



ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO



TESIS DE INVESTIGACIÓN

“APLICACIONES DIGITALES MAKE IT Y KAHOOT! COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER LA MOTIVACIÓN POR LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN ALUMNOS DEL GRUPO 2° A DE LA ESC. SEC. OFIC. NO. 0292 HERIBERTO ENRÍQUEZ”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN
SECUNDARIA

PRESENTA

JAQUELINE MORENO GONZÁLEZ

ASESORA

MTRA. MARIBEL RAYO CHAVÉZ

ESCUELA NORMAL TEXCOCO

Tulantongo Texcoco de Mora, México a 01 de Julio de 2022.

ASUNTO: Se autoriza Documento de Titulación

**C. JAQUELINE MORENO GONZÁLEZ
P R E S E N T E.**

Por este conducto, la Dirección de la Escuela Normal de Texcoco a través de la Comisión de Titulación, se permite anunciar que ha sido **AUTORIZADO** su trabajo de Titulación en la modalidad de **Tesis de Investigación**, con el Título:

- Aplicaciones digitales Make it y Kahoot! Como estrategia didáctica para favorecer la motivación por la asignatura de Historia en alumnos del 2º A de la Esc. Sec. Ofic. No. 0292 "Heriberto Enriquez".

Implicando así continuar con los trámites necesarios de su Examen Profesional para obtener el grado de Licenciada en Enseñanza y Aprendizaje de Historia en Educación Secundaria.

Lo que se comunica para su conocimiento y fines legales conducentes.

ATENTAMENTE

DRA. JUANA ROQUE PÉREZ

PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

ASESORA
MARIBEL RAYO CHÁVEZ

Dedicatorias

A mis padres

José Juan Moreno García y Victoria González Huertas

Gracias papás, por todo el apoyo brindado, por los buenos consejos, porque nunca dejaron de creer en mí y en mis habilidades, por esos “jalones de oreja” que me sirvieron a no rendirme y lograr alcanzar esta meta, por impulsarme a cumplir mis sueños, en especial por querer y amar tanto a mi princesa y estar ahí para ella. Este logro no solo es mío, también es de ustedes, ya que sin su amor y comprensión no lo hubiera logrado, por las desveladas que tuvimos durante este proceso, los amo mucho e infinitas gracias.

Al amor de mi vida

Emmanuel Meraz Cortes

Gracias por el apoyo incondicional, por siempre estar para mí y defenderme a capa y espada de mis propios miedos, por estar desde el comienzo de esta travesía y jamás soltar mi mano, por darme a la personita más especial que tenemos, nuestra pequeña Itzamara, te amo infinitamente no sé qué hubiera hecho sin ti, sin tus consejos y sin tu amor ¡esta meta la logramos juntos!

A mi princesa amada

Itzamara Meraz Moreno

Gracias mi amor por siempre estar a mi lado, por comprenderme, y por ser el motor más bonito y el que le da luz a mi vida, también quiero aprovechar para pedirte perdón pues, aunque no soy la mamá perfecta trato de dar lo mejor de mí, a pesar de mi cansancio y el hambre de triunfar para brindarte un mejor futuro y así jamás soltar tu mano para guiarte por el camino correcto, te ama mucho mamá “Yoya”.

A mí querida hermana

Kate Berenice Moreno González

Hermana te doy las gracias por apoyar e inspirarme en todo momento, por estar para mí y para mi hija siempre que lo requiero, por todas esas aventuras compartidas y las buenas anécdotas de la infancia que hoy recordamos con mucho cariño, por confiar en esos sueños que teníamos cuando apenas éramos unas pequeñas e indefensas niñas, ahora a punto de terminar tengo presentes las palabras “recuerdo que siempre querías ser maestra y no sabes lo fastidioso que era el que me sentaras y jugáramos a la escuelita, ahora estas a nada de cumplirlo” te quiero mucho.

A las personas que Dios puso en mi camino

Reyes Meraz Cortes y Rosa Isela Miranda Galindo

Gracias por confiar en mí y brindarme su apoyo desde el primer momento que nos conocimos, por estar para nuestra familia y jamás dejarnos solos por muy oscuro que se ponga el panorama, por los buenos consejos y por ser parte de este proceso, los queremos mucho.

A mis dos ángeles en el cielo

José Moreno Hernández y Verónica García Juárez

Gracias papá José y tía Vero por todo el amor que me dieron en su momento, por quererme y mimarme, aun me duele mucho su partida y desearía que estuvieran presentes para ver como he logrado superar los obstáculos y así lograr la meta que tanto les tanto les platicaba, pero sé que desde donde se encuentran están orgullosos de lo mucho que me he superado, siempre los recordare con mucho cariño.

A la honorable Escuela Normal de Texcoco y a mis profesores

Por siempre confiar en mí, por formarme académicamente aportando un granito de su gran ayuda sin ustedes no sería posible concluir este proceso tan largo pero gratificante, por jamás dejarme sola y ser una pieza tan importante durante mi vida, en especial quiero reconocer la gran labor que desempeño la profesora Maribel Rayo que sin su ayuda no lo hubiera conseguido, por esas tardes de cansancio en las que siempre estuvo presente orientándome.

A la Escuela Secundaria Oficial No. 292 “Heriberto Enríquez”

Gracias maestra Emma Primavera Buendía, a mis alumnos de 2do. “A” y a la profesora Alin Patricia Landón por el apoyo brindado y los nuevos aprendizajes adquiridos en esta gran institución, por el acompañamiento recibido durante el último paso en la licenciatura además de la oportunidad de siempre crecer y la disposición de trabajar colaborativamente, siempre los llevare en el corazón y en la mente.

A mis amigos de la licenciatura

Lilia, Alejandra, Margarita, Jesús y Arantxa

Gracias amigos por apoyarme y aconsejarme en todo momento, realmente en ustedes encontré una amistad muy bonita y leal, sé que en el momento que necesitemos ahí estaremos el uno para el otro, los quiero mucho chicos y espero de corazón que todos logremos nuestras metas y sueños, mucho éxito.

¡ORGULLOSAMENTE NORMALISTA!

INDICE

Resumen	9
Abstract	9
Introducción	10
Planteamiento del Problema	13
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
Preguntas generadoras	15
Hipótesis	16
Capítulo II	17
MARCO TEÓRICO	17
Referentes Nacionales e Internacionales	18
1.1 Referentes Internacionales	18
1.1. Referentes Nacionales	21
La educación en México	23
<i>1.2.1 La Educación Básica en el Sistema Educativo Mexicano</i>	23
1.2.2 Ley General de Educación	25
1.2.3 Propósitos de la Educación Secundaria	26
1.3. La Enseñanza de la Historia en la Educación Básica	27
La enseñanza de la Historia en Educación Básica	28
<i>Propósitos de la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria.</i>	28
1.3.2 Enfoque Pedagógico de la Historia en Educación Secundaria.	29
Innovación Educativa	31
<i>1.4.1 Enseñanza Centrada en el Docente</i>	31
1.4.2 Educación Moderna	34
1.4.3 Enseñanza Innovadora	36
1.4.4 Tecnología Educativa	37
1.5. Motivación y estrategias didácticas	40
1.5.1 ¿Qué es Motivación?	40
Motivación en Educación Secundaria	42
1.5.3 Motivación en la Asignatura de Historia	44

1.5.4 Estrategias Didácticas para Lograr la Motivación por la Historia en Educación Secundaria	45
1.5.4.1 Definición	46
1.5.4.2 Tipos De Estrategias Didácticas que Favorecen la Motivación por la Historia en Educación Secundaria	46
1. 6. Aplicaciones Digitales (Make It Y Kahoot!) Como Estrategia Didáctica En La Enseñanza De La Historia	48
1.6.1 Concepto	48
1.6.2 Historia de las Aplicaciones Digitales	48
1.6.3 Aplicaciones Digitales en la Educación	50
1.6.4 Make It y Kahoot! como Estrategia Didáctica para Favorecer la Motivación de los Alumnos de Educación Secundaria por la Historia	52
Capítulo III	54
METODOLOGÍA	54
2.1 Enfoque de investigación cualitativa	55
2.2 Alcance descriptivo	56
2.3 Diseño Investigación-acción	58
2.4 Instrumentos de recolección	59
2.5 Población	61
Capítulo III ANÁLISIS DE RESULTADOS	63
3.2 Diagnóstico de la Comunidad “San Juan Tezontla”	66
3.3 Escuela Secundaria	67
3.3.1 Grupo	68
3.4 Observación	70
3.5 Resultados de la aplicación del instrumento de estilos de aprendizaje	71
3.6. Informe y análisis de la aplicación de la propuesta	78
3.5.1. Actividad 1 Make it preguntas sobre el tema “Indígenas”	79
3.7 Conclusiones	84
4. Fuentes de Información	87
ANEXOS	90

