Sin embargo, es crucial que el diseño de los cuestionarios de *Kahoot*

promuevan la comprensión más profunda, evitando que el aprendizaje se limite únicamente a la memorización superficial para ganar el juego.

La integración de plataformas y aplicaciones lúdicas en la enseñanza de la historia en el aula enriqueció significativamente la experiencia educativa, pues contribuyó a desarrollar sesiones de clases más agradables y dinámicas. Además, las y los estudiantes intervinieron constantemente y los motivó a innovar, contribuyendo de manera efectiva a mejorar su aprendizaje y a mantener su interés, a lo largo de todas las sesiones que comprendió el proceso educativo del Bloque 1 de Historia Universal.

En el proceso de aprendizaje profundo y significativo de la Historia al emplear las TIC y aplicaciones lúdicas fue posible evaluar a través, del cuestionario abierto en el que se les solicitó explicar los procesos históricos estudiados en clase. Las y los alumnos lograron identificar las categorías clave de la historia, así como protagonistas históricos, tiempo, espacio y multicausalidad. Además, algunos estudiantes mostraron un interés particular por eventos históricos específicos, lo que evidenció que el uso de tecnologías en las exposiciones facilitó la creación de un conocimiento más profundo y detallado sobre los acontecimientos históricos tratados. Otros estudiantes señalaron que, aunque los cuestionarios en *Quizizz* y *Kahoot* favorecen la memorización, los utilizaron para retener palabras clave que les ayudaron a recordar con mayor facilidad los conceptos históricos y como un recurso para reforzar su aprendizaje y conocimiento en la materia de Historia.

En la enseñanza de la asignatura se emplearon didácticas históricas. En primer lugar, el docente actuó como transmisor de información, a través de exposiciones, lecturas y actividades. En segundo lugar, se fomentó un enfoque crítico de la Historia mediante el uso de las tecnologías, en las cuales se invitó a las y los estudiantes a expresar sus opiniones y

comentarios sobre los temas tratados. En tercer lugar, se adoptó el enfoque constructivista, para fomentar la construcción del conocimiento, a través del análisis, la reflexión, la contextualización y la problematización, utilizando las categorías históricas como herramientas clave. En este contexto, se aplicaron principios del *construccionismo* propuesto por Seymour Papert, el cual busca mejorar el aprendizaje mediante el uso de la tecnología, particularmente las computadoras. Hoy en día adaptado a la variedad de dispositivos tecnológicos con los que disponen el estudiantado como tabletas, teléfonos móviles, computadoras portátiles y bocinas inteligentes entre otros.

El empleo de la metodología de Investigación-Acción resultó ser altamente efectiva para esta investigación, ya que permitió realizar un análisis detallado de la relación de los estudiantes entre los contenidos históricos y el uso de las TIC. Primero, se identificaron las aplicaciones más adecuadas para la enseñanza de la Historia, posteriormente se pusieron en práctica y se evaluaron, detectando errores y áreas de mejora. Finalmente, se implementaron las actividades diseñadas, basadas en las aplicaciones seleccionadas y sus áreas de oportunidad, para optimizar el proceso de aprendizaje.

Las y los docentes deberíamos implementar esta metodología cada semestre para apoyar al estudiantado en la mejora de sus conocimientos y aprendizaje. Sin embargo, actualmente se enfrentan a condiciones laborales complejas que dificultan su implementación. La mayor parte del profesorado enfrenta condiciones adversas como tener grupos demasiado grandes, no tienen tiempo para investigar, escasez de recursos en las instituciones y una sobrecarga de trabajo. Esto repercute en los aprendizajes del estudiantado, al no poder beneficiarse de modelos educativos innovadores.

Otra metodología educativa que favoreció el aprendizaje de las y los estudiantes fue la *Gamificación*. Si bien este trabajo mantiene una estrecha relación con esta metodología, dada la inclusión de actividades lúdicas, juegos digitales interactivos y aplicaciones para repasar contenidos, no se implementó el sistema de premios o puntos individualizados ni por equipos, que es uno de los principios fundamentales de la *Gamificación*. Este enfoque suele incluir recompensas que motivan a las y los estudiantes a superar niveles o enfrentar desafíos. No obstante, lo que sí se adaptó de la *Gamificación* fue el énfasis en el desarrollo de habilidades digitales, la retención de conocimientos, la promoción de la creatividad, el reconocimiento de diversas formas de aprendizaje, la mejora del clima grupal y, por supuesto, el fomento de la participación y diversión del estudiantado.

RECOMENDACIONES

1. Es fundamental destacar que, como en todo proceso investigativo, surgieron dudas, problemas y áreas de oportunidad que, de haberse explorado, habrían desviado el enfoque central del trabajo. No obstante, una de las áreas de oportunidad más relevantes que surgió fue la relación entre el aprendizaje profundo y el uso de las TIC. A lo largo de la investigación, se observó que, aunque las tecnologías en la educación están en auge, sigue existiendo una notable falta de información sobre cómo estas favorecen realmente la adquisición de conocimientos y, cómo pueden propiciar un aprendizaje profundo, ya que un aprendizaje superficial puede dificultar la aplicación del conocimiento adquirido en contextos futuros. Sin duda, el ámbito educativo presenta una importante área de oportunidad para investigar y desarrollar estrategias que optimicen el uso de las TIC en favor de un aprendizaje profundo.

2. Una vez que la BUAP lleve a cabo la transición de planes de estudio en el verano de 2025, bajo el nuevo enfoque humanista que se propone en la Nueva Escuela Mexicana, y la asignatura de Conciencia Histórica que se cursará a partir del cuarto semestre, comenzando en el ciclo Primavera 2027. Este margen de tiempo ofrece una oportunidad para diseñar una propuesta didáctica que integre las TIC y aplicaciones lúdicas, de manera que las actividades contribuyan a un aprendizaje profundo de la historia en el estudiantado.

REFERENCIAS

- Aguilar, L., Guerra, V., & Pérez, R. (2021). La gamificación y su efecto sobre el aprendizaje profundo: el ciclo del hábito. En A. Lomba, J. Jáber, & D. d. Sánchez, *Gamificación en el aula* (págs. 137-166). Servicio de Publicaciones y Difusión Científica de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Ander-Egg, E. (2003). *Repensando la Investigación - Acción Participativa*. Colección Política, Servicios y Trabajo Social.
- AWS. (21 de Septiembre de 2024). *¿Qué es el aprendizaje profundo?* Obtenido de <https://aws.amazon.com/es/what-is/deep-learning/>
- Bartolomé, M. (1992). Investigación cualitativa en educación ¿comprender o transformar? *Revista de Investigación Educativa, RIE*, 7-36.
- Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. (2017). *Plan de Desarrollo Institucional 2017 - 2021*. Obtenido de https://repositorio.buap.mx/rdc/public/inf_public/2018/0/gaceta225.pdf
- Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. (2021). *Plan de Desarrollo Institucional 2021 - 2025*. Obtenido de https://repositorio.buap.mx/rcsocial/public/inf_public/2022/0/2021_2025_PDI_vExtensa.pdf
- Bisquerra, R. (2004). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: La Muralla.

- BUAP. (14 de Junio de 2018). Obtenido de buap.mx: <https://www.buap.mx/content/buap-actualiza-su-plan-de-estudios-de-bachillerato>
- BUAP. (23 de Diciembre de 2024). *Preparatoria Enrique Cabrera Barroso*. Obtenido de Departamento de Planta Física: <https://plantafisica.buap.mx/content/preparatoria-enrique-cabrera-barroso>
- Cisterna, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. *Theoria*, 61-71.
- Cortez, M. (2018). *LIDERAR PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE PROFUNDO EN LOS ESTUDIANTES: EL DESAFÍO DE LOS LÍDERES EDUCATIVOS EN EL SIGLO XXI*. Valparaíso: PUCV Líderes Educativos. Obtenido de <https://www.lidereseducativos.cl/recursos/liderar-para-promover-el-aprendizaje-profundo-en-los-estudiantes/>
- DEMS. (s.f.). *Dirección Educación Media Superior*. Recuperado el 3 de Abril de 2023, de Benémerita Universidad Autónoma de Puebla: <http://www.dems.buap.mx/sites/default/files/Plan-07.pdf>
- Díaz Ramírez, J. (2021). Aprendizaje Automático y Aprendizaje Profundo. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 182-183.
- Díaz-García, I., Almerich, G., Suárez-Rodríguez, J., & Orellana, N. (2020). La relación entre las competencias TIC, el uso de las TIC y los enfoques de aprendizaje en alumnado universitario de educación. *Revista de Investigación Educativa*, 549-566.

- Elstad, E., Christophersen, K., & Turmo, A. (2012). The Influence of Parents and Teachers on the Deep Learning Approach of Pupils in Norwegian Upper-Secondary Schools. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 35-56.
- INEGI. (23 de Abril de 2021). *Encuesta para la Medición del Impacto COVID-19 en la Educación (ECOVIED-ED) 2020*. Obtenido de Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática: <https://www.inegi.org.mx/investigacion/ecovied/2020/>
- Kahoot. (22 de Noviembre de 2024). Obtenido de Kahoot!: <https://create.kahoot.it>
- Latorre, A. (2004). La investigación acción. En r. Bisquerra, *Metodología de la Investigación Educativa* (págs. 369-394). Madrid: La Muralla.
- Ley de educación del estado de Puebla. (2020). Obtenido de <https://ojp.puebla.gob.mx/legislacion-del-estado/item/3819-ley-de-educacion-del-estado-de-puebla>
- Ley General de Educación. (30 de Septiembre de 2019). *[LGE]*. Diario Oficial de la Federación [D.O.F].
- López, H., & Carmona, H. (2017). El uso de las TIC y sus implicaciones en el rendimiento de los alumnos de bachillerato. Un primer acercamiento. *Education in the Knowledge Society*, 21-38.
- López, J. (2021). *TIC y didáctica en la enseñanza de la historia en la PECU-BUAP [Tesis de maestría. Benmértia Universidad Autónoma de Puebla]*. Puebla: Repositorio insitucional de la Benmértia Universidad Autónoma de Puebla.

- Miralles, P., Gómez, C., & Monteagudo, J. (2019). Percepciones sobre el uso de recursos TIC y «mass-media» para la enseñanza de la historia. Un estudio comparativo en futuros docentes de España-Inglaterra. *Educación XXI*, 187-211.
- Montanero, M., Lucero, M., & Méndez, J. (2008). Enseñanza de contenidos históricos mediante diagramas multicausales. *Revista española de pedagogía*, 27-48.
- Munarriz, B. (1992). Técnicas y métodos en investigación cualitativa. *Xornadas de Metodoloxía de Investigación Educativa*, 101-116.
- Obaya, A. (2003). El construccionismo y sus repercusiones en el aprendizaje asistido por computadora. *Contactos*, 61 - 64.
- Plan Estatal de Desarrollo 2019 - 2024*. (s.f.). Obtenido de <https://planeader.puebla.gob.mx/ped>
- Payá, A. (2007). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. Valencia: Universitat de Valencia.
- Programa Sectorial de Educación 2019 - 2024*. (s.f.). Obtenido de <https://planeader.puebla.gob.mx/ped-programas#sectoriales>
- Repositorio. (s.f.). *BUAP*. Recuperado el 3 de Abril de 2023, de Benemérita Universidad Autónoma de Puebla: https://repositorio.buap.mx/rplaneacion/public/inf_public/2022/0/Anuario_2021_2022.pdf
- Rivera, E., & López, F. (2020). Las TIC en la enseñanza de la Historia. Praxis docente en la BUAP. En A. Carrillo, & E. Rivera, *Las TIC en la educación superior pública estatal*

- en México: El caso de las licenciaturas en Historia.* (págs. 161-181). Sinaloa: Universidad Autónoma de Sinaloa.
- Rodríguez, C. (2017). *El construccionismo como modelo pedagógico para el uso de las tics en la educación.* [Tesis de licenciatura, Universidad Santo Tomás] Repositorio institucional de la Universidad Santo Tomás. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/10281>
- Säljö, R., & Marton, F. (1976). On qualitative differences in learning: I. Outcome and process. *British Journal of Educational Psychology*, 4-11.
- Santos La Rosa, M. (2009). La causalidad histórica en manuales escolares. *XII Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia.* Bariloche: Universidad Nacional del Comahue, San Carlos de Bariloche.
- Secretaría de Educación Pública. (2020). *Programa Sectorial de Educación 2020 – 2024.* Obtenido de Programa Sectorial de Educación 2020 - 2024: https://www.planeacion.sep.gob.mx/Doc/planeacion/mediano_plazo/pse_2020_2024.pdf
- Secretaría de Educación Pública. (S.F.). *Agenda Digital Educativa.*
- Sherman, R., & Webb, R. (2005). Qualitative Research in Education: A Focus. En R. Sherman, & R. Webb, *Qualitative Research in Education: Focus and Methods* (págs. 2-21). New York: Taylor & Francis.
- Trejo, J. (2020). La importancia de la Historia. Enseñanza lúdica en alumnos de secundaria. *Revista electrónica de investigación de la universidad de Xalapa*, 81-91.

- Trejo, J. (2022). Transformar la enseñanza de la Historia a través del juego. Una reflexión teórico-práctica. *Revista Digital Universitaria*, 1-9.
- UIT. (2018). *Informe sobre Medición de la Sociedad de la Información 2018*. Obtenido de Unión Internacional de Telecomunicaciones.
- UIT. (S/f). *Visión general*. Recuperado el 23 de Noviembre de 2022, de <https://www.itu.int/es/about/Pages/overview.aspx>
- UNESCO. (2005). *INFORME DE LA FASE TÚNEZ DE LA CUMBRE MUNDIAL SOBRE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Túnez, Palexpo Kram, 16-18 de noviembre de 2005*. Obtenido de <https://documents.un.org/doc/undoc/gen/n06/254/45/img/n0625445.pdf>
- UNESCO. (2015). *Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos*. Obtenido de UNESCO Biblioteca digital: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa
- UNESCO. (2015b). *Declaración de Qingdao: Aprovechar las oportunidades digitales. Liderar la transformación de la educación*. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233352>
- UNESCO. (2022). *Conferencia Mundial de Educación Superior 2022. Reinventado la educación superior para un futuro sostenible*. Obtenido de <https://en.unesco.org/sites/default/files/whec2022-concept-note-es.pdf>

ANEXOS

Anexo 1

 ...

Información del grupo y apartaos tecnológicos

* Obligatorio

1. Grupo * 

☐ A-I-4

☐ A-I-5

☐ A-I-7

2. Edad * 

☐ 15

☐ 16

☐ 17

3. Categoría de escuela secundaria * 

☐ Pública

☐ Privada

4. Número de hermanos * 

☐ 0

☐ 1

☐ 2

☐ 3

☐ 4

☐ Más de 4

5. ¿Cuentas con teléfono celular propio? * 

☐ Sí

☐ No

6. ¿Cuál es el valor económico de tu teléfono celular? * 

☐ 3 mil

☐ 5 mil

☐ 7 mil

☐ 9 mil

☐ Más de 9 mil

7. Contando tu teléfono celular, con cuántos dispositivos tecnológicos propios cuentas. (Computadora de escritorio, Lap top, tableta, libro electrónico, bocinas inteligentes) * 

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ Más de 4

8. ¿En la escuela, a parte de tu teléfono utilizas algún otro aparato tecnológico para estudiar? * 

- ☐ Sí
- ☐ No

9. ¿Cuántos aparatos tecnológicos sueles utilizar para realizar tus tareas? * 

9. ¿Cuántos aparatos tecnológicos sueles utilizar para realizar tus tareas? * 

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ Más de 4

Enviar

Anexo 2

Quizizz

Mundo musulmán.

Mundo musulmán

Aportes del mundo musulmán al mundo occidental renacentista.

Escribe una palabra que relaciones con la cultura musulmana

Escribe tu respuesta...

Hispania

Nombre con el que los romanos designaron toda la península ibérica, término alternativo al nombre Iberia preferido por los autores griegos para hablar del mismo espacio.

Señala cual era la capital de cada imperio romano

Imperio romano de oriente		Imperio romano de occidente
Roma	Constantinopla	Roma

Istanbul (Not Constantinople) - Letras en español e inglés - They Might Be Giants - Análisis con D

Imperio Romano de Occidente (fin 476 d.c.)
Imperio Romano de Oriente (fin 1453)

Hispania

Imperio	Llegada (Siglo)	Salida (siglo)
Romano	I	III - IV
Visigodo	III - IV	VII
Musulman	VII	XV

01 En el año 46 el imperio romano alcanza su mayor extensión territorial en Europa.

02 Los pueblos germanos toman control de la península ibérica (Hispania) durante el siglo IV. Visigodos controlan el sur de Europa y la península, mientras los francos controlan el norte.

03 El imperio musulmán se expande por Medio Oriente, el Norte de África hasta colonizar gran parte de la península ibérica.

¿Cuál imperio romano fue el más longevo?



Imperio romano de occidente

Imperio romano de oriente

Imperio romano del norte

Imperio romano del sur

Islam

- Religión monoteísta que tuvo su origen en las enseñanzas del profeta Mahoma (570-632) en Arabia, las cuales están recogidas en el Corán.
- Se caracteriza por respetar cinco pilares fundamentales: la profesión de fe, la oración ritual cinco veces al día y el viernes en la mezquita.
- El ayuno durante el mes del ramadán.
- La peregrinación a La Meca por lo menos una vez en la vida y la limosna.



Islam



Creada en Arabia Saudita

Profesan el Corán

No hay otro Dios, sólo Alá

Mahoma (mensajero de Alá)

Signos: Media luna (Islam)
Estrella (venus)

Mostrar video e imágenes de mezquitas

Some text here about the topic of discussion

Dibuja una mezquita o los signos del islam



Gobierno musulmán

Califa

Califato

- Es el título otorgado a los seguidores de Mahoma.
- Los califas eran vistos como la máxima autoridad del islam en el terreno espiritual, terrenal y judicial.
- La principal función de un califa es ejercer la autoridad en la umma o comunidad musulmana de acuerdo a los precedentes y enseñanzas creadas por Mahoma.
- Sistema político representado como un estado soberano de toda la fe musulmana, regido por un ente al cual se le denomina "califa" bajo la ley islámica conocida como "sharia".
- Se le dice califato al territorio y al periodo gobernado por uno de estos líderes musulmanes.
- Sistema político único de la ideología del islam que representa la unidad en referencia al líder de la umma o comunidad musulmana.

Insurgencia cristiana

Siglo VII Asturias

Siglo XV

- Primer núcleo rebelde cristiano en 722
- Siglo XII Reino de león, Castilla y Portugal
- Expanden su territorio
- Realizan sus reconquistas territoriales



ARABIC SPEAKER vs SPANISH SPEAKER



Paleografía.

5/6

Escribe lo que entiendas

Escribe tu respuesta...

0/1000

6/6

Escritura

Paleografía:
Es la ciencia cuyo objeto de estudio es el origen, época, evolución, condicionamientos y características de los viejos escritos, en especial los que preceden a la invención de la imprenta.

7/6

8/6

La paleografía nos permite...

Escribe tu respuesta...

0/1000

9/6

¿Qué significan las siguientes abreviaciones?

Md	Mag	Vz	q	Dhos
Dichos	Vezina	Magestad	Merced	Quel

10/6

¿Quién era el encargado de escribir las fojas?

Escribe tu respuesta...

DOCUMENTO EN LETRA CORTESANA Y TRANSCRIPCIÓN¹

[Cne] La Princesa (**)

¹ Alkaldes, alguacil, regidores, caballeros, omes buenos, jurados de la muy noble y muy leal ² cibdad de Toledo:

Johan Rodriguez de Baeza, vecino de esta cibdad, me fizo rreclacion que, por ³ causa de los movimientos en esta dicha cibdad acaecidos, el fue desterrado della j de su ⁴ jurisdiccion, seyendo el absente al tiempo que lo tal en esta dicha cibdad acaecia e seyendo oyo ⁵ cargo de rrengano cosa dello. E me suplico vos enseruiese le alçedades el dicho destierro. / E por quel dicho Johan Rodriguez es mio, vos ruego sy servicio e placer me desaysse faze, ⁶ le alçes luego el dicho destierro e lo dades lugar que libre j seguramente cada que quisiere ⁷ pceda entrar e entre en esta dicha cibdad j en la villa de Termon, lo qual vos mucho gra- ⁸ deçare e terné en servicio. De Ocaña, XVIII^{ta} dias de dizeembre de LXXIII. /⁹

Yo, la Princesa [firma y rubrica]. /¹⁰

Por mandado de la princesa, /¹¹ Hermosilla [rubrica]. (**)

Sopa de letras

- público
- debe
- testigo
- deudas
- carta
- rie
- dinar
- arre
- tela

a	n	h	l	r	e
o	e	e	p	a	r
g	e	b	e	m	r
e	n	o	a	t	e
n	r	i	o	a	m
g	i	n	a	r	a
a	e	p	n	e	s
e	n	t	e	l	a

10/10

Busca las palabras

a	n	h	l	r	e
o	e	e	p	a	r
g	e	b	e	m	r
e	n	o	a	t	e
n	r	i	o	a	m
g	i	n	a	r	a
a	e	p	n	e	s
e	n	t	e	l	a

Respuesta

a	n	h	l	r	e
o	e	e	p	a	r
g	e	b	e	m	r
e	n	o	a	t	e
n	r	i	o	a	m
g	i	n	a	r	a
a	e	p	n	e	s
e	n	t	e	l	a

Independencia de la Nueva España.

Escribe cual sería tu búsqueda en internet durante el movimiento de independencia. ¿Cuál rey abdicó a la corona española para ceder su lugar a José Bonaparte?

Escribe tu respuesta...

Abrir grabador de audio

Factores internos

Seleccione todas las opciones correctas

Las reformas borbónicas

La revolución industrial

El criollismo

La ilustración

Explotación y miseria del pueblo

Impacto de las crisis políticas en España

Factores externos

Seleccione todas las opciones correctas

La independencia de las trece colonias

La revolución francesa

La invasión francesa a España

Rey que impulsó las reformas borbónicas

Arrastre estos mosaicos y súeloslos en el espacio en blanco correcto arriba

Carlos II

Carlos V

Carlos III

Felipe de Borbón

Ordena la línea temporal de las 4 fases en la que se divide el proceso de independencia

Plan de Iguala
Ejército Trigarante

Asesinato de Miguel Hidalgo
Fusilamiento de José María Morelos

Conspiración de Valladolid
Grito de dolores

Guerras de independencia
Vicente Guerrero
Agustín de Iturbide

1

3

4

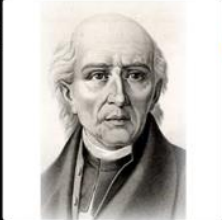


El 28 de septiembre de 1810 quemaron los insurgentes quemaron la...

Escribe tu respuesta...

Con el movimiento insurgente, Miguel Hidalgo buscaba la de América y abolir .

Deconstruye a Miguel Hidalgo



Capitales de México.



Dibuja el país de México





¿De cuál estado es capital Ciudad Victoria?

Escribe tu respuesta...

¿Cuál es la capital de Campeche?

Ciudad del Carmen

Playa del Carmen

Campeche

¿Cuál estado es Querétaro?




¿Chetumal es la capital de Quintana Roo?			Escribe cual es la capital de Baja California (Norte)		
Si	No	Es Cancún	Escribe tu respuesta...		