Índice de gráficos

Gráfico 1 ETAPAS DE INVESTIGACION.....	65
Gráfico 2. Test de estilos de aprendizaje.....	72
Gráfico 3. Resultados pre test de conocimientos.....	74
Gráfico 4 ¿Te agrada la forma en la que tus docentes de Historia han impartido la asignatura?	76
Gráfico 5. ¿Cuál de los siguientes recursos didácticos te agradaría que utilizará tu docente de Historia para motivarte por la asignatura	77
Gráfico 6 ¿Consideras que si tu profesor de Historia utiliza el recurso que seleccionaste en la pregunta anterior, mejoraría tu aprendizaje en la asignatura?.....	78
Gráfico 7 Porcentaje de respuestas correctas en cada pregunta de Make It.....	80
Gráfico 8 Civilizaciones.....	81
Gráfico 9 Edad Media.....	82
Gráfico 10 ¿Qué aprendimos?..	83

Resumen

Durante este trabajo, se llevó a cabo una extensa investigación, la cual, abarcó desde el inicio de la educación hasta la actualidad, la labor docente y las obligaciones que tiene con el estudiantado, focalizándose en el dinamismo, uso de herramientas en las Tecnologías de la Información y Comunicación, manejando la investigación acción como metodología para indagar la problemática y darle solución al proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo que, se buscó una estrategia, la cual, beneficiara a los alumnos del segundo grado grupo "A" de la Escuela Secundaria Oficial N° 292 "Heriberto Enríquez", quienes refieren que no han logrado los aprendizajes esperados, debido a la escasa motivación que poseen hacia la asignatura de Historia, por lo que propusieron el uso de la tecnología.

Por ello, se diseñaron cuatro actividades en aplicaciones digitales como Make It y Kahoot!, las cuales ayudaron al alumno a motivarse en aprender temas históricos.

Abstract

During this work, an extensive investigation was carried out, which covered from the beginning of education to the present, the teaching work and the obligations it has with the student body, focusing on the dynamism, use of tools in Information Technology and Communication, managing action research as a methodology to investigate the problem and thus provide a solution to the teaching and learning process. Therefore, a strategy was sought, which benefited the students of the second grade group "A" of the Official Secondary School No. 292 "Heriberto Enríquez" who refer to the fact that they have not achieved the expected learning, due to the lack of motivation they have towards the subject of History, for which he proposed the use of technology.

For this reason, four activities were designed in digital applications such as Make It and Kahoot! which helped the student to motivate himself in learning historical topics.

Introducción

Uno de los retos a los cuales los profesores a nivel mundial se enfrentan es el cambio y la innovación, respecto a las estrategias que pueden utilizar en la labor docente, las tecnologías comunicativas se convirtieron en una de las herramientas más eficaces para apoyar el proceso educativo, puesto que, suman la ayuda y participación de todos los actores escolares, lo cual se hace evidente en las transformaciones de enseñanza, tal como lo menciona la autora Irene García Lázaro *“Las plataformas virtuales ofrecen el soporte tecnológico necesario que sustenta entornos de aprendizaje”* (2019, p. 06) Estas comenzaron a utilizarse en los años noventa, su función era actuar como herramientas facilitadoras dentro del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito educativo, especialmente en el entorno universitario.

Uno de los problemas que más afecta a la educación, es el desinterés que presentan los alumnos por algunas asignaturas escolares, a lo que, se le suma la escasa creatividad por parte del docente al elaborar una planificación, además del temor a utilizar aplicaciones digitales y lo relacionado con las Tecnologías de la Información y la Comunicación, por lo que, sin darse cuenta caen en una trampa llamada “educación tradicionalista” que tiene como principales preceptos la retención de conocimientos a través de la memorización y el aprendizaje basado en la lectura y la repetición.

La problemática antes mencionada se ha marcado de manera más enfática a partir de las transformaciones pedagógicas que planteó la pandemia por la presencia del virus SARS-COV2 (Covid 19), propiciando que los alumnos tuvieran que migrar de las sesiones presenciales a las virtuales, todo ello con la finalidad de dar cumplimiento a lo marcado en los planes y programas de estudio de educación básica, pues la mayoría de los alumnos han referido que no obtienen los mismos aprendizajes que en las aulas. Esta situación se acentuó, ya que, los propios docentes tuvieron que enfrentar el reto de volverse autodidactas de la tecnología. Sin embargo, lo que en un principio fue una barrera, con el uso frecuente de las diversas tecnologías, estas se transformaron en un apoyo recurrente, tanto en las clases virtuales como presenciales.

Las aplicaciones digitales al ser utilizadas de forma adecuada pueden brindar a los estudiantes, un atractivo que los motive a concebir la historia de una forma diferente. Se

toma esta idea como un punto de referencia importante, pues en los diferentes momentos de práctica profesional desarrollados como parte de la curricula marcada en los planes y programas de estudio 2018 para educación normal, se señala que los docentes en formación deben pasar por distintas etapas en su trayecto formativo, la primera tiene por objetivo que el alumno identifique el contexto social y cultural de la comunidad, donde se ubica dicha escuela, en la segunda se observa, analiza y reflexiona sobre las diferentes funciones que ejercen los actores escolares, así como, el propio contexto institucional, en el tercera y última etapa se analizan ambos contextos con la finalidad de idear nuevas estrategias de aprendizaje innovadoras encaminadas a las secuencias didácticas del docente, aunado a esto se espera crear ambientes de aprendizaje armónicos y reales, donde su propósito será que los estudiantes puedan adquirir la empatía histórica a través de actividades lúdicas. Con la experiencia recabada en las diferentes etapas, se ha observado un común denominador en los alumnos con referencia al aprendizaje de la Historia, este es que la consideran como una asignatura sin una utilidad en su vida actual y futura, por lo tanto, no les resulta atractivo el aprendizaje de la misma.

Otro de los aspectos que se detectan en un alto porcentaje de los alumnos consideran importante la asignatura, por lo que, es necesario utilizar herramientas tecnológicas, ya que, forman parte de su cotidianidad, sin embargo, dan preferencia al uso de las redes sociales, relegando la utilidad que estas pueden tener en el ámbito pedagógico. Por lo tanto, se considera importante que los docentes utilicen estrategias pedagógicas en las que se pueda establecer un vínculo entre el uso pedagógico de las aplicaciones digitales, para motivar a los alumnos respecto a la asignatura con el fin de garantizar aprendizajes significativos y veraces que permitan el desarrollo de habilidades en su vida cotidiana.

Por ello se abarcarán los siguientes capítulos que describirán la información que se logró recaudar:

Se describe la situación que da origen a la investigación, así como los objetivos metas e hipótesis que se plantean para ella.

- Capítulo I: En el que se incluyen los referentes internacionales y nacionales, los fundamentos teóricos que sustentan el tema de investigación, mismos que permiten explicar los aspectos que sirven como argumento para la propuesta del uso de las aplicaciones digitales Make it y Kahoot!
- Capítulo II: Metodología, Menciona el tipo de estudio con el que se desarrolló la investigación, la descripción de los métodos, técnicas e instrumentos de captura y análisis de la información, población y muestra con la que se este trabajo, etc.
- En el Capítulo III se presenta el análisis de las actividades desarrolladas como parte de esta investigación.
- Capítulo IV: Con relación al capítulo anterior, en este se ubican las conclusiones finales y propuestas de mejora, se analizó el resultado de la aplicación de gamificación, aplicada en el grupo de estudio.
- La investigación que se realiza, parte de la metodología descriptiva, centrándose en los aprendizajes, por ende, parte de la investigación acción, donde se estudia, reflexiona, busca una respuesta y se transforma la práctica educativa, encaminándose a los propósitos y metas que adquiriera el docente, tal como lo menciona Latorre *“En el caso del profesorado, la finalidad es mejorar, innovar, comprender los contextos educativos, teniendo como meta la calidad de la educación”* (Latorre, 2005) sin olvidar que se remota el ciclo: plan, acción, observación de la acción y reflexión.

Planteamiento del Problema

En ámbito educativo, la historia es concebida por algunos como una asignatura en donde sólo se memorizan datos, fechas y personajes, podríamos decir en una primera instancia, que esta situación se deriva del hecho de que, en muchas ocasiones, los docentes frente a grupo recaen en el método tradicionalista, dejando de lado el utilizar estrategias adecuadas a las características del grupo, creando un desinterés por parte del alumno en el involucrarse en la construcción de su aprendizaje.

Esta situación se vio incrementada como efecto de la pandemia por el virus SARS-COV2 (Covid 19), ya que durante el tiempo que se realizaron sesiones digitales no se lograron los aprendizajes esperados, debido a que, muchos de los estudiantes no pudieron incorporarse por diversos motivos a esta modalidad de trabajo (así como, el poco interés que mostraban por la materia). Esto se hizo patente ya que por medio de la aplicación de un pre test de conocimientos (ver anexo 1) se pudo indagar que los alumnos aparte de no tener interés por la asignatura de Historia, tampoco tienen un buen nivel de conocimientos de las temáticas de la materia.

Los estudiantes hacen hincapié al mal uso que los profesores le dan a las actividades didácticas durante las sesiones virtuales y presenciales pues no tienden a ser innovadoras, aunado a ello también refieren que las Tecnologías de la Información y Comunicación no son utilizadas adecuadamente, pues en las instituciones educativas no se cuentan con los materiales requeridos para la implementación de ellas

Tomando estas situaciones como antecedente, se determinó implementar una estrategia que favorezca la motivación de los estudiantes por la asignatura de Historia y al utilizar una herramienta digital, con la que ellos están familiarizados se puede potencializar este aspecto, se hace referencia a las aplicaciones digitales, las cuales serán diseñadas y aplicadas posteriormente.

Objetivo General

Favorecer la motivación por la asignatura de historia en los alumnos del grupo 2° “A” de la Esc. Sec. Of. No. 0292 “Heriberto Enríquez”, mediante el uso de aplicaciones digitales Make It y Kahoot! como estrategia didáctica.

Objetivos Específicos

1. Elaborar un diagnóstico sobre características pedagógicas, necesidades educativas y nivel de conocimientos sobre Historia del grupo.
2. Diseñar actividades didácticas contemplando el uso de aplicaciones digitales Make It y Kahoot! para favorecer la motivación
3. Aplicar las actividades previamente diseñadas en donde se contemple el uso aplicaciones digitales Make It y Kahoot! para favorecer la motivación.
4. Evaluar y reflexionar sobre el resultado obtenido en la motivación de los alumnos por la asignatura de Historia después del uso de aplicaciones digitales Make It y Kahoot! como estrategia didáctica

Preguntas generadoras

1. ¿De qué manera se favorece la motivación en alumnos de secundaria?
2. ¿Cómo surge esta problemática?
3. ¿Qué actividades son adecuadas para favorecer la asignatura de Historia?
4. ¿El uso de las aplicaciones digitales favorece la motivación por la asignatura de Historia?

Hipótesis

Se define a la Hipótesis como la primera respuesta de solución, a la problemática en la que se centra el tema que se está centrando, esta respuesta puede ser cierta o errónea dependiendo de la información que se consigue durante el desarrollo de la investigación, para confirmar o refutar lo planteado en el supuesto. Según Van Dalen y Meyer “Para que las hipótesis tengan utilidad, no es necesario que sean las respuestas correctas a los problemas planteados. En casi todas las investigaciones, el estudioso formula varias hipótesis y espera que alguna de ellas proporcione una solución satisfactoria del problema. Al eliminar cada una de las hipótesis, va estrechando el campo en el cual deberá hallar la respuesta”. Van Dalen y Meyer (1984, p. 193)

Se favorecerá la motivación de los alumnos del grupo 2do. A de la Esc. Sec. Of. No. 0292 “Heriberto Enríquez” por la asignatura de Historia al utilizar aplicaciones digitales Make It y Kahoot! como estrategia didáctica.

Se deduce que las aplicaciones Make It y Kahoot! motivan al alumno y logra un interés por la asignatura de Historia permitiendo un mayor alcance en el conocimiento, así como mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje; por ende, el alumno consiguiendo obtener los aprendizajes esperados que marca los planes y programas vigente, además permite al docente visualizar cuales son los aprendizajes que realmente está alcanzando el alumnado y en cuales necesita reforzar para mejorar su desarrollo educativo.

El uso de estas aplicaciones consigue que el alumno desarrolle nuevas capacidades y habilidades no solo en el ámbito digital, sino que, también amplíe sus conocimientos, la comunicación entre alumno-docente y docente-alumno. Permitirá al profesor facilitar el diseño y reestructuración de estrategias didácticas y de motivación, donde el alumno será el protagonista de su aprendizaje, el docente pasa a ser una guía fundamental encaminando el temario de la asignatura, coadyuvando el proceso de enseñanza-aprendizaje como la motivación.

Capítulo II

MARCO TEÓRICO

Referentes Nacionales e Internacionales

1.1 Referentes Internacionales

Durante los diferentes momentos por los que ha atravesado en su devenir histórico, la humanidad se ha ido transformando, generando sociedades con una inmensa diversidad económica, política, religiosa, etc..., dicha evolución se ha potencializado exponencialmente debido a la introducción de la tecnología en ámbitos económicos, culturales, políticos, etc. a los cuales la educación no ha podido permanecer inerte, pues no puede mostrarse ajena al uso de las nuevas herramientas y dispositivos tecnológicos existentes y supone la necesidad constante de que los diferentes actores sociales del proceso educativo las incorporen en su quehacer diario. Debido a esto, el proceso de enseñanza y aprendizaje debe evolucionar y adaptarse de manera paralela a la sociedad para atenderle en sus diversas demandas.

Aunado a lo anterior, también se considera importante el uso de las herramientas tecnológicas para fomentar la motivación en los alumnos. De acuerdo con lo expresado por Hernández (2017), es importante trabajar la motivación con el alumnado, de modo que, la ausencia de esta no constituya un impedimento para la adquisición de los conocimientos, así como evitar que se convierta en un obstáculo para los profesores en su labor diaria al impartir clases.

Motivo por el que diversas instituciones sugieren que se utilicen estrategias didácticas que faciliten y mejoren la adquisición de conocimientos en alumnos de todos los niveles educativos, poniendo especial atención a la motivación para que éstos dejen de considerar algunas asignaturas como “aburridas” (ejemplo de ello es la Historia), pues numerosas clases están centradas en el docente, y no en el aprendizaje del alumno.

Entonces, en este ambiente de desmotivación, las herramientas y plataformas digitales juegan un rol importante debido a su gran influencia como activadoras de la motivación. Según lo expuesto por Macías y Manresa (2013) “Los niveles de motivación y el grado de interés que presentan los estudiantes se ven alterados ante el uso de las herramientas digitales. Así queda reflejado cómo estas tan usadas en su vida diaria consiguen favorecer el aprendizaje del alumnado. Además, resulta muy recomendable la

práctica en el aula para adquirir las competencias digitales que ayuden a dar respuesta a las nuevas necesidades educativas”.

Hoy en día la utilización de las herramientas digitales está presente casi en todas las actividades que realizan las personas a diario. Esto conlleva a que los docentes deben de cambiar su perspectiva ante el uso de la tecnología en el aula y no deben quedarse al margen del profundo cambio que el uso de ellas trae para el aprendizaje

Por lo tanto, la competencia digital juega un papel muy relevante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, no debe ser abordado como una materia en particular, sino integrada en todo el conjunto de materias. Según Area, Cepeda y Feliciano (2018), el proceso de aprendizaje tiene que partir de las TIC, ya que la mayoría de los estudiantes se encuentran familiarizados con ellas, obteniendo una mayor motivación por aprender los temas desarrollados en las diferentes asignaturas.

Ahora bien, Para tener un primer acercamiento a la problemática que se aborda en este trabajo encontramos los siguientes documentos, que impulsan el uso de las plataformas digitales para el aprendizaje del estudiante, teniendo en cuenta que estas investigaciones son dadas en los estudiantes de secundaria. Seguidamente de la importancia de integrar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación a través de plataformas digitales, la retroalimentación como estrategia de evaluación orientada al aprendizaje de los países como Finlandia, China, USA, Argentina, etc. Argudo (2017). Con objetivo de analizar el impacto que genera el uso de las TIC en la evaluación y el desarrollo de conocimientos como la motivación y la ansiedad frente a una evaluación. En dicho trabajo se analiza los resultados más eficientes entre el papel, Kahoot o Make it! en el proceso de evaluación. Los cuales se medirán con el nivel de motivación y las mejores calificaciones. De los cuales para la muestra se seleccionaron estudiantes de 5°, 6° (primaria) y 1°, 2° y 3° grado (secundaria).

Sin embargo, según las encuestas, los estudiantes afirman que ambas herramientas tecnológicas impactan de manera positiva y significativamente en la evaluación formativa. De lo cual resultó un incremento en la motivación y el logro de la asignatura, en diferencia que la evaluación tradicional en papel, que genera mayor estrés y ansiedad.

Su principal de Kahoot, objetivo es analizar el uso de dispositivos móviles como herramienta de aprendizaje, y su influencia en el sector educativo respecto a incrementar la motivación, participación y la mejora de resultados de los estudiantes, con un diseño exploratorio y tipo bibliográfico realiza como instrumento entrevistas grupales a docentes.