Hermosillo es capital de...			Vámonos a la capital de Guerrero		
			Guerrero	Chilpancingo	Acapulco

La mujer del panadero está buscando un socio, porque dicen que el marido ya no le atiende e negocio. ¿Bombas?			¿De cuál estado es capital Guadalajara?		
Escribe tu respuesta...			Jalisco	Guanajuato	Michoacán

¿Cuál es el estado más pequeño de México?		
Tlaxcala	Cd. de México	Colima

Revolución mexicana Primera parte.

Revolución Mexicana



Causas

- Económicas

- El 40 por ciento del territorio era propiedad aproximadamente de 800 hacendados.
- La iglesia católica, integrada en su mayoría, por un clero conservador, controlaba otra gran parte de territorio y bienes.
- El sector agrícola se desarrollaba mediante la explotación de los campesinos.
- Campesinos despojados de sus tierras.
- Porfirio Díaz desarrollo un gobierno capitalista y positivista.
- Las industrias extranjeras se apropiaron de un gran numero de hectáreas en el país.
- Fue mas importante un progreso material.



¿Porfirio Díaz debió seguir gobernando México?

1

2

Sí

No

Tal vez

Continúa con la frase "La justicia y el gobierno solo beneficia a..."

Escribe tu respuesta...

¿Qué porcentaje del país le correspondía a 800 hacendados?

45%

42%

40%

48%

¿Es México siglo XX o siglo XXI?

Siglo XX

Siglo XXI

Profe, ni se en que día es

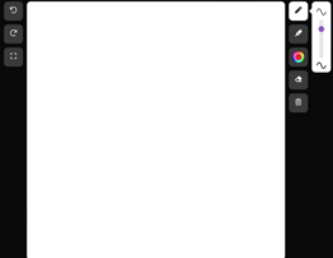


Entrevista de James Creelman con Porfirio Díaz 1908



- 47 paginas.
- Solo unos pocos periódicos en México publicaron fragmentos de la entrevista.
- Díaz justifico su dictadura.
- Se destacaron tres puntos

Dibuja a Porfirio Díaz



¿En que año James Creelman entrevistó a Porfirio Díaz?

1910

1909

1911

1908

¿Cuál era la idea principal que expresaba Francisco I. Madero en su libro "La sucesión presidencial"?

Escribe tu respuesta...

Revolución mexicana Segunda parte.

que contra los hermanos Serdán proclamó el inicio de la Revolución Mexicana. ¿Quié-
fue?

1

2

1

1

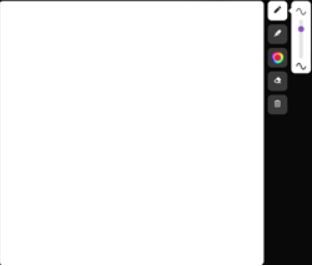
2

1

de SEPTIEMBRE 20 de noviembre 19 de noviembre 18 de novieml



Dibuja algo que relaciones con la Revolución Mexicana



Estallido de la Revolución



Elecciones 1911

Francisco I. Madero
Partido Constitucional Progresista
Votos
Cerca de 20 mil



Francisco León de la Barra
Partido Liberal Radical
Votos
Cerca de 90







clío

Emiliano Zapata



Pascual Orozco



- Nacimiento: Chihuahua
- Clase social: acomodada
- Apoyo el movimiento antirreeleccionista liderado por Madero.
- Combatió junto a Villa para tomar Ciudad Juárez.
- Se reveló contra Madero, al decir que este último no había respetado el Plan de San Luis
- Reconoció a Victoriano Huerta como presidente.
- Combatió a los ejércitos de Villa.
- Tras la caída de Victoriano Huerta, se refugió en Texas; ahí conspiró contra Huerta.
- Lo asesinaron en Texas.



Plan de ...

Lolita

Guadalupe

Ayala

Insurgencia

Kahoot

Poblamiento de América y Super Áreas.

Poblamiento y super áreas

25 ago 2022, 11:54

Presentado por Profehoc23

Resumen Jugadores (7) Preguntas (15) Opiniones

 Vista expandida  Vista compacta

Todos los (15) Preguntas difíciles: (5)		Buscar	
Pregunta ▾	Tipo ▾	Correcto/incorrecto ▾	
1 Señala en el mapa donde se ha encontrado el resto oseco más antiguo en América	Coloca el pin		
2 Inicio d ela etapa lítica (años a.c.)	Control deslizante	 14 %	
3 Escucha	Quiz	 100%	
4 Teorías del poblamiento de América	Quiz	 29 %	
5 Ordena las temporalidades en las que se divide la etapa lítica	Puzzle	 86%	
6 Ordena el movimeinto geografico que realizarón los homoss para llegar a América. (toería hom...	Puzzle	 43%	
7 ¿En cuáles ciudades tocó "Queen" cuando se presentó en México?	Quiz	 0 %	
8 ¿Cuáles son las 3 super áreas naturales donde se asentaron las culturas prehispánicas?	Quiz	 86%	
9 Fue el primero que empleó el concepto de Mesoamérica	Respuesta corta	 29%	
10 Las regiones naturales ubicadas al norte de Mesoamérica fueron:	Quiz	 100%	
11 Principal cultura del periodo Posclásico en Mesoamérica.	Respuesta corta	 0%	
12 Escucha	Quiz	 57%	
13 Los Homo Sapiens fueron los primeros en llegar a América	Verdadero o falso	 14%	
14 ¿En cuál año termina el periodo pos clásico?	Control deslizante	 57 %	
15 ¿Cuántos kilómetros hay entre Siberia y Alaska?	Control deslizante	 57 %	

Evaluación final.

Vista expandida Vista compacta			
Todos los (11) Preguntas difíciles: (1)		Buscar	
Pregunta ▾	Tipo ▾	Correcto/incorrecto ▾	
1 ¿Quién gobernó el Primer Imperio Mexicano?	Quiz	97%	
2 El primer presidente de México fué	Quiz	76%	
3 Cuál de estos es un poder establecido en la Constitucion de 1824	Quiz	86%	
4 Valentín Gómez Farías fue presidente en 1833	Quiz	78%	
5 ¿Cuántas leyes tenia la constitucion de 1835?	Quiz	57%	
6 ¿Cuál de estas NO era una ley de la Constitucion de 1835?	Quiz	54%	
7 En la constitución de 1824 se propone una Republica...	Quiz	70%	
8 ¿Cuál de estos emperadores franceses envió a Maximiliano de Hamsburgo a México?	Quiz	24%	
9 ¿Cual de estos paises NO intervino en México?	Quiz	35%	
10 ¿Qué gobierno se instauró despues de la Segunda Intervención Francesa? este era gobernado ...	Quiz	38%	
11 Santa Anna era conocido como 15 dedos por que le faltaba una mano	Verdadero o falso	81%	

Cien Historiadores dijeron.

100 HISTORIADORES DIJERON	
1.Nueva España.....	35
2.Del Perú	30
3.Nueva Granada.....	25
4.Rio de la Plata	10
1.Maya.....	50
2.Olmeca.....	25
3.Tolteca.....	15
4.Tarasca.....	9
5.Chichimeca	1
1.El profesor es aburrido.....	40
2.Hay que leer mucho.....	23
3.Son muchas fechas.....	15
4.El pasado es aburrido.....	12
5.No nos gusta estudiar.....	10

Anexo 3

Prueba protocolo Bloque 1.

26 preguntas • 1 diapositivas

Mostrar respuestas ☒

1. 🌩 nube de palabras

30 sec Sin puntuar

Escribe una palabra que relaciones con Primera Guerra Mundial

2. 🌩 nube de palabras

30 sec Sin puntuar

Escribe una palabra que relaciones con Revolución Rusa

3. 🌩 nube de palabras

30 sec Sin puntuar

Escribe una palabra que relaciones con regímenes totalitarios

4. 🌩 nube de palabras

30 sec Sin puntuar

Escribe una palabra que relaciones con Segunda Guerra Mundial

5. 📄 Final abierto

1 min 1 pt

Escribe una búsqueda en google como si vivieras durante la primera mitad del Siglo XX (1900 - 1950)

Evaluar respuestas usando IA: OFF

6. ✓ Opción múltiple

20 sec 5 pts

Acuerdo de paz después de la Gran Guerra

☒ Tratado de Versalles

☐ Conferencia de Yalta

☐ Tratado de Tordesillas

☐ Pacto de Varsovia

7. ✓ Opción múltiple

20 sec 5 pts

En 1867 se creó el Imperio ...

☒ Austrohúngaro

☐ Francés

☐ Prusiano

☐ Otomano

8. ✓ Opción múltiple

Vista previa

Su muerte en 1914 es considerada la principal causa del inicio de la Gran Guerra

☐ Cleopatra

☐ Winston Churchill

☐ Napoleón Bonaparte

☒ Franz Ferdinand

9. ✓ Opción múltiple

20 sec 5 pts

Líder de la revolución bolchevique

☐ Lev Trotsky

☒ Vladimir Lenin

☐ Joseph Stalin

☐ Mao Zedong

10. ✓ Opción múltiple

20 sec 5 pts

Tras el descontento del pueblo por participar en una guerra y ser gobernados por una monarquía opulenta, en 1917 nace...

- ☐ la Gran Guerra ☐ el régimen nazi
☒ la Revolución Rusa ☐ la Revolución Cubana

11. 🖱️ Arrastrar y soltar

20 sec 5 pts

En (a) _____ la economía estadounidense entro en una crisis financiera

- ☒ a. 1929 ☐ 1829
☐ 1939

12. ✓ Opción múltiple

20 sec 5 pts

Fue un beneficio economico que tuvieron los ciudadanos al ingresar al sistema capitalista

- ☐ Aumento de la pobreza y desigualdad ☒ Oportunidad de participar en la economía de mercado y acumular riqueza
☐ Reducción de oportunidades laborales ☐ Restricción para acceder a bienes y servicios

13. ✓ Opción múltiple

20 sec 5 pts

Líder del movimiento Nazi

- ☒ Adolf Hitler ☐ Benito Mussolini
☐ Winston Churchill ☐ Joseph Stalin

14. ✓ Opción múltiple

20 sec 5 pts

Líder de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas

- ☐ Adolf Hitler ☐ Benito Mussolini
☐ Winston Churchill ☒ Joseph Stalin

15. ✓ Opción múltiple

20 sec 5 pts

Líder del movimiento fascista

- ☒ Benito Mussolini ☐ Joseph Stalin
☐ Winston Churchill ☐ Adolf Hitler

16. ✓ Opción múltiple

20 sec 5 pts

Primer ministro de Reino Unido durante la Segunda Guerra Mundial

- ☐ Adolf Hitler ☐ Reina Isabel
☐ Margaret Thatcher ☒ Winston Churchill

17. ✓ Opción múltiple

20 sec 5 pts

País europeo donde se desarrolló una guerra civil, causa por la cual no participó en la Segunda Guerra Mundial

- ☐ Portugal ☐ Francia
☒ España ☐ Alemania

18. ☐ Llene el espacio en blanco

20 sec

5 pts

La exaltación del Estado es una característica del movimiento...

☒ fascista

Alternativas

Fascista

19. ☒ Opción múltiple

20 sec

5 pts

La invasión alemana a Austria y Checoslovaquia declaró el inicio de la II Guerra Mundial

☐ Cierto

☒ Falso

20. ☒ Opción múltiple

20 sec

5 pts

¿Cuál fue el motivo por el que Estados Unidos entró a la II Guerra Mundial?

☐ La rendición de Japón a Estados Unidos

☐ Alianza de Alemania con México

☒ Ataque a Pearl Harbor por parte de Japón

☐ El ataque de Japón a China

21. ☒ Opción múltiple

20 sec

5 pts

Fue la batalla donde se buscó liberar Normandía, Francia, de la invasión alemana.