Por último, concluye que la tecnología en el aprendizaje es una alternativa más eficaz que la enseñanza tradicional. Sin embargo, se le debe considerar como apoyo o un elemento más dentro del proceso de enseñanza, puesto que el rendimiento académico abarca muchas capacidades y destrezas complementarias. Además de que es un recurso interactivo, dinámico y sencillo de manejar ya que no se requiere grandes infraestructuras para adquirirlo.

Faber (2017) En este estudio se examinó los efectos de una herramienta de evaluación digital en comparación con la regular orientada en el logro y la motivación matemática en el tercer grado de educación primaria. Para la recolección de datos se utilizó la encuesta hacia los estudiantes, la técnica de observación en el aula y archivo de los registros de los estudiantes correspondientes a los logros previos a la prueba. En lo que concluye que el impacto es significativamente evidente, ya que no solo incrementa su nivel de motivación y el logro, si no también mejora el rendimiento académico.

1.1.Referentes Nacionales

A nivel nacional los estudiantes se enfrentan a diferentes situaciones y problemáticas que repercuten de forma importante en su rendimiento escolar, y que en muchas ocasiones propician actitudes negativas por parte del alumnado, principalmente en la atención y el aprendizaje de los temas que se desarrollan en los diferentes cursos.

Motivo por el que diversas instituciones sugieren que se utilicen estrategias didácticas que faciliten y mejoren la adquisición de conocimientos en alumnos de todos los niveles educativos, poniendo especial atención a la motivación para que éstos dejen de considerar algunas asignaturas como “aburridas” (ejemplo de ello es la Historia), pues numerosas clases están centradas en el docente, y no en el aprendizaje del alumno.

Al identificar estas situaciones, proponen que jueguen e interactúen con las tecnologías que forman parte de la vida cotidiana de las comunidades educativas además de la introducción a los canales de conocimiento, por lo que se pueden aprovechar los beneficios que su uso puede conllevar en la motivación de los estudiantes, y que al finalizar los numerosos estudios se reflexione el impacto que se tienen el uso de las aplicaciones web basada en la gamificación y así incentivar la motivación de los estudiantes para mejorar sus conocimientos muy competencias, así como su influencia en las estrategias y actitudes de aprendizaje.

En este sentido la innovación educativa está centrada en el alumno y su estrategia de aprendizaje, las tecnologías de la información y comunicación es un medio indiscutible utilizado bajo el paraguas del aprendizaje socio constructivo y a través de los fundamentos del aprendizaje significativo. Actualmente los jóvenes están inmersos en el mundo tecnológico por lo que se debe incrementar la motivación y la participación en las tareas de aprendizaje ya que son los principales argumentos para la adopción de técnicas de gamificación, es decir, hacer el proceso de aprendizaje más atractivo, atrayente y, en última instancia, efectivo. Castillo (2018)

Las estrategias de aprendizaje representan uno de los factores no cognitivos que influyen en el éxito académico de los estudiantes. La relación positiva entre la utilización por parte de los estudiantes de estrategias efectivas de aprendizaje y su éxito académico y

motivación. Por lo que es necesario que los estudiantes desarrollen estrategias para regular activamente su propio aprendizaje. Tal como señaló el Zimmerman, “todos los estudiantes utilizan procesos regulatorios durante la adquisición de conocimiento, este grupo de alumnos se distinguen por su concienciación de que las estrategias específicas pueden influir en sus resultados de aprendizaje y su deseo en utilizar dichas estrategias para alcanzar sus metas académicas” Zimmerman (1990) Lo antes mencionado tendrá como objetivo mejorar los resultados en cuanto al aprendizaje obtenido, la base de todas estas actividades será la motivación, aunado a esto se debe tener relaciones positivas entre la utilización por de estrategias efectivas de aprendizaje y el éxito académico, además de la mejora de conocimientos y habilidades tecnológicas que permitirán concluir las ventajas potenciales de las TIC erradicando la ignorancia tecnológica, quien es un obstáculo para que un individuo se abstenga de usar de aplicaciones digitales.

La actitud que tengan hacia la innovación se identifica a menudo como parte de la construcción de la personalidad con lo que se propone que influya sobre la actitud al aprendizaje persona, si disponen de una actitud positiva hacia la innovación, estará relacionada directamente con la percepción de la utilidad del aprendizaje flexible, con lo que se asociará con la estrategia didáctica. Sugiere que aquellos estudiantes que están deseando probar nuevas estrategias y correr riesgos son los que con mayor probabilidad vean la tecnología como un aliado en su proceso de aprendizaje.

Al diseñar una estrategia y aplicarla se deben considerar diversos componentes y requisitos fundamentales y para poder elegir la tecnología adecuada en dicha aplicación esta debe tener la flexibilidad en el uso de dispositivos, tanto móviles como tabletas y ordenadores, identificando la funcionalidad de la herramienta dentro de los Smartphones independientemente del sistema operativo (Android, IOS) y de la capacidad de almacenamiento de los dispositivos. Debido a todo esto se ha optado por el framework MEAN Stak formado por un conjunto de subsistemas de software para el desarrollo de aplicaciones y páginas web dinámicas, en el que cada elemento del conjunto está desarrollado en lenguaje JavaScript, de forma que el conjunto se integre en una plataforma autosuficiente. Castillo (2018)

La educación en México

1.2.1 La Educación Básica en el Sistema Educativo Mexicano

Todo niño tiene derecho a estudiar por lo que se considera de gran importancia que los padres o tutores ejerzan con responsabilidad la autonomía y desarrollo de conocimientos en sus hijos, así mismo, es recomendable por diferentes aspectos socioemocionales y cognitivos enviar a los niños a escuelas públicas o privadas para que se involucren en la adquisición y desempeño de diversas competencias que tienen por objetivo lograr un desarrollo óptimo de las diferentes esferas que los conforman como seres humanos.

Además, cualquier institución debe ofrecer una educación laica y gratuita en la que todos los estudiantes puedan ser partícipes, sin distinguir la religión a la que sean pertenecientes, por lo tanto, los conocimientos estarán orientados a los resultados del progreso científico, guiando los procesos democráticos como sistemas de vida en el estudiante mejorando la economía, sociedad y cultura en cada uno de los jóvenes.

A través del temario los estudiantes pueden adquirir conocimientos y habilidades que aportan preparaciones para a vida diaria y laboral. Los contenidos básicos son un medio fundamental para que los alumnos logren los objetivos de la formación integral, por lo que no significa la reunión de conocimientos mínimos o fragmentados, sino un conjunto de conocimientos y habilidades que permite adquirir, organizar y aplicar saberes de diverso orden y complejidad crecientes.

Se adquieren competencias en diferentes momentos del desarrollo de cada individuo, conformándose así los diferentes niveles de enseñanza. En nuestro país la

educación se ha integrado en tres niveles educativos (a los que se hace referencia en otro momento de este documento). Para efectos de esta investigación es importante resaltar que dentro de la educación obligatoria se encuentra en nivel de enseñanza básico.

La educación básica abarca la formación escolar de los niños desde los tres a los quince años de edad y se cursa a lo largo de doce grados, distribuidos en tres niveles: el primero lo conforma la etapa preescolar que abarca tres grados, seguidos de seis grados de primaria y por último tres de secundaria. Estos niveles, a su vez, están organizados en cuatro etapas, que corresponden a los estadios del desarrollo infantil y juvenil de los que nos ha hablado el pedagogo Piaget que de forma breve pueden referirse. Básica (2017).

- La primera etapa niños están muy activos y conocen sus propias habilidades, destrezas y motricidad fina va desde los ceros a tres años de edad, es la edad en donde el ser humano experimenta más cambio y hace una transición entre la educación inicial y la preescolar, es una etapa muy lúdica y divertida por lo que tienden a jugar.
- La etapa número dos comprende del segundo grado de preescolar al segundo grado de primaria, es una etapa donde el docente puede aprovechar la curiosidad de conocer cómo se generan las cosas además de la energía que poseen los alumnos.
- La tercera etapa consta de los cuatro grados de primaria, comienzan a tener más conciencia entre el bien y mal por lo que tienen mayor necesidad de ser queridos y derivado de ello desarrollan mayores capacidades cognitivas.
- La cuarta y última etapa abarca los tres grados de educación secundaria y comienzo de educación media superior, ellos prefieren divertirse, desarrollan capacidades argumentativas además de mejorar y desechar las neuronas que mejor les convenga.

La descripción presentada de estas etapas es general sin embargo permite conceptualizar las características y jóvenes por grupo de edad. La diversidad de las personas hace necesario ir más allá de las definiciones por etapa para comprender las necesidades y características de cada estudiante.