☒ Batalla de "Día D"

☐ Batalla de Gettysburg

☐ Batalla de Stalingrado

☐ Batalla de Waterloo

22. ☐ Llene el espacio en blanco

20 sec

5 pts

Japón, Alemania, Hungría, Rumania, Italia, Eslovaquia y Bulgaria son el team del...

☒ Eje

Alternativas

eje

23. ☐ Llene el espacio en blanco

20 sec

5 pts

EEUU, Reino Unido, URSS, Bélgica, Francia, China, México Países Bajos fueron el team de los...

☒ Aliados

Alternativas

aliados

24. ☒ Opción múltiple

20 sec

5 pts

Operación barba roja se realizó entre...

☐ Francia Vs Alemania

☐ Japón Vs China

☒ Alemania Vs URSS

☐ Italia Vs Estados Unidos

25. ☒ Opción múltiple

20 sec

5 pts

¿Cuál fue el último país en rendirse durante la Segunda Guerra Mundial?

☐ Alemania

☐ Italia

☐ Francia

☒ Japón

Cuadro SQA

5 preguntas

Mostrar respuestas ☒

1.  nube de palabras

45 secSin puntuar

Escribe un palabra que relaciones con La gran guerra

2.  Final abierto

2 minSin puntuar

¿Qué sabia de La gran guerra?

Evaluar respuestas usando IA: OFF

3.  Final abierto

2 min1 pt

¿Qué aprendí de La gran guerra?

Evaluar respuestas usando IA: OFF

4.  Final abierto

2 min1 pt

¿Qué quiero saber de la Revolución Rusa?

Evaluar respuestas usando IA: OFF

El crack del 29.



1. ✓ Opción múltiple

30 sec

1 pt

¿Cuál fue la caída en el mercado de acciones más devastadora de la historia de la bolsa estadounidense?

- ☐ Lunes Negro ☐ Jueves Negro
☐ Viernes Negro ☒ Martes Negro

2. ✓ Opción múltiple

30 sec

1 pt

¿Qué presidente del banco nacional de la ciudad decidió poner en el mercado bonos o acciones corporativas y aseguró a la gente que eran inversiones confiables y de bajo riesgo?

- ☐ Albert Wiggin ☐ Thomas Lamont
☒ Charles Michel ☐ Richard Whitney

3. ✓ Opción múltiple

30 sec

1 pt

¿Qué banquero estadounidense lanzó un aviso sobre la burbuja que se estaba creando y advirtió sobre una enorme depresión?

- ☒ Paul Warburg ☐ John Rockefeller
☐ Kennedy ☐ Adolf Hitler

4. ✓ Opción múltiple

30 sec

1 pt

¿Qué día sufrió la bolsa un gran golpe cuando cayó casi un 7 por ciento en una única sesión?

- ☐ Martes ☒ Miércoles
☐ Jueves ☐ Viernes

5. ✓ Opción múltiple

30 sec

1 pt

¿Qué multimillonario inyectó dinero en una serie de títulos para detener la caída durante la Gran Depresión?

- ☒ John Rockefeller ☐ Thomas Lamont
☐ Albert Wiggin ☐ Richard Whitney

6. ✓ Opción múltiple

30 sec

1 pt

¿Qué día se conoce como el Martes Negro durante la Gran Depresión?

- ☒ 29 de octubre de 1929 ☐ 24 de octubre de 1929
☐ 23 de octubre de 1929 ☐ 30 de octubre de 1929

7. ✓ Opción múltiple

30 sec

1 pt

¿Quién era el presidente de los Estados Unidos durante la Gran Depresión?

- ☐ Franklin D. Roosevelt ☐ Adolf Hitler
☐ John F. Kennedy ☒ Herbert Hoover

8. ✓ Opción múltiple

30 sec1 pt

¿Qué país cerró sus fronteras y abandonó el Patrón Oro durante la Gran Depresión?

☒ Inglaterra
 ☐ Francia

☐ Estados Unidos
 ☐ Alemania

9. ✓ Opción múltiple

30 sec1 pt

¿Qué líder comenzó a abrirse camino como el símbolo de la salvación económica y del poder alemán durante la Gran Depresión?

☐ Franklin D. Roosevelt
 ☐ Herbert Hoover

☐ John F. Kennedy
 ☒ Adolf Hitler

10. ✓ Opción múltiple

30 sec1 pt

¿Qué tipo de mercado era la bolsa en aquel momento antes de la Gran Depresión?

☐ Especulativo
 ☒ Restringido

☐ Competitivo
 ☐ Volátil

Video Totalitarismo.

1. ✓ Opción múltiple

20 sec1 pt

¿Cuál es uno de los términos políticos mencionados en el video que se considera uno de los más polémicos de la historia?

☐ Socialismo
 ☐ Anarquismo

☒ Totalitarismo
 ☐ Comunismo

2. ✓ Opción múltiple

20 sec1 pt

¿Qué característica define a un régimen autocrático según el video?

☐ Participación democrática en la toma de decisiones
 ☐ Respeto absoluto a los derechos individuales

☒ Concentración del poder en una sola persona o grupo pequeño
 ☐ Distribución equitativa del poder

3. ✓ Opción múltiple

20 sec1 pt

¿Qué régimen político buscaba la abolición de las clases sociales y el rechazo al sistema capitalista?

☐ Fascismo
 ☒ Comunismo

☐ Monarquía absolutista
 ☐ Democracia liberal

4. ✓ Opción múltiple

20 sec1 pt

¿Qué característica define a los totalitarismos en relación con la ideología según el video?

☐ Promueven la diversidad de ideas
 ☐ Permiten la crítica y el debate público

☒ Imponen una doctrina mítica que justifica cualquier acción
 ☐ Fomentan la individualidad y la expresión libre

5. ✓ Opción múltiple

20 sec

1 pt

¿Qué líder político adoptó con orgullo el término 'totalitario' para describir su idea del fascismo?

- ☐ Joseph Stalin ☒ Benito Mussolini
☐ Adolf Hitler ☐ Winston Churchill

6. ✓ Opción múltiple

20 sec

1 pt

¿Qué característica define a los totalitarismos en relación con el control de las instituciones y la economía?

- ☐ Respetan los derechos humanos básicos de todos los ciudadanos ☐ Promueven la descentralización del poder político
☒ Tienen un control casi absoluto de las instituciones y la economía ☐ Permiten la participación libre de la población en la toma de decisiones

7. ✓ Opción múltiple

20 sec

1 pt

¿Qué fenómeno único identificó Hannah Arendt en relación con los totalitarismos?

- ☐ La promoción de la diversidad cultural ☒ La eliminación sistemática y organizada de ciertos grupos
☐ La descentralización del poder político ☐ La protección de los derechos humanos

8. ✓ Opción múltiple

20 sec

1 pt

¿Qué escritor representó la transformación de la realidad a través de la historia en el totalitarismo soviético en sus libros?

- ☐ Julio Cortázar ☐ Gabriel García Márquez
☒ George Orwell ☐ Jorge Luis Borges

9. ✓ Opción múltiple

20 sec

1 pt

¿Qué sociólogos estadounidenses realizaron una tipología de manual sobre dictaduras totalitarias y autocracias en 1965?

- ☐ Michel Foucault y Pierre Bourdieu ☒ Carl Friedrich y Zbigniew Brzezinski
☐ Max Weber y Emile Durkheim ☐ Karl Marx y Friedrich Engels

10. ✓ Opción múltiple

20 sec

1 pt

¿Qué término se volvió aún más ambiguo después de la caída de la URSS en 1989?

- ☐ Democracia ☒ Totalitarismo
☐ Monarquía ☐ Anarquismo

11. ✓ Opción múltiple

20 sec

2 pts

¿Qué país europeo experimentó un régimen totalitario liderado por Francisco Franco durante gran parte del siglo XX?

- ☐ Italia ☐ Alemania
☐ Francia ☒ España

12. ✓ Opción múltiple

20 sec

2 pts

¿Qué dictador soviético implementó un régimen totalitario conocido como el 'Gran Terror'?

- ☒ Joseph Stalin ☐ Vladimir Lenin
☐ Nikita Khrushchev ☐ Mikhail Gorbachev

Periodo entre guerras.

3. Coincidente

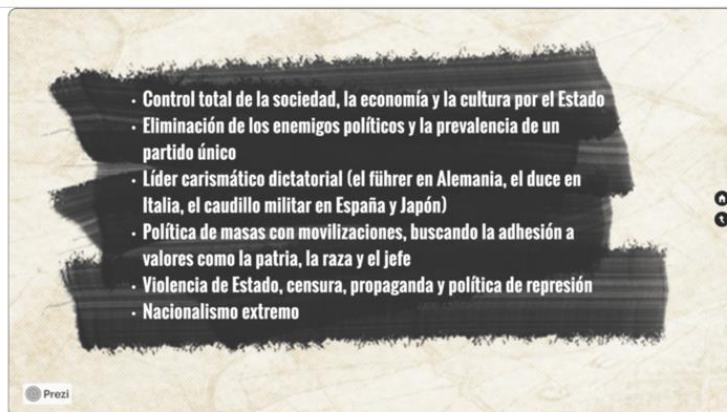
45 sec

1 pt

Relaciona al dirigente con su movimiento

- ✓ Nazismo → Hitler
- ✓ Fascismo → Mussolini
- ✓ China → Mao Zedong
- ✓ Franquismo → Franco
- ✓ Satalinismo → Stalin

4. Diapositiva



5. Encuesta

20 car

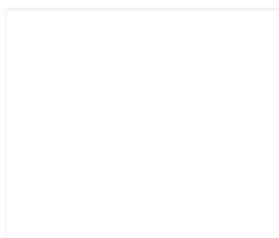
Sin puntuar

1. Dibujar

3 mins

Sin puntuar

Dibuja a un líder totalitarista



2. Diapositiva



5. Encuesta

20 sec

Sin puntuar

¿Crees que los gobiernos totalitaristas son buenos?

- ☐ Sí
- ☐ No se
- ☐ no
- ☐ Quizá

6. Diapositiva

Vista previa

Movimiento político y social de carácter totalitario y nacionalista fundado en Italia por Benito Mussolini después de la primera guerra mundial.

Prezi

7. Diapositiva

Vista previa

- Ser un régimen dictatorial.
- Su oposición y liquidación de los enemigos políticos.
- La exaltación del Estado sobre los intereses individuales: "todo en el Estado, todo por el Estado, nada fuera del Estado, nada contra el Estado".
- El corporativismo: los sindicatos debían estar también subordinados al Estado, se prohibieron las huelgas y el cierre de las fábricas.
- El imperialismo colonial.



Definición

Prezi

8. nube de palabras

3 mins

Sin puntuar

De acuerdo a tus conocimientos, escribe la palabra o palabras que relaciones con los regímenes totalitarios

8. nube de palabras

3 mins

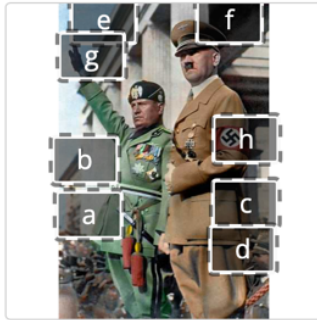
Sin puntuar

De acuerdo a tus conocimientos, escribe la palabra o palabras que relaciones con los regímenes totalitarios

9. Etiquetado

Vista previa

Características del fascismo y nazismo



- ✓ a. Liquidación enemigos políticos
- ✓ c. Pangermanismo
- ✓ e. Corporativismo
- ✓ g. Exaltación del Estado

- ✓ b. Imperialismo colonial
- ✓ d. Militarismo
- ✓ f. Racismo
- ✓ h. Nacionalismo

Test Países II Guerra mundial.

1. Encuesta

20 sec

Sin puntuar

¿Cuántos países participaron en la II guerra mundial?

- ☐ 10
- ☐ 30
- ☐ Más de 50
- ☐ 20
- ☐ 40

2. Categorizar

3 mins

1 pt

Los siguientes países a que alianza pertenecieron
Grupos: (a) Potencias del Eje, (b) Potencias Aliadas

(a) Potencias del Eje

- ☒ Alemania
- ☒ Japón
- ☒ Rumanía
- ☒ Finlandia
- ☒ Italia
- ☒ Hungría
- ☒ Bulgaria

(b) Potencias Aliadas

- ☒ Estados Unidos
- ☒ Francia
- ☒ Australia
- ☒ Unión Soviética
- ☒ Reino Unido
- ☒ Canadá
- ☒ Nueva Zelanda
- ☒ China

Coloca el nombre del país sobre su territorio en el mapa



- ☒ a. Reino Unido
- ☒ b. España
- ☒ c. Francia
- ☒ d. URSS
- ☒ e. Italia
- ☒ f. Alemania
- ☒ g. Hungría

4. Opción múltiple

20 sec

1 pt



¿Cuál es este país?

- ☒ Francia
- ☐ Japón
- ☐ Reino Unido
- ☐ Alemania
- ☐ Italia



¿Cuál es este país?

- ☐ Francia
- ☐ Japón
- ☐ Reino Unido
- ☒ Alemania
- ☐ Italia

6. ✓ Opción múltiple

20 sec

1 pt



¿Cuál es este país?

- ☐ Francia
- ☒ Japón
- ☐ Reino Unido
- ☐ Alemania
- ☐ Italia

7. ✓ Opción múltiple

20 sec

1 pt



¿Cuál es este país?

- ☐ Francia
- ☒ Estados Unidos
- ☐ Reino Unido
- ☐ Alemania
- ☐ Italia

8. ✓ Opción múltiple

20 sec

1 pt



¿Cuál es este país?

- ☐ Francia
- ☐ Estados Unidos
- ☒ Reino Unido
- ☐ Alemania
- ☐ Italia

9. ✓ Opción múltiple

20 sec

1 pt



¿Cuál es este país?

- ☐ Francia
- ☐ Estados Unidos
- ☐ Reino Unido
- ☒ China
- ☐ Alemania

10. ✓ Opción múltiple

20 sec

1 pt



¿Cuál es este país?

- ☐ Francia
- ☐ Estados Unidos
- ☒ URSS
- ☐ Alemania
- ☐ China

11. ✓ Opción múltiple

20 sec

1 pt



¿Cuál es este país?

- ☐ Francia
- ☐ Estados Unidos
- ☐ URSS
- ☒ Italia
- ☐ China

12. 🎯 Coincidente

45 sec

1 pt

Relaciona el país con su capital

- ✓ Berlín → Alemania
- ✓ Washington D.C. → Estados Unidos
- ✓ Pekín → China
- ✓ Londres → Reino Unido
- ✓ Moscú → URSS

13. 🎯 Coincidente

45 sec

1 pt

Relaciona el país con su capital

- ✓ Roma → Italia
- ✓ Tokio → Japón
- ✓ París → Francia
- ✓ Nueva Delhi → India
- ✓ Pretoria → Sudáfrica

Post Prueba protocolo bloque 1.

26 preguntas • 1 diapositivas

Mostrar respuestas ☒

1.  nube de palabras

30 sec Sin puntuar

Escribe una palabra que relaciones con Primera Guerra Mundial

2.  nube de palabras

30 sec Sin puntuar

Escribe una palabra que relaciones con Revolución Rusa

3.  nube de palabras

30 sec Sin puntuar

Escribe una palabra que relaciones con regímenes totalitarios

4.  nube de palabras

Vista previa

Escribe una palabra que relaciones con Segunda Guerra Mundial

5.  Final abierto

1 min 1 pt

Escribe una búsqueda en google como si vivieras durante la primera mitad del Siglo XX (1900 - 1950)

Evaluar respuestas usando IA: OFF

6.  Opción múltiple

10 sec 5 pts

Acuerdo de paz después de la Gran Guerra

☒ Tratado de Versalles

☐ Conferencia de Yalta

☐ Tratado de Tordesillas

☐ Pacto de Varsovia

7.  Opción múltiple

10 sec 5 pts

En 1867 se creó el Imperio ...

☒ Austrohúngaro

☐ Francés

☐ Prusiano

☐ Otomano

8.  Opción múltiple

10 sec 5 pts

Su muerte en 1914 es considerada la principal causa del inicio de la Gran Guerra

☐ Cleopatra

☐ Winston Churchill

☐ Napoleón Bonaparte

☒ Franz Ferdinand

9.  Opción múltiple

10 sec 5 pts

Líder de la revolución bolchevique

☐ Lev Trotsky

☒ Vladimir Lenin

☐ Joseph Stalin

☐ Mao Zedong

10. ✓ Opción múltiple

10 sec 5 pts

Tras el descontento del pueblo por participar en una guerra y ser gobernados por una monarquía opulenta, en 1917 nace...

- ☐ la Gran Guerra ☐ el régimen nazi
☒ la Revolución Rusa ☐ la Revolución Cubana

11. 🖱 Arrastrar y soltar

20 sec 5 pts

En (a) _____ la economía estadounidense entró en una crisis financiera

- ☒ a. 1929 ☐ 1829
☐ 1939

12. ✓ Opción múltiple

20 sec 5 pts

Fue un beneficio económico que tuvieron los ciudadanos al ingresar al sistema capitalista

- ☐ Aumento de la pobreza y desigualdad ☒ Oportunidad de participar en la economía de mercado y acumular riqueza
☐ Reducción de oportunidades laborales ☐ Restricción para acceder a bienes y servicios

13. ✓ Opción múltiple

10 sec 5 pts

Líder del movimiento Nazi

- ☒ Adolf Hitler ☐ Benito Mussolini
☐ Winston Churchill ☐ Joseph Stalin

14. ✓ Opción múltiple

10 sec 5 pts

Líder de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas

- ☐ Adolf Hitler ☐ Benito Mussolini
☐ Winston Churchill ☒ Joseph Stalin

15. ✓ Opción múltiple

10 sec 5 pts

Líder del movimiento fascista

- ☒ Benito Mussolini ☐ Joseph Stalin
☐ Winston Churchill ☐ Adolf Hitler

16. ✓ Opción múltiple

10 sec 5 pts

Primer ministro de Reino Unido durante la Segunda Guerra Mundial

- ☐ Adolf Hitler ☐ Reina Isabel
☐ Margaret Thatcher ☒ Winston Churchill

17. ✓ Opción múltiple

🔍 Vista previa

País europeo donde se desarrolló una guerra civil, causa por la cual no participó en la Segunda Guerra Mundial

- ☐ Portugal ☐ Francia
☒ España ☐ Alemania

18. ☐ Llene el espacio en blanco

20 sec5 pts

La exaltación del Estado es una característica del movimiento...

☒ fascista

Alternativas

Fascista

19. ☒ Opción múltiple

10 sec5 pts

La invasión alemana a Austria y Checoslovaquia declara el inicio de la II Guerra Mundial

☐ Cierto ☒ Falso

20. ☒ Opción múltiple

20 sec5 pts

¿Cuál fue el motivo por el que Estados Unidos entró a la II Guerra Mundial?

☐ La rendición de Japón a Estados Unidos ☐ Alianza de Alemania con México

☒ Ataque a Pearl Harbor por parte de Japón ☐ El ataque de Japón a China

21. ☒ Opción múltiple

Vista previa

Fue la batalla donde se buscó liberar Normandía, Francia, de la invasión alemana.

☒ Batalla de "Día D" ☐ Batalla de Gettysburg

☐ Batalla de Stalingrado ☐ Batalla de Waterloo

22. ☐ Llene el espacio en blanco

20 sec5 pts

Japón, Alemania, Hungría, Rumania, Italia, Eslovaquia y Bulgaria son el team del...

☒ Eje

Alternativas

eje

23. ☐ Llene el espacio en blanco

20 sec5 pts

EEUU, Reino Unido, URSS, Bélgica, Francia, China, México Países Bajos fueron el team de los...

☒ Aliados

Alternativas

aliados

24. ☒ Opción múltiple

10 sec5 pts

Operación barba roja se realizó entre...

☐ Francia Vs Alemania ☐ Japón Vs China

☒ Alemania Vs URSS ☐ Italia Vs Estados Unidos

25. ☒ Opción múltiple

10 sec5 pts

¿Cuál fue el último país en rendirse durante la Segunda Guerra Mundial?

☐ Alemania ☐ Italia

☐ Francia ☒ Japón

Gran guerra Revolución rusa.

1 - Quiz En 1867, fue un imperio que albergaba gran cantidad de nacionalidades	 20 s
2 - Control deslizante El asesinato de Franz Ferdinand, se considera como el inicio de un conflicto bélico en el año de...	 20 s
3 - Respuesta corta Bosnia y Herzegovina, se anexionan al Imperio Austrohúngaro, generando el descontento de la población de ascendencia..	 20 s
4 - Verdadero o falso La Gran Guerra se realizó en el siglo XX	 10 s
5 - Quiz Durante La Gran Guerra el periodismo era...	 20 s
6 - Verdadero o falso Se considera como una guerra química	 20 s
7 - Control deslizante ¿Cuántos años duró La Gran Guerra?	 20 s
8 - Quiz Rey de Reino Unido durante La Gran Guerra	 10 s
9 - Quiz Zar de Rusia durante La Gran Guerra	 10 s
10 - Quiz Emperador de Alemania durante La Gran Guerra	 10 s
11 - Control deslizante Cifra aproximada de fallecidos durante La Gran Guerra, tanto militares como civiles (en millones)	 20 s
12 - Verdadero o falso Triple Alianza: Francia, Reino Unido y Rusia	 20 s
13 - Quiz La triple alianza	 20 s
14 - Quiz ¿En cuál batalla se enfrentaron alemanes contra rusos?	 20 s

15 - Quiz		20 s
¿Cuál fue la batalla de más duración en La Gran Guerra?		
16 - Quiz		20 s
¿En cuál batalla se enfrentaron alemanes contra británicos y franceses?		
17 - Control deslizante		20 s
Año en el que comenzó la Revolución Rusa		
18 - Respuesta corta		20 s
Nicolás II era el [...] de Rusia		
19 - Verdadero o falso		20 s
sóviet: Consejo o agrupación de obreros y soldados durante la Revolución rusa		
20 - Quiz		20 s
Los Mencheviques y Bolcheviques pertenecían al...		
21 - Respuesta corta		20 s
Era el principal consejero de Nicolás II y su familia.		
22 - Quiz		20 s
Nicolás II abdicó en 1917. ¿Qué significa abdicar?		
23 - Quiz		20 s
¿Cuál era el día nacional de la mujer en Rusia?		
24 - Quiz		20 s
En febrero de 1917 este dirigente toma el poder del parlamento ruso		
25 - Quiz		20 s
Tras diez años en el exilio este dirigente regresa a Rusia		
26 - Respuesta corta		20 s
Tras el descontento de la incorporación de un gobierno burgués, Vladímir Ilich Uliánov escribe las tesis de...		
27 - Verdadero o falso		20 s
En octubre de 1917 Trotski toma el Palacio de Invierno para poner fin al gobierno provisional		
28 - Quiz		20 s
Nadezhda Krupskaya		

29 - Quiz
Alexandra Kollontai



20 s

30 - Quiz
Inessa Armand



20 s

Pre test II guerra mundial.

1 - Verdadero o falso

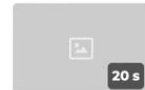
La Unión Soviética fue aliada de Alemania en la Segunda Guerra Mundial



20 s

2 - Control deslizante

¿En qué año comenzó la Segunda Guerra Mundial?