Es importante resaltar que en nuestro país el sistema educativo y en específico el nivel de educación básica está reglamentado por diferentes documentos,

1.2.2 Ley General de Educación

La educación es un medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura; es proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo, a la transformación de la sociedad, y es factor determinante para la adquisición de conocimientos y para formar a mujeres y a hombres, de manera que tengan sentido de solidaridad social. Unión (2019)

Dentro de las leyes que se han elaborado para reglamentar el funcionamiento en la educación secundaria en nuestro país se encuentra la ley general de educación, la antes mencionada tiene como objetivo regular el aprendizaje en escuelas, que se imparte en el Estado-Federación, entidades federativas y municipios, sus organismos descentralizados, y los particulares. Establece que todo habitante del país tiene oportunidades de acceso, tránsito y permanencia en el sistema educativo nacional, además obliga al Estado a prestar servicios educativos de calidad, que garanticen el máximo logro de aprendizaje de los educandos, para que toda la población pueda cursar la educación preescolar, primaria, secundaria, y media superior.

Dicha ley menciona en su artículo 2o. que todo individuo tiene derecho a recibir educación de calidad en condiciones de equidad, por lo tanto, todos los habitantes del país tienen las mismas oportunidades de acceso, tránsito y permanencia en el sistema educativo nacional, con sólo satisfacer los requisitos que establezcan las disposiciones generales aplicables.

Por lo tanto, en el sistema educativo se deberá asegurar la participación de todos los actores educativos tales como los educandos, padres de familia y docentes, con sentido de responsabilidad social, para alcanzar los fines de desarrollo en los ámbitos sociales y desarrollo de vida estable.

Además, alude que es importante fomentar actitudes que estimulen la investigación y la innovación científica y tecnológica, así como su comprensión, aplicación y uso responsables. Por lo que es considerada una obligación que el docente imparta clases dinámicas y lúdicas, innovando la enseñanza través de la tecnología y actividades que motiven el aprendizaje.

1.2.3 Propósitos de la Educación Secundaria

A lo largo de los cursos que toman los alumnos en nivel básico, existen algunos planteamientos con la finalidad de alcanzar los aprendizajes esperados por lo que es de suma importancia focalizarse en lograr un mayor alcance dentro de la educación básica.

Es importante profundizar y sistematizar la formación de los estudiantes en asignaturas como Historia, Geografía y Civismo, con el objetivo de que adquieran elementos para entender los procesos de desarrollo de las culturas humanas; desarrollar en los educandos una visión general del mundo contemporáneo y de la interdependencia creciente entre sus partes; inducir su participación en relaciones sociales regidas por los valores de la legalidad, el respeto a los derechos, la responsabilidad personal y el aprecio y defensa de la soberanía nacional.

Los propósitos que se mencionan en los planes y programas de educación secundaria son:

1. Comprender en qué consiste la disciplina histórica y cómo se construye el conocimiento histórico para tener una formación humanística integral.
2. Ubicar en el tiempo y el espacio los principales procesos de la historia de México y el mundo para explicar cambios, permanencias y simultaneidad de distintos acontecimientos.
3. Analizar fuentes históricas para argumentar y contrastar diferentes versiones de un mismo acontecimiento histórico.
4. Investigar las causas de diferentes problemas de México y el mundo para argumentar su carácter complejo y dinámico.

5. Valorar el patrimonio natural y cultural para reconocer la importancia de su cuidado y preservación para las futuras generaciones.

La historia ha sido importante en nuestro país y en el resto del mundo por lo que al estudiarla los alumnos deberían conocer más acerca de ella y la interrelación con otras asignaturas para darle un significado profundo a los nuevos conocimientos. Además de trabajar actitudes y habilidades históricas de cada estudiante para la mejora y enriquecimiento de aprendizajes y conocimientos.

1.3. La Enseñanza de la Historia en la Educación Básica

El objeto de la Historia es la transformación de la sociedad y la experiencia humana en el tiempo. Su propósito es comprender las causas y consecuencias de las acciones del ser humano por medio del análisis de los procesos económicos; políticos, sociales y culturales que se han gestado en el tiempo y en el espacio de devenir de la humanidad.

La asignatura antes mencionada en la educación básica es una fuente de conocimiento y de formación para que los alumnos aprendan a aprender y a convivir con los saberes que proporciona a partir del pensamiento crítico, el análisis de fuentes y de promover valores que fortalezcan su identidad.

El estudio de la Historia no debe concebirse como un hecho aislado sino como parte de un proceso que para su análisis requiere de otras ciencias, por lo tanto, la debida correlación permitirá mayor facilidad para su enseñanza. La memorización de datos y fechas resulta caduca y no cumple con las necesidades que el alumno tiene en esta época, donde la reflexión y la crítica permitirán un mejor desarrollo para su vida futura. Es necesario enseñar la Historia con un enfoque dialéctico que permita la libre manifestación de opiniones como resultado del análisis crítico y reflexivo.

Propósitos generales

1. Desarrollar las nociones del tiempo y espacio para la comprensión de los principales hechos y procesos de la historia de México y del mundo.

2. Utilizar fuentes primarias y secundarias para conocer, explicar y argumentar hechos y procesos.
3. Explicar características de las sociedades para comprender las acciones de los individuos
4. Valorar la importancia de la historia para comprender el presente y participar de manera informada
5. Desarrollar valores y actitudes para el cuidado del patrimonio natural y cultural como parte de su identidad nacional.

La enseñanza de la Historia en Educación Básica

Propósitos de la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria.

A lo largo del aprendizaje de la Historia en dicho nivel, se debe tener en cuenta los logros que el sistema educativo desea que obtengan los jóvenes estudiantes, por lo que deberán de reconocer las situaciones de cambio a las que se enfrentan los diversos países o sociedades, en las que se deben poner a reflexión la simultaneidad entre pasado, presente y futura. Por lo que en el libro de aprendizajes clave nos mencionan los siguientes retos que se deben tener en cuenta a lo largo de los tres años educativos:

1. Comprender en que consiste la disciplina histórica y como se construye el conocimiento
2. Ubicar en tiempo y espacio los principales procesos de la historia.
3. Analizar fuentes históricas para argumentar y contrastar diferentes versiones
4. Investigar las causas de los diferentes problemas
5. Valorar el patrimonio natural y cultural para reconocer la importancia de su cuidado y preservación

Lo antes mencionado refiere los principales retos que el docente debe tener presente al aplicar en la clase de la asignatura, por lo que es importante que el profesor

sea una guía en la adquisición de habilidades, conocimientos y destrezas, las cuales irán de la mano con el trabajo y participación de los jóvenes.

Además, deberán analizar e interpretar de manera crítica las fuentes de información histórica para expresar los conocimientos del pasado para comprender los conocimientos del pasado y comprender la sociedad en un periodo futuro.

1.3.2 Enfoque Pedagógico de la Historia en Educación Secundaria.

Esta sección ofrece los supuestos acerca de la enseñanza y el aprendizaje de Historia en los que se fundamenta el programa de estudios. Su narrativa es reflexiva y problematizadora, y sus argumentos se nutren de los resultados de las investigaciones educativas. Incluye nociones y conceptos, y subraya aquellos aspectos particulares de la pedagogía, que requieren ser abordados en esta asignatura con un tratamiento especial. Asimismo, orienta al profesor sobre elementos críticos de su intervención docente.

Es importante el desarrollo del pensamiento crítico, la valoración sobre la conservación del patrimonio, tanto cultural como natural. Este favorece en los estudiantes la ubicación espacio-temporal, la contextualización, la comprensión de la multicausalidad, el reconocimiento de los cambios y las permanencias, así como la vinculación entre los ámbitos políticos, económicos, sociales y culturales que conforman los procesos históricos.

Se promueve la enseñanza de una historia formativa que analiza el pasado para encontrar explicaciones del presente y entender cómo las sociedades actuaron ante determinadas circunstancias y esto permita vislumbrar un futuro mejor. Para ello se considera necesario dejar atrás una enseñanza centrada en la repetición de hechos, lugares y personajes históricos, y encaminarse a un aprendizaje que reflexione sobre el pasado para responsabilizarse y comprometerse con el presente. Se parte de la concepción de que los conocimientos históricos están en permanente construcción, porque no hay una sola interpretación, ya que están sujetos a nuevas interrogantes, hallazgos e interpretaciones.

Asimismo, es importante el desarrollo del pensamiento crítico, la valoración sobre la conservación del patrimonio tanto natural como cultural y de la perspectiva de que en los procesos históricos está presente la participación de múltiples actores sociales. Es importante mencionar que el desarrollo del pensamiento histórico favorece en los estudiantes la ubicación espacio-temporal, la contextualización, la comprensión de la multicausalidad, el reconocimiento de los cambios y las permanencias, así como la vinculación entre los ámbitos políticos, económicos, sociales y culturales que conforman los procesos históricos. Para ello se privilegia la formulación de preguntas o situaciones problemáticas, a partir del análisis de una amplia variedad de fuentes y acontecimientos históricos que ayudan a la formación de una conciencia histórica y que favorecen la reflexión acerca de la convivencia y los valores democráticos de hoy. Así se incentiva a los estudiantes a descubrir que el estudio de la historia tiene un sentido vital para los seres humanos.

El aprendizaje de la historia se lleva a cabo a partir de estrategias que el profesor plantea a los estudiantes para que desarrollen su pensamiento histórico, con el cual se favorece la comprensión del presente, al considerar las experiencias del pasado, el reconocimiento de que las sociedades se transforman y que las personas son promotoras de cambios a partir de la toma de decisiones y la participación responsable. Por consiguiente, se propone una metodología de trabajo que se distinga por establecer relaciones entre el presente y el pasado.

Es importante aclarar que cuando se haga la reflexión sobre el impacto o el reflejo de ciertos fenómenos del pasado en la época actual, y se valoren las continuidades o semejanzas, será necesario tener en cuenta que los contextos son distintos y que ninguna realidad permanece inalterada con el paso del tiempo. La estructura de los programas favorece el desarrollo de estrategias o actividades a partir de la ubicación temporal y espacial de hechos y procesos históricos. Se comienza con el planteamiento de preguntas detonadoras que conducen al manejo de información y al análisis de fuentes históricas. El planteamiento de interrogantes sobre acontecimientos o sociedades del pasado favorece el desarrollo de la comprensión del periodo de estudio, que estará apoyada en las labores de seleccionar, analizar, comparar y evaluar información obtenida en diferentes fuentes. En

este proceso, el estudiante expresa sus puntos de vista con argumentos. Con estas premisas los estudiantes reconocerán que la historia es una disciplina científica. Entre los aspectos que se pueden considerar sobre el aprendizaje de los estudiantes están los siguientes:

1. Los avances en el uso de conceptos históricos, el desarrollo de habilidades para la investigación mediante el uso de fuentes históricas, y el reconocimiento de valores.
2. La claridad y la pertinencia en la formulación de explicaciones orales y escritas, y en la exposición de argumentos sobre los temas revisados en el programa.
3. Su postura crítica en debates o argumentaciones sobre los contenidos, su apertura a nuevas interpretaciones y la confrontación ante fuentes referidas a un mismo hecho o proceso histórico, como a partir del uso de las TIC. SEP (2017)

Innovación Educativa

1.4.1 Enseñanza Centrada en el Docente

En un principio cuando comenzaba la educación está tendía a referirse como la escuela tradicionalista la cual se fundamentaba y relacionaba con la escolástica, significa método y orden en el que el profesor era el cimiento y condición del éxito educativo, a él le correspondía organizar el conocimiento, aislar y elaborar lo que debe ser aprendido, trazar el camino por el que marcharán sus alumnos, era el modelo y guía, al que se debía imitar y obedecer. La disciplina y el castigo se consideran fundamentales, puesto que no se tomaba en cuenta las agresiones en contra de los estudiantes muchos de aquellos niños eran reprimidos y en muchas ocasiones los profesores eran encargados de transformar a los estudiantes en alguien con valores y responsabilidades cuyo principal objetivo era reivindicar a los jóvenes.

La Escuela Tradicional se basa en este modelo y se fundamenta en la consideración de que la mejor forma de preparar al estudiante para la vida es formar su inteligencia, sus posibilidades de atención y de esfuerzo. Se le da gran importancia a la transmisión de la cultura y de los conocimientos, puesto que se creen útiles para ayudar al

alumno a conformar una personalidad disciplinada. Esta postura domina la educación universitaria contemporánea.

La escuela tradicional es un modelo pedagógico que se centra en formar la inteligencia del niño, su capacidad de resolver problemas, sus posibilidades de atención y de esfuerzo, como la mejor forma de prepararlo para la vida. Este tipo de enseñanza tiene como base la idea de que el alumno debe integrarse lo más rápido posible al mundo, por lo que le brinda conocimientos abstractos, esquematizados y verbales. La concepción tradicional se considera de carácter externalista y pasivo-imitador, pues el estudiante tiene como función asimilar y reproducir las influencias que recibe del maestro, la familia, el medio social o un grupo, entre otros.

Otras corrientes de pensamiento suelen distanciarse de la escuela tradicional y las consideran un sistema rígido, poco dinámico, que distancia a los maestros de sus alumnos. Además, la consideran como una práctica educativa que no permite la espontaneidad, ni propicia la innovación.

Parten de una base filosófica idealista, por lo que se asumen los métodos de la escolástica medieval. Además, tienen influencias del conductismo y el pragmatismo, ya que se enfocan en formar al alumno según el deseo del maestro. El resultado que se busca es que el estudiante reproduzca el conocimiento impartido.

Se le considera una pedagogía de transmisión en donde existe una total dependencia del profesor, quien transmite y alimenta al alumno. Las clases suelen ser expositivas, de carácter oral y transmitir grandes cantidades de información. Se requiere además la selección, la estandarización y la organización de los contenidos, sin dar la oportunidad al estudiante de que discrimine lo que considere útil o beneficioso en su formación.

El aprendizaje tradicional radica en la habilidad que tenga el profesor para enseñar. El repaso tiene un papel clave, entendido como repetición exacta y detallada de lo que dijo el maestro. El único instrumento para medir el aprendizaje es el examen, que es de carácter sumativo. Se pretende comprobar si los conocimientos impartidos fueron

acumulados y memorizados, lo cual dependerá de la habilidad del estudiante para retener la información.

Los primeros vestigios de la escuela tradicional pueden detectarse en las antiguas academias de la Edad Media, cuando el conocimiento era restringido a la clase religiosa. Las escuelas medievales no solo se conformaban de una instrucción formal, sino de la transmisión de los preceptos cristianos. En ella se comenzó a diferenciar la educación por grupos de edad, comenzando con la enseñanza de la escritura y la lectura a los más pequeños. En todos los niveles se castigaba fuertemente por la falta de disciplina o de moral.

Se acostumbró que durante una clase tradicional algún individuo hable mientras que el resto de la clase toma atención y escucha lo que este dice, estas acciones tienen un gran desprendimiento con la transmisión de conocimientos pues hace referencia a la autocrática ya que el profesor no tiene un vínculo con los alumnos e incluso trata de separarse de ellos, también durante esta enseñanza se puede corroborar que quien más aprende es el profesor.

La pedagogía tradicional como tal se inicia en Francia en los siglos XVII y XVIII. En esta época se consolida la institución escolar por parte de los jesuitas, bajo el liderazgo de San Ignacio de Loyola. Con ellos, se perfilaron dos de sus cimientos claves: la separación del mundo impartiendo las clases en un salón privado y la vigilancia constante del alumno para poder transferirle el conocimiento.

Su principal representante fue Wolfgangus Ratichius, quien fue un pedagogo alemán el cual planteó ideas clave para conformar el modelo pedagógico tradicional. Entre ellas se destaca la necesidad de pasar de lo concreto a lo abstracto, de lo simple a lo complejo, por lo que el conocimiento debe impartirse por partes.

Durante la fase de la Ilustración se integran otras características propias de la corriente tradicional, en especial por los aportes de John Amos Comenius. Entre ellas dedicar una cantidad de tiempo diversa a cada materia según su importancia, conferirle un papel clave al maestro durante el proceso de enseñanza y realizar evaluaciones semanales. En la época del Renacimiento y la aparición de los burgueses, la educación se convirtió

en un bien comercial, por lo que la educación deja de ser monopolizada por la Iglesia o controlada por el Estado. Todo aquel que pudiera pagar un maestro particular podía recibir educación.

Sus principales teóricos planteaban que educar es elegir y proponer modelos a los alumnos con claridad y perfección. Por ello, se considera al maestro como el guía y mediador entre los modelos y el niño, quien debe imitar y adaptarse a dichas pautas. Este tipo de aprendizaje no es de gran significado en la enseñanza de un individuo pues espera que siempre le digan que hacer, posteriormente surge la educación moderna la cual trata de justificar que todo ser humano es quien debe buscar su propio conocimiento y el profesor será el responsable de ser su guía.

La pedagogía tradicional que se utiliza en esta enseñanza (métodos didácticos) es el analítico, sintético, inductivo y deductivo que son los métodos generales lógicos, es decir, los procedimientos propios de todo pensar, y no del enseñar en particular. Por otra parte, los métodos lógicos son los que utilizamos en cualquier actividad diaria, permanente en la vida cotidiana.