20 s

3 - Quiz

¿Qué país lideró el Eje en Europa?



20 s

4 - Quiz

¿En qué país fue invadido por Alemania antes de Polonia durante la 2ª guerra mundial?



20 s

5 - Quiz

¿Qué país fue devastado por bombas atómicas?



20 s

6 - Quiz

¿Quién lideró la resistencia italiana?



20 s

7 - Quiz

¿Qué país fue liberado por la operación del Día D?



20 s

8 - Quiz

¿Qué país fue neutral en la guerra?



9 - Quiz

¿En qué año terminó la Segunda Guerra Mundial?



20 s

10 - Quiz

¿En qué país ocurrió la Batalla de Stalingrado?



20 s

11 - Diapositiva

Discusión abierta



Segunda Guerra Mundial.

1 - Quiz

A la unificación entre Alemania y Austria se le llamó:



10 s

2 - Quiz

El inicio de la Segunda Guerra Mundial se desató después de la invasión a



10 s

3 - Quiz

La Invación a la U.R.S.S. por parte del ejército Alemán en 1942 se le llamó:



10 s

4 - Quiz

La porción de tierra en Checoslovaquia que demandaba Hitler en el pacto de Múnich:



10 s

5 - Quiz

Los países que inicialmente conformaban a los Aliados en 1939 fueron tres:



10 s

6 - Quiz

El pacto de no agresión firmado entre Alemania y la U.R.S.S era:



10 s

7 - Quiz

Alemania, Italia y Japón conformaban las potencias:



10 s

8 - Quiz

Jefe militar, político y monarca de Japón durante la Segunda Guerra Mundial



10 s

9 - Quiz

Significa ataque *sorpresivo o relampago* y supuso la estrategia de guerra de Hitler en la SGM



10 s

10 - Quiz

En 1942 Japón bombardea la estación naval Estadounidense de:



10 s

11 - Quiz

En el Día "D" en 1944 durante el desembarco de las tropas Aliadas en Normandía, se liberó a:



10 s

12 - Quiz

Batalla librada en Asia, en el Océano Pacífico y ganadas por los Aliados a Japón:



10 s

13 - Quiz

Batalla librada en África, en el desierto del Sahara entre Libia y Egipto:



10 s

14 - Quiz

Todos los siguientes países fueron liberados por las fuerzas Soviéticas de Stalin, excepto:



10 s

15 - Quiz

La Segunda Guerra Mundial finaliza en 1945 con:



10 s

La Gran Guerra.



1867

Creación del Imperio Austro-Húngaro

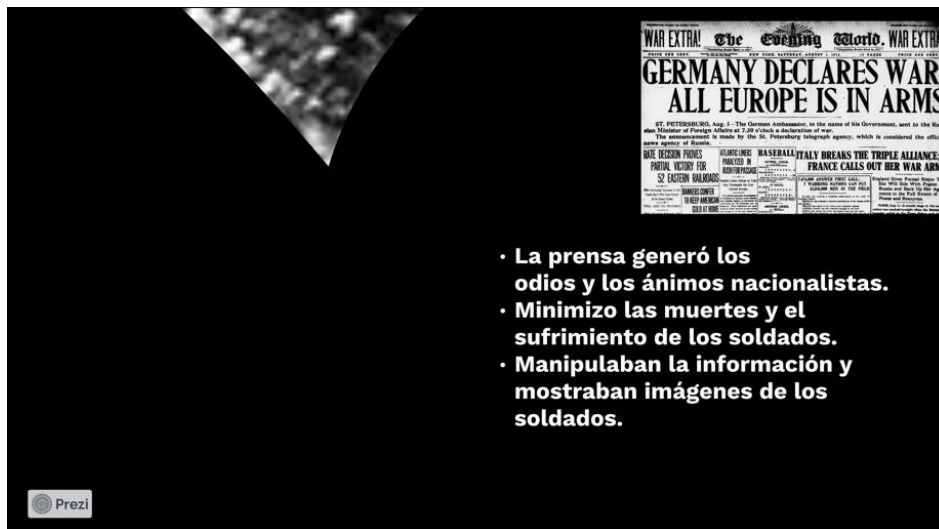
En dicho imperio coexistían un gran número de nacionalidades: alemanes, checos, polacos, rumanos, húngaros, italianos, ucranianos, croatas, eslovacos, eslovenos, serbios,

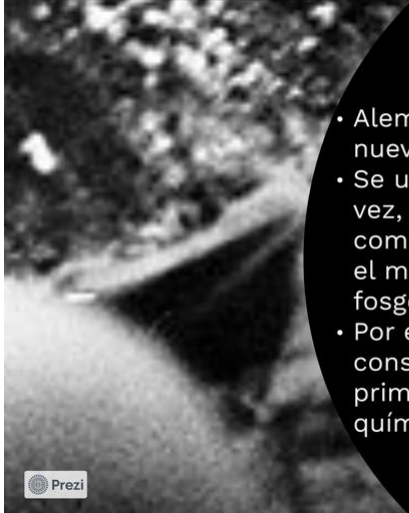


1908-1912

Bosnia y Herzegovina se incorpora al imperio Austro-Húngaro. Esto generó un descontento en la población, ya que la mayoría eran de ascendencia serbia.







- Alemania desarrolló nuevas armas.
- Se usaron por primera vez, gases venenosos como el lacrimógeno, el mostaza y el fosgeno.
- Por ello, es considerada como la primera guerra química.



Prezi



- 4 años (52 meses)
- La población europea se vio envuelta en un constante sufrimiento,
- La población ya no le interesaba participar en la guerra.



Prezi



- Al principio se mandó al ejército, pero ante las numerosas bajas y necesidad de más tropas, se solicitó el apoyo de "voluntarios".
- Mujeres, niños y ancianos tuvieron que trabajar para cumplir a los hombres.
- Se estima que hubo casi 10 millones de bajas militares y casi 9 millones de bajas civiles.



Prezi



La Revolución Rusa



Zarismo

Forma de gobierno "autocrática", pues el zar concentraba en sus manos el poder supremo del Estado y lo ejercía sin límites. Además era el máximo representante de la iglesia ortodoxa.



Inicios del
siglo XX

Prezi

- 1904 - 1905 Guerra ruso - japonesa
- 1905 Primera revolución popular impulsada por los soviets.
- 1914
- 1917 Revolución de febrero y fin de la dinastía Romanov
- 1918 Acuerdos de paz con Alemania



Sistema
feudal

Primeros
partidos
políticos

Prezi

Población
125 millones

80% eran
campesinos

La
industrialización
llegó, pero eso
significa...



Ilya Repin

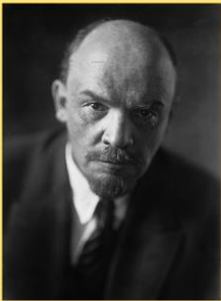
Prezi

Implementar un sistema parlamentario justo. Dejar atrás las DUMA.

- Partido Constitucional-Demócrata
- Partido Socialista Revolucionario
- Partido Obrero Socialdemócrata Ruso (Mencheviques y Bolcheviques)

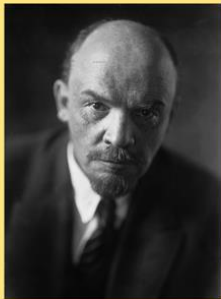


Lenin



Tesis de abril

Lenin



Tesis de abril



San Petesburgo

El paro laboral de las mujeres para manifestarse ante la falta de alimnetos; se considera el inicio de la revolución rusa.

Prezi

Mujeres de diferentes estratos sociales se unieron al movimiento revolucionario.

Se estima que 5 mil participaron en el ejército.

Prezi

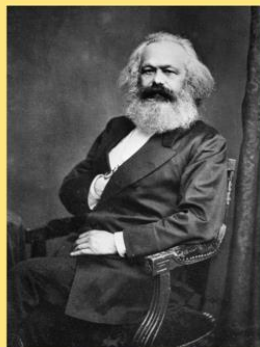
Introducción de leyes a favor de las mujeres

- **Baja de maternidad pagada**
- **Cuidado y la educación de los hijos de las trabajadoras.**
- **Legalizar el divorcio y el aborto.**



Prezi

Karl Marx



Tesis 1

Tesis 4

Tesis 2

Tesis 5

Tesis 3

Prezi

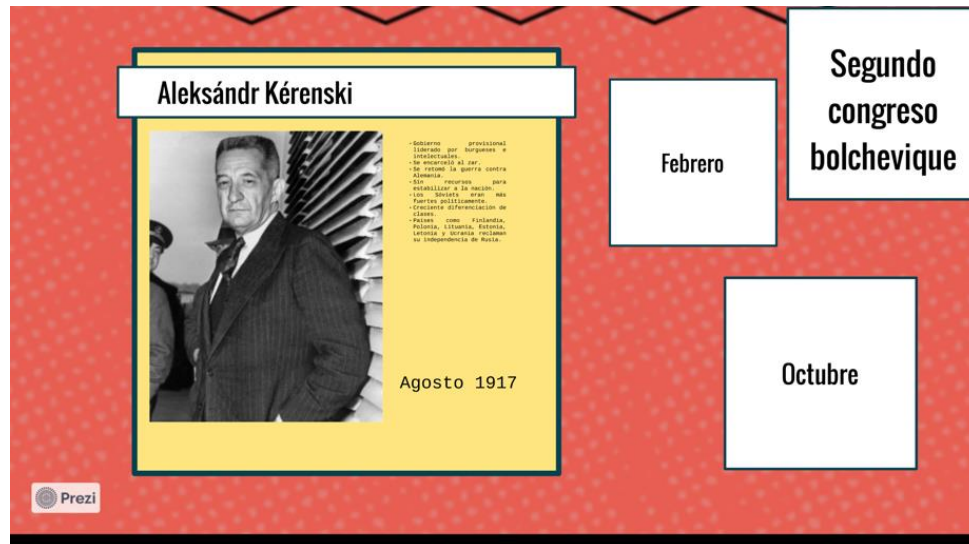
La ortodoxia marxista se centra en el método, el método marxista aparece como una forma para hacer investigación a través del marxismo dialéctico el cual señala solo puede desarrollarse y perfeccionarse, pero no podrá ser superado. El método marxista no debe utilizarse como una teoría o un concepto, se debe comprender como un método de fuerza de transición o de revolución. Es así que en primer lugar la dialéctica materialista se debe ver como una dialéctica revolucionaria.

Se debe investigar desde la penetración que tiene la teoría con su objeto de estudio y cómo el concepto de revolución repercute en la conciencia de las sociedades que se encuentran divididas en clases o estratos. Marx también señala que no es suficiente que la teoría modifique el pensamiento de las sociedades, también debe existir un intercambio de información que fomente la evolución de la teoría para que se pueda llevar a la práctica.

Sabemos que los métodos marxistas están enfocados a la liberación de clases, centrando sus ideas en el proletariado y el ideal que se concibe en este sector. Es un ideal de que un día comprenderá que su situación a través de la Historia ha sido controlada por las clases burguesas. Pero para que el proletariado sea consciente de esa situación el método debe ser entregado de forma digerible y comunicable para poder ser aplicado. Por ello, el materialismo histórico es esencial para comprender que la justificación dada por los burgueses de que por ser dueños de los medios de producción se les permite adjudicarse la acumulación de capital y que los pobres deben trabajar bajo la idea de que es su propósito en la vida. La dialéctica del materialismo histórico ha permitido desmentir la falsa de verdad de la conciencia de clases.

Prezi





- Gobierno provisional liderado por burgueses e intelectuales.
- Se encarceló al zar.
- Se retomó la guerra contra Alemania.
- Sin recursos para estabilizar a la nación.
- Los Sónviets eran más fuertes políticamente.
- Creciente diferenciación de clases.
- Países como Finlandia, Polonia, Lituania, Estonia, Letonia y Ucrania reclaman su independencia de Rusia.