1.4.2 Educación Moderna

La educación moderna se define como la transmisión del conocimiento por parte de un enseñante a un individuo o grupo de individuos denominados aprendientes, considerados como organismos inteligentes con capacidades para adquirir, vivenciar y experimentar los conocimientos, además de desarrollar sus capacidades y habilidades para actuar en su medio social y realizar transformaciones sobre su realidad. Se basa en el método científico, que nos enseña a pensar-actuar-predecir y resolver. La interacción entre los alumnos es muy importante, pues el trabajo en equipo permite el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de habilidades como la tolerancia y el respeto.

Las herramientas de aprendizaje en la educación moderna son: los sentidos, las vivencias de la vida real y las experiencias del aprendiente. Los libros continúan siendo una base de apoyo e información, susceptible de ser cuestionada y analizada, o incluso rebatida y desechada por los aprendientes. Se han incorporado a la educación moderna

actividades de socialización del conocimiento, trabajo en equipo, desarrollo de proyectos y dinámicas grupales, además de herramientas tecnológicas como el acceso a la información y su transmisión vía electrónica.

La educación moderna es la renovación, a través de sus diferentes facetas a través de los años, sus tendencias y sus formas de orientar al estudiante para un mejor aprendizaje y entendimiento de algún tema específico. El hombre es que es considerado como un organismo de mucha inteligencia que se encuentra en una sociedad; ya que este medio simplemente es la mejor manifestación de nuestra existencia en donde podemos actuar con inteligencia.

Para la educación moderna pensar significa actuar, es decir pensamos para llegar a un fin. La forma de educar debe orientarse a un sistema lógico que nos llevaría a un método más científico: se define un problema, se busca la mayor información y datos necesarios, se formulan varias hipótesis para hallar una solución, se entra a un campo más específico y se buscan nuevos datos para reformular las hipótesis, se tiene en cuenta las consecuencias a ocurrir en el caso de que la elección no sea la correcta y se determina una o varias alternativas y por último experimenta sus hipótesis, las prueba y comprueba usando sus alternativas hasta llegar a una solución. Por lo que podemos decir que la educación moderna trata de que sea el alumno el que aprenda, el que tenga que investigar para adquirir más conocimientos, y para que no los olviden se les da ejercicios prácticos para asegurar y probar sus conocimientos. Una vez establecida la educación moderna aparece una nueva la cual trata de educar a través de herramientas que ya son consideradas importantes en su entorno y contexto como son las nuevas tecnologías, es decir, el internet, los dispositivos móviles y las aplicaciones derivadas de estas.

Durante la concepción moderna los momentos del pensar es pensar para después actuar y además pensar con un fin. Los métodos didácticos deberían asentarse sobre una nueva lógica, la que explica la estructura del método científico: delimitar o definir el problema, buscar los datos necesarios, formular hipótesis o alternativas de solución, búsqueda de nuevos datos para cada una de las hipótesis, previsión de las consecuencias en caso de elegir una determinada alternativa, prueba o comprobación de las alternativas

1.4.3 Enseñanza Innovadora

La invención pedagógica observa diversos aspectos: tecnología, didáctica, pedagogía, procesos y personas. Una innovación educativa implica la ejecución de un íntegro cambio significativo en el desarrollo de enseñanza-aprendizaje. Debe incorporar un cambio en los materiales, métodos, contenidos o en los contextos implicados en la enseñanza. La alta demanda que se requiere para responder a nuevos retos en el sector educativo obliga a las instituciones a estar mejor informadas sobre las tendencias para anticipar los cambios e ir un paso adelante.

La enseñanza innovadora se centra en la creación de ambientes propicios en los que pueda producirse un buen aprendizaje. Los maestros innovadores son excelentes para apoyar a los estudiantes, y también son expertos en crear contenidos atractivos y nuevas experiencias. El profesor innovador debe observar y medir el progreso sin causar ningún estrés al aprendiz o interrupción del aprendizaje.

Los maestros transformadores deben ser intuitivos sobre los desafíos del estudiante en la falta de comprensión, la pérdida de foco, el bajo compromiso o la desmotivación. Se esfuerzan por encontrar nuevas maneras de mantener a los estudiantes centrados en la tarea, motivarlos a dar lo mejor de sí, y animarlos a completar el trabajo. La enseñanza innovadora es en donde los buenos maestros muestran su inventiva y son creativos, donde continúan descubriendo y diseñando nuevos métodos y contenidos para asegurar que los estudiantes obtengan siempre las mejores experiencias de aprendizaje. Pero hay que tener en cuenta que invención e innovación no son lo mismo. La invención requiere de un individuo creativo, mientras que la innovación requiere de una comunidad valiente. Los maestros innovadores son innovadores no porque usan tecnología, sino porque entienden las necesidades de los estudiantes y pueden crear entornos eficaces (con o sin tecnología) que maximicen las oportunidades para que los estudiantes tengan éxito.

La enseñanza innovadora se centra en la creación de ambientes propicios en los que pueda producirse un buen aprendizaje. Los maestros innovadores son excelentes para apoyar a los estudiantes, y también son expertos en crear contenidos atractivos y nuevas experiencias. La labor del docente al implementar una sesión se centra en observar y

medir el progreso sin causar ningún estrés en el aprendiz o inclusive la interrupción del aprendizaje.

Los maestros innovadores deben ser intuitivos sobre los desafíos del estudiante en cuanto a la falta de comprensión, la pérdida del tema central, el bajo compromiso o la desmotivación. Se deben esforzar por encontrar nuevas maneras de mantener a los estudiantes ajustados en la tarea, así mismo motivarlos a dar lo mejor de sí dentro y fuera de la clase, animarlos a completar con éxito el trabajo. La enseñanza innovadora es en donde los buenos maestros muestran su inventiva y además de ser creativos, descubren y diseñan nuevos métodos y contenidos para asegurar que los estudiantes obtengan siempre las mejores experiencias de aprendizaje.

Existen dos tipos de aprendizaje dentro de ellos la invención e innovación que no son lo mismo. La invención requiere de un individuo creativo, mientras que la innovación requiere de una comunidad valiente, por lo tanto, Roger (2003) menciona que los maestros innovadores también necesitan coraje para incorporar sus nuevos métodos y contenidos, especialmente si van en contra de la cultura mayoritaria en la que trabajan.

1.4.4 Tecnología Educativa

La tecnología educativa se muestra a lo largo de su historia como una disciplina viva, polisémica, contradictoria y significativa, aludiendo con ello a la importancia que han tenido las transformaciones en las que se ha visto inmersa y las diversas formas de entenderla en el discurso pedagógico. Para encontrar luces en esta diatriba conceptual es útil hacer una mirada a como se fue configurando la tecnología educativa desde su génesis hasta las postrimerías del siglo XX.

Se ubica las raíces de la tecnología educativa en la formación militar norteamericana de los años cuarenta, en la que era necesario generar mecanismos para formar a un gran número de ciudadanos como soldados y oficiales, empleando programas instruccionales para el logro de objetivos concretos de aprendizaje. Una definición que muestra la concepción sobre esta disciplina como los cambios en la conducta resultante de la aplicación en la escuela de materiales como:

- a) Cine mudo o sonoro;
- b) Periódicos escolares;
- c) Imágenes fijas, que pueden ser vistas directamente o proyectadas en forma de diapositivas o filminas;
- d) Materiales de museo;
- e) Láminas, mapas y gráficos.

Se afirma que la tecnología educativa constituye una disciplina encargada del estudio de los medios, materiales, portales web y plataformas tecnológicas al servicio de los procesos de aprendizaje; en cuyo campo se encuentran los recursos aplicados con fines formativos e instruccionales, diseñados originalmente como respuesta a las necesidades e inquietudes de los usuarios. Estos autores coinciden en el estudio del uso de las TIC'S en el proceso de enseñanza y aprendizaje (tanto en contextos formales como no formales), así como el impacto de las tecnologías en el mundo educativo en general a través de las tecnologías educativas. Alegan que todo radica en un enfoque socio sistémico, donde ésta siempre analiza procesos mediados con y desde una perspectiva holística e integradora.

La tecnología educativa es un campo de estudio que se encarga del abordaje de todos los recursos instruccionales y audiovisuales; por tal motivo, el número de herramientas tecnológicas se ha multiplicado exponencialmente (actividades digitales de aprendizaje, portafolios, elaboración de blogs, entre otros), diseñadas para dinamizar los entornos escolares y promover la adquisición de nuevas competencias. Entonces se logra diferenciar, pues las Tecnologías de Información y Comunicación solo agrupan aquellos recursos relacionados con los medios de comunicación (cine, televisión, radio, internet) que sirven y son responsables para transmitir contenidos con valor educativo a un grupo de participantes o una sociedad.