- Se conformó un régimen constituido por bolcheviques.
- Se proclamó el decreto sobre la paz.
- Se estableció, con el decreto sobre la tierra, la expropiación de los grandes latifundios (un total de 150 millones de hectáreas) en favor de los campesinos.
- Se proclamó el decreto relativo a las empresas industriales mediante el cual los obreros de los sóviets obtuvieron el control sobre las fábricas.
- Se estableció el decreto sobre las nacionalidades en el que se reconoció la autodeterminación de estas partes de los pueblos rusos.
- Establcer el fin de la guerra contra Alemania.
- Creación de la policía Cheka y el Ejército Rojo.

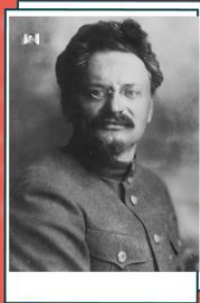


Fin del zarismo

Tras la suma del ejército a las manifestaciones de la población, el zar abdica el 2 de marzo.

23 de febrero
1917

Prezi



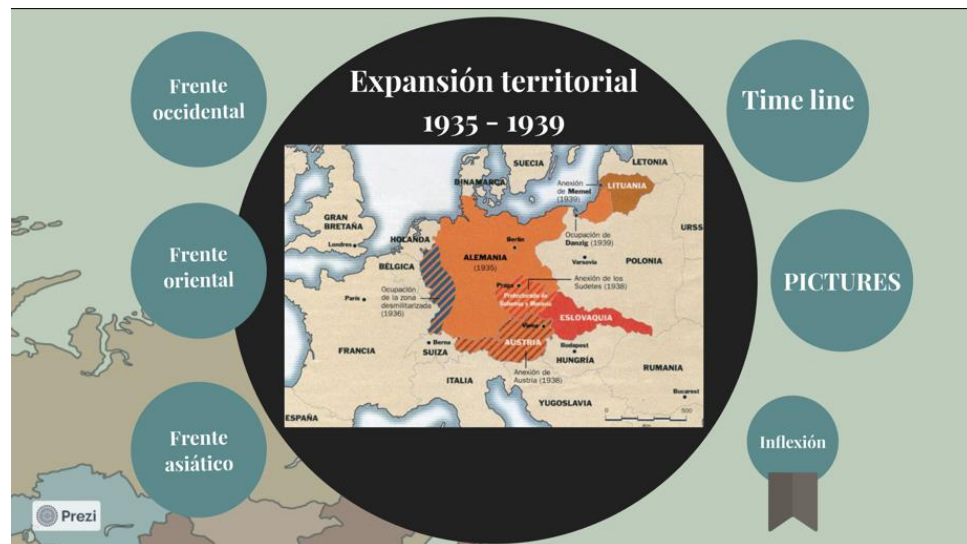
Lev Trotsky

— 25 de octubre
Los bolcheviques toman el control del Palacio de Invierno, para disolver el gobierno provisional.

Hasta ahora todo ha sucedido sin derramamiento de sangre. No nos consta ni un solo muerto. Yo no conozco un solo ejemplo en la historia de un movimiento revolucionario en el que hayan participado masas tan enormes y que se llevara a cabo tan incruentamente.

Prezi

Segunda Guerra Mundial.



PICTURES



Blitzkrieg
1939 - 1940

Alemania
Italia

VS

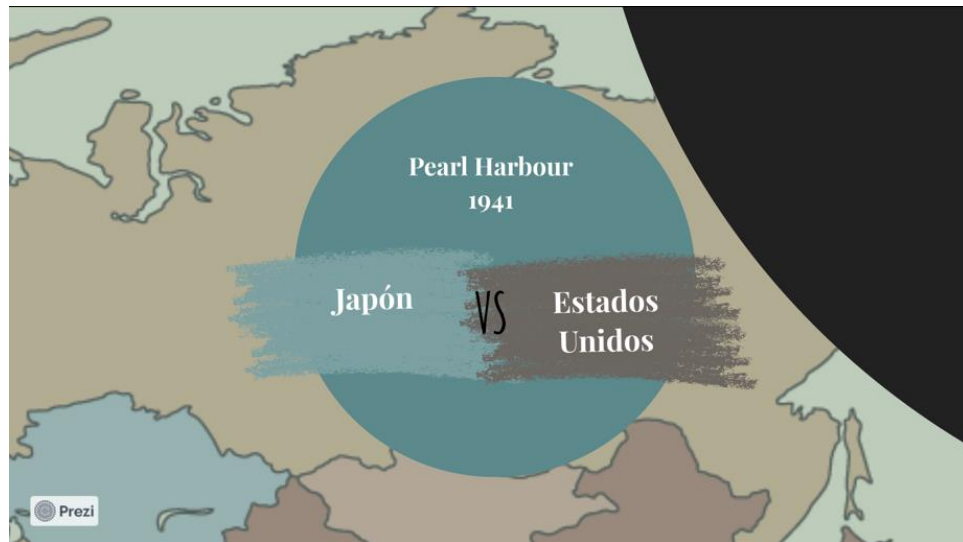
Inglaterra
Francia

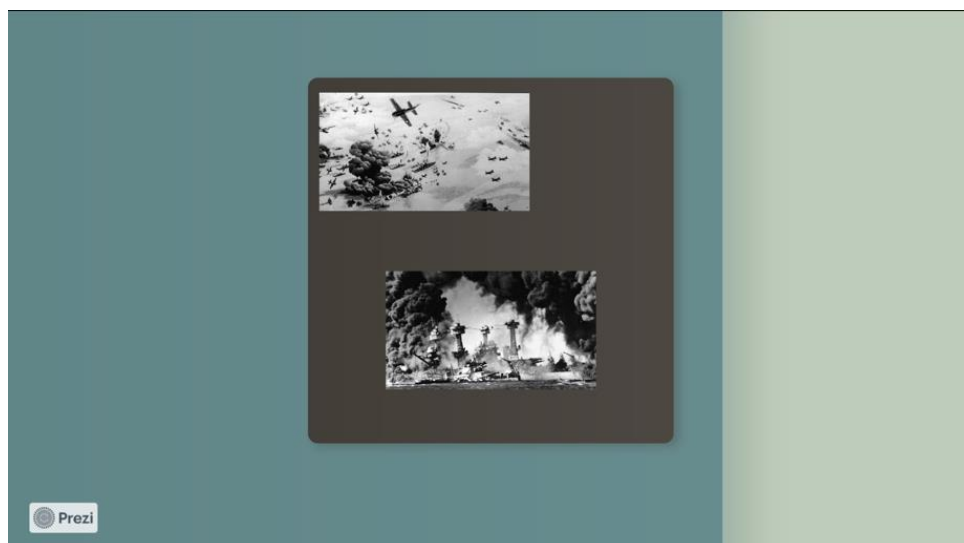
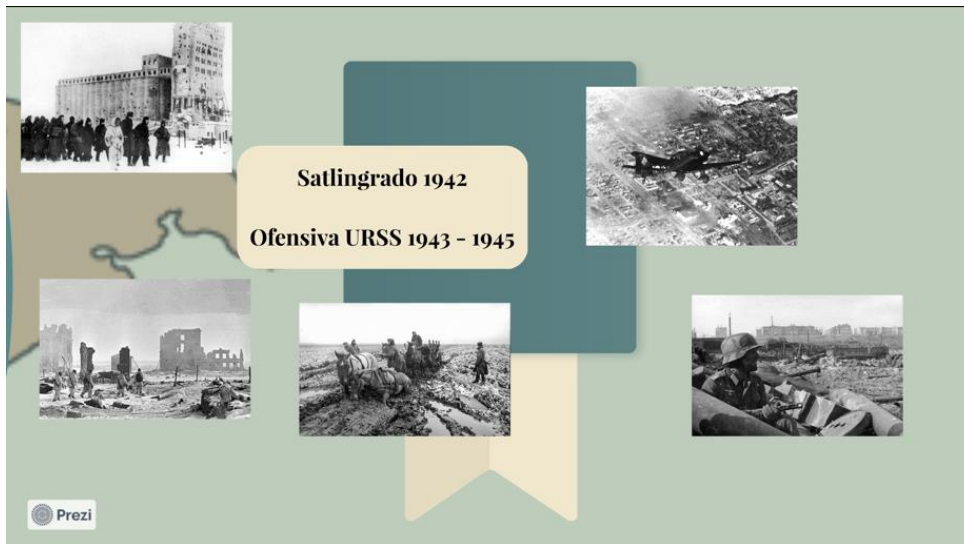
Polonia dividida entre
Alemania y la URSS
1939

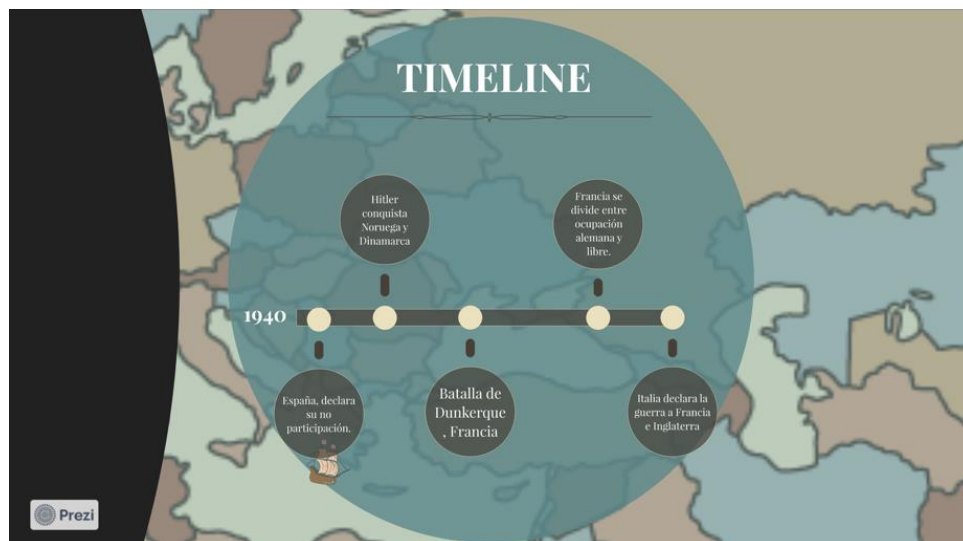
Alemania

VS

URSS







Guerra mundial

Aliados

- Reino Unido
- Francia
- Estados Unidos
- URSS
- América Latina
- Bélgica
- Países Bajos
- China

Alianza del Eje

- Alemania
- Italia
- Japón
- Eslovaquia
- Hungría
- Rumania
- Bulgaria

Prezi

Etapa final

2 de mayo de 1945
Berlín es tomada por la URSS

8 de mayo
El ejército nazi declara su rendición

14 de agosto
Japón declara su rendición

Estados Unidos

URSS

Japón

Prezi

Estados Unidos

- El ejército estadounidense llega al norte de África, para impedir el desarrollo nazi-fascista.
- Posteriormente entra a Italia
 - Día "D"
- EEUU y Reino Unido recuperan el control de países sur asiáticos

Prezi

URSS

- Hitler ordena tomar Stalingrado.
- El ejército Rojo los sitia para cortarles la llegada de suministros.
- El ejército nazi se repliega y la URSS logró crear caminos hacia Europa, principalmente rumbo a Berlín.

Prezi

Estados Unidos

Japón acepta rendirse, pero con algunas condiciones.

Los aliados no aceptan estas demandas.

6 de agosto de 1945

EEUU lanza la primera bomba sobre Hiroshima

8 de agosto

La URSS declara la guerra contra Japón

9 de agosto

EEUU lanza la segunda bomba atómica sobre Nagasaki

Asesinando a cerca de 100 mil personas

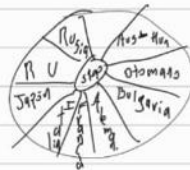


Diario de clase.



En la sesión de hoy se procedió a jugar "stop" un juego realizado por la mayoría de los estudiantes cuando eran más pequeños. La mayoría comentó que si saben como jugarlo, para los que no saben se procedió a dar la explicación del juego.

En la exposición de la gran guerra se mencionaron cuales eran los países pertenecientes a la "triple entente" y cuales de la "triple alianza". Más adelante se le solicitó a los estudiantes que formaran equipos de 6 y 4 personas. 6 para la entente y 4 para la alianza. Así, cada círculo de stop estaría conformado por 10 estudiantes.



Se pidió a los alumnos que buscaran información relevante de cada alianza participante durante "la gran guerra". Para ello se dividió a los estudiantes del salón en dos bandos; para proceder a investigar sobre la "triple alianza" y otros "la triple entente". Se les pidió que entrelacen la información. Con la finalidad de realizar un juego conocido como "que se siente" donde dos estudiantes apoyados por sus compañeros hacen o crean frases contra el otro compañero, con el fin de defender y atacar a la alianza contraria.

Resultado

Fue una actividad bastante buena donde se nota la participación de todos los estudiantes, compartiendo la información que investigaron para que sus compañeros pudieran comentarles en la actividad.

Fue interesante observar como los estudiantes defendieron su alianza y se molestaban y reaccionaban ante los otros comentarios.

Se puede observar que obtuvieron más información de internet de la que se puede estudiar en clase, fomentando así el aprendizaje mediante lo lúdico.

Se expuso el cartel de las luchas libres de la gran guerra y la Revolución rusa.

En los carteles se colocaron mínimo 5 batallas; los alumnos debían justificar la importancia de los eventos y el porque los seleccionaron.

La mayoría de los estudiantes realizaron sus carteles en aplicaciones digitales, lo que permitió pudiesen realizar diseños innovadores y llamativos.

Desde mi punto de vista, esta fue una actividad donde se logra que el estudiante sea quien elige el aprendizaje histórico más relevante de los temas de la gran guerra y la Revolución rusa.

Se realizó un Quizizz sobre un video que aborda el tema del totalitarismo. Se puede observar que aunque las respuestas a las preguntas se pueden responder correctamente sin necesidad de haber visto el video, a un gran número de estudiantes le fue complicado el responder adecuadamente las preguntas.

Preguntas por parte de los alumnos sobre tres temas de la II guerra mundial

Stalingrado Midway Día "D"

Exposición de Stalingrado

Comenzaron agradeciendo que el docente les haya compartido y enseñado la plataforma Prezi.

El equipo desarrolló su presentación en Prezi, explotando lo dinámico que es usar Prezi para exponer.

Anexo 5

Cuestionario abierto.

Tesis Estudio posterior al uso de las TIC y TIC lúdicas en la materia de Historia

El propósito de este estudio es comprender tus perspectivas y opiniones del uso de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) y TIC lúdicas en la materia Historia del Siglo XX, para la enseñanza de los temas "La Gran Guerra", "Revolución Rusa", "Periodo entre guerras", "Regímenes totalitarios" y "Segunda Guerra Mundial", con el fin de conocer la eficacia de tu aprendizaje al utilizar las TIC.

* Obligatorio

Contexto histórico



Toda la información es extremadamente confidencial y solo para uso interno. No se guardan nombre ni correos.

1. Recuerdas que el asesinato del archiduque Francisco Fernando por un extremista serbio detonó el inicio de la Gran Guerra, cuéntanos que sucedió después. (Espacio, tiempo, personajes y/o multicausalidad) *



Escriba su respuesta

2. Oye, ¿Podrías contarnos como fue que se dio el triunfo de los bolcheviques y quien se convirtió en el líder de la URSS al fin de la Revolución Rusa? *



Escriba su respuesta

3. El crack del 29 generó una crisis económica a nivel mundial, gracias a esta crisis algunos políticos implantaron ideologías totalitarias en la población. Platicanos si recuerdas que sucedió en Estados Unidos en 1929; quienes fueron estos lideres y cuales fueron las ideologías implantadas. *



Escriba su respuesta

4. Si platicamos de la Segunda Guerra Mundial nunca terminaríamos de hablar, pero que fue lo que más te llamó la atención de lo que vimos en clase. (Espacio, tiempo, personajes y/o multicausalidad) *



Escriba su respuesta

Siguiente

Tesis Estudio posterior al uso de las TIC y TIC lúdicas en la materia de Historia

* Obligatorio

Las TIC y TIC lúdicas



5. ¿Cuál es tu opinión sobre el uso de Prezi por parte del docente para la impartición de clases? *



Escriba su respuesta

6. ¿Consideras que el uso de Kahoot es adecuado para las clases de Historia del siglo XX? Por favor, justifica tu respuesta *



Escriba su respuesta

7. ¿Cuál es tu opinión sobre el uso de Quizizz y sus diversas herramientas (dibujar, opción múltiple, encuesta, ordenar, espacio en blanco, incorporación de video) en la impartición de temas en la clase de Historia del siglo XX? *



Escriba su respuesta

8. ¿Cuál es tu opinión sobre el uso de Gartic Phone como herramienta para recuperar y/o reafirmar conocimientos? *



Escriba su respuesta

Atrás

Siguiente

Tesis Estudio posterior al uso de las TIC y TIC lúdicas en la materia de Historia

* Obligatorio

Datos del estudiante



9. ¿Con qué género te identificas? *



- ☐ Mujer
- ☐ Hombre
- ☐ No binario

10. ¿Cuántos años tienes? *



- ☐ 15
- ☐ 16
- ☐ 17

11. ¿Cuál fue tu grupo durante el curso de Historia del Siglo XX? *



- ☐ AI4
- ☐ AI5
- ☐ AI7

Atrás

Enviar

Anexo 6

Kahoot “Super áreas”.

Pregunta ▾	Tipo ▾	Correcto/incorrecto ▾
1 ¿Cómo se llama el estrecho por donde se dice cruzaron los primeros pobladores de América?	Quiz	 95%
2 Este video se filmó en..	Quiz	 59%
3 ¿América se inventó?	Verdadero o falso	 13%
4 ¿Quiénes fueron los hominos en llegar a América?	Respuesta corta	 21%
5 ¿Dónde estaba ubicada la Gran Tenochtitlan?	Quiz	 56%
6 El periodo preclásico comenzó en el año [...] a.c.	Control deslizante	 26 %
7 Ordena cronológicamente	Puzzle	 44%
8 ¿En cuál súper área se desarrollaron mayormente las culturas prehispánicas?	Respuesta corta	 51%
9 ¿Los romanos le dieron el nombre de "Hispania" a la península Ibérica?	Verdadero o falso	 64%
10 ¿Cuál fue la primera orden mendicante en llegar a América?	Quiz	 74%
11 ¿Quién fue el conquistador de Tenochtitlan?	Quiz	 92%
12 ¿Cuántos estados tiene la república mexicana?	Control deslizante	 90 %
13 ¿Estados Unidos Mexicanos es el nombre oficial de México?	Verdadero o falso	 82%
14 ¿Con cuáles países comparte frontera y entre cuáles océanos se encuentra México?	Quiz	 38%
15 Señala cual es la población (millones) aproximada de mexicanos en 2022	Control deslizante	 0 %
16 Ordena los colores de la bandera mexicana	Puzzle	 85%
17 Cadenas montañosas que atraviesan México	Quiz	 74%
18 Año en el que los musulmanes son expulsados de la península Ibérica	Quiz	 33%
19 Las cabezas colosales son creación de la cultura...	Respuesta corta	 87%
20 ¿En cuál ciudad prehispánica se encuentran las pirámides del sol y la luna?	Quiz	 46%
21 Nombre de México durante la época colonial	Quiz	 54%
22 ¿Cuauhtémoc fue el último emperador mexica?	Verdadero o falso	 87%
23 El inicio de la Independencia de México se conmemora el...	Quiz	 33 %
24 ¿En cuál año termina el periodo posclásico?	Control deslizante	 72 %
25 Según el mito, los chichimecas emigraron de una cueva llamada...	Quiz	 23%
26 Selecciona una de las características que se encontraban en las poblaciones de Mesoamérica	Quiz	 5 %
27 ¿Cuál es la capital de México?	Quiz	 51%
28 Cultura prehispánica ubicada en lo que actualmente es Michoacán	Respuesta corta	 5%
29 Cultura prehispánica a quien se le adjudica la invención del número cero	Respuesta corta	 82%
30 ¿En qué área de América se encuentra México?	Quiz	 36%

31	¿En cuál pueblo mexicano se encuentra la pirámide en volumen más grande del mundo?	Quiz	 59%
32	¿Cuál es el nombre completo del maestro de Historia de México?	Quiz	 56%
33	¿Este es un xoloitzcuintle?	Verdadero o falso	 69%
34	¿Que vas a cenar el 15 de septiembre?	Encuesta	

Anexo 7

Conocimientos generales de Historia Universal del primer bloque y Diagnóstico del segundo bloque.

Pregunta ▾	Tipo ▾	Correcto/incorrecto ▾
1 ¿En que año Neil Armstrong piso la luna por primera vez?	Control deslizante	12 %
2 ¿México es el único país norteamericano en organizar 2 veces el mundial de fútbol?	Verdadero o falso	16%
3 Soy un cuadrúpedo, los aztecas me comían y los españoles casi provocan mi extinción.	Quiz	30%
4 ¿Dónde nació Nikola Tesla?	Quiz	14%
5 ¿Cuál es el mejor club de fútbol mexicano?	Respuesta corta	51%
6 ¿En qué año se desintegró One Direction?	Control deslizante	44 %
7 ¿América se invento?	Verdadero o falso	7%
8 ¿Por qué condenó la Iglesia a Galileo Galilei?	Quiz	42%
9 ¿En cual país actual se ubicó el Imperio Otomano?	Quiz	47%
10 ¿De qué país fue presidente Salvador Allende?	Quiz	26%
11 Ordena cronologicamente las siguientes guerras	Puzzle	14%
12 Es cierto que Perú, Bolivia y Paraguay no tienen entrada al mar	Verdadero o falso	72%
13 ¿En que continente está ubicado Turquía?	Quiz	42%
14 ¿Quién es el autor del libro "El príncipe"?	Quiz	58%
15 Pertenecía a la ideología del romanticismo	Quiz	40%
16 ¿Quién es el autor del libro "utopía"?	Quiz	28%
17 ¿Dónde nació Karl Marx?	Quiz	5%
18 ¿En cuál programa de televisión participó Harry Styles?	Quiz	35%
19 ¿Quién es el padre de Luke Skywalker?	Quiz	0 %
20 ¿Con cuál grupo británico "BTS" tuvo una colaboración en 2021?	Respuesta corta	47%
21 dinero dinero todo es dinero	Quiz	49%
22 ¿De qué raza es el perro del profesor?	Encuesta	①
23 ¿Cuántos premios Nobel ganó Marie Curie?	Quiz	47%
24 ¿Quién es el autor de las obras de Sherlock Holmes?	Quiz	19%
25 ¿Cuál monarquía fue derrocada en 1917?	Quiz	9%
26 Se dice que el asesinato del archiduque Francisco Fernando fue un motivo para iniciar...	Quiz	67%
27 ¿Qué país era nombrado como las 13 colonias?	Quiz	19%
28 ¿Cuál ha sido el festival de rock más importante de la historia?	Quiz	47%
29 ¿Quién es autor de la saga literaria "El señor de los anillos"?	Quiz	16%
30 ¿Cuál fue la capital de Yugoslavia?	Quiz	14%

Anexo 8

La gran guerra rusa y revolución rusa.

Carteles “Lucha Libre”