En este orden de ideas, los continuos avances de la tecnología dan origen a diferentes procesos de comunicación que estimulan interacciones diversas que impulsan al sistema educativo a ofrecer nuevas alternativas para la formación, redimensionan los procesos de comunicación, de enseñanza Torres (2020). Estas nuevas alternativas en las

comunicaciones cada vez se presentan con mayores posibilidades de acceso para un público más amplio y diverso, lo cual potencia su empleabilidad en el ámbito educativo.

Cada sociedad se ha planteado sus propios fines educativos y se realiza atendiendo a la organización y grado de desarrollo de sus fuerzas productivas, así como de la distribución del poder entre los grupos sociales. Es por ello que, a lo largo de los años, diversas instancias nacionales e internacionales han expuesto sus planteamientos ideológicos relacionados con la finalidad de la educación.

El artículo 26.2 de la declaración Universal de los Derechos Humanos adoptada y proclamada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1948 proclama: “La educación debe tender al pleno desarrollo de la personalidad humana y al refuerzo del respeto de los Derechos Humanos y de las libertades fundamentales” Por su parte, la UNESCO a través del Plan de Acción Integrado sobre la Educación para la Paz, los Derechos Humanos y la Democracia establece que: La finalidad principal de una educación para la paz, los derechos humanos y la democracia ha de ser el fomento, en todos los individuos, del sentido de los valores universales y los tipos de comportamiento en que se basa una cultura de paz. Incluso en contextos socioculturales diferentes es posible identificar valores que pueden ser reconocidos universalmente (Art. 6).

En el informe a la UNESCO se afirma que la finalidad principal de la educación es el pleno desarrollo del ser humano en su dimensión social, y se asume como un vehículo de la cultura y los valores, como un espacio para la socialización y crisol de un proyecto común. Atribuyen a la educación un papel bien específico para el logro de esta tarea universal: “ayudar a comprender el mundo y a comprender al otro, para así comprenderse mejor a sí mismo)”. Para hacer esto posible, la educación se basa en cuatro pilares, que direccionan las grandes finalidades educativas:

- *Aprender a conocer*, combinando una cultura general suficientemente amplia Lo que supone, además: aprender a aprender para poder aprovechar las posibilidades que ofrece la educación a lo largo de la vida.

- *Aprender a hacer*, a fin de adquirir no sólo una calificación profesional sino, más generalmente, una competencia que capacite al individuo para hacer frente a gran número de situaciones y a trabajar en equipo

- *Aprender a vivir juntos*, desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia respetando los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz.

- *Aprender a ser*, para que florezca mejor la propia personalidad y se esté en condiciones de obrar con creciente capacidad de autonomía, de juicio y de responsabilidad personal

La tecnología educativa constituye, la manera de planificar y poner en práctica la educación, configurando los procesos de enseñanza y aprendizaje, sus recursos, espacios y tiempos, en función de intencionalidades bien definidas, desarrollar y evaluar el proceso total de enseñanza-aprendizaje en términos de objetivos específicos; ambos autores coinciden en que representa el conjunto de medios de los cuales se vale la educación para lograr sus finalidades.

Anteriormente se ha señalado que el discurso pedagógico superpone en concepto de tecnología educativa al de tecnologías de la información y la comunicación además de ser herramientas digitales que permiten almacenar, representar y transmitir información (tecnologías en la educación); mientras que la tecnología educativa implica una reflexión pedagógica, de la cual subyace una teoría, una metodología y una práctica formativa en contextos educativos determinados, para alcanzar unos fines preestablecidos (tecnologías de la educación).

1.5. Motivación y estrategias didácticas

1.5.1 ¿Qué es Motivación?

La motivación está constituida por todos los factores capaces de provocar, mantener y dirigir la conducta hacia un objetivo. La motivación es un impulso interno que refleja las influencias de estímulos internos y/o externos. Es algo que puede ayudar a

cualquier individuo a mantenerse en acción, lograr los procesos necesarios e implementar las acciones pertinentes para conseguir un logro, objetivo o saciar una determinada necesidad. Peiró (2020)

Por lo que se hace un énfasis en lo que un individuo satisface una necesidad, creando y aumentando con ello, crea un impulso necesario para que se realice dicha acción, o para que deje de hacerlo. Por tanto, cuando se habla de proponer un objetivo o estrategia didáctica con algún grupo de alumnos debe existir una guía para que al realizarlo sea con las mejores intenciones y posibilidades de generar interés a lo largo de las actividades.

Existen algunos tipos de motivación que hacen que el estudiantado relacione los objetivos con el querer hacer, algunos de ellos son:

- Motivación extrínseca: proviene de alguien externo a la persona, es la encargada de ayudar al individuo a realizar algún objetivo;
- Motivación intrínseca: esta se propicia por la propia persona, tiene como principal interés el bienestar para autosatisfacerse;
- Motivación positiva: se genera mediante el gusto, habilidades y destrezas de un individuo;
- Motivación negativa: la persona se previene de caer o recaer en un aspecto negativo.

Independiente de las motivaciones personales, el docente como guía debe estar preparado para ayudar a que el alumno mejore su retención e interés por la asignatura y sus contenidos. La motivación influye en la mejora de actitudes y habilidades de cada individuo pues se hace un plus para la realización personal.

Motivación en Educación Secundaria

El ambiente social y las demandas educativas de la escuela influyen de forma diferenciada en cada estudiante. El principal factor que contribuye a esta situación es un sistema de calificación que clasifica a los alumnos de acuerdo con el rendimiento académico en una escala evaluativa de 5 a 10 puntos, lo que favorece manifestaciones de motivación bien conocidas por los maestros: una mayor preocupación por las calificaciones que por lo que puedan aprender; participación en actividades escolares basada en un principio de mínimo esfuerzo; percepción de sí mismos como aprendices poco competentes, especialmente en asignaturas difíciles; poca disposición a afrontar retos; deterioro en el interés en algunas o todas las asignaturas hasta llegar a aborrecerlas; valoración de actividades académicas sólo por el puntaje que significan.

Los jóvenes de entre los doce y dieciséis años tienden a distraerse fácilmente, además del poco o nulo interés por las asignaturas por lo que se requiere atraer su concentración para que a su vez puedan adquirir conocimientos.

La motivación escolar es importante para que logren poseer el éxito académico en Educación Secundaria, además desarrollar las actitudes, destrezas, capacidades y habilidades. En conjunto con los principales actores se debe fomentar el interés por el aprendizaje y los estudios.

“El interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos”. Sánchez, (2020) Por lo que cada uno es responsable de los logros de sus alumnos, aunado a esto se le relaciona con el aumento de capacidades del profesor para fortalecer las principales habilidades y así lograr la estimulación de actividades que marquen un parte aguas en la educación de cada joven.

Existen siete tipos de necesidades por parte de los estudiantes al ingresar al aula y con ellas se logrará un aprendizaje:

- Deseo de aprender algo útil. El estudiante desea adquirir conocimientos que en un futuro desempeñará.
- Deseo de dominio y de sentirse competente.

- El alumno disfruta al realizar actividades y ejercicios que le permiten aprender.
- Necesidad de la aceptación de los profesores y de los compañeros. El alumno muestra interés escolar para sentirse aceptado y valorado por el grupo de iguales y por los docentes
- Necesidad de autonomía y control de la propia conducta. Muestra mayor motivación ante las actividades que le permiten libertad.
- Deseo de conseguir recompensas o incentivos externos. El estudiante muestra interés por el aprendizaje e intenta alcanzar buenos resultados para obtener recompensas sociales o materiales.
- Necesidad de preservar la autoestima. El estudiante se esfuerza por tener un buen rendimiento escolar
- Necesidad de obtener buenas calificaciones. El alumno no estudia para aprender, sino para aprobar o conseguir un expediente académico óptimo.

Los estudiantes con bajo rendimiento académico basan su aprendizaje en estrategias y conocimientos pobremente desarrollados, muestran una mayor dependencia al aprender, un menor interés por desarrollar nuevos conocimientos, una percepción pobre de sí mismos como aprendices, y se les dificulta manejar situaciones de estrés. Por ello se puede deducir que cuando el rendimiento el alumnado es bajo hay menor percepción de autoeficacia, mayor preocupación por el juicio social y las calificaciones las cuales se definen como metas de desempeño, menor credibilidad en el esfuerzo y mayor credibilidad en que las causas de éxitos y fracasos se deben al maestro, la suerte o la dificultad de la tarea (atribuciones externas).

También se tiene cierta diferencia de motivación entre hombres y mujeres ya que los hombres muestran mayor tendencia a atribuir éxitos o fracasos a la variable suerte–maestro y a plantearse metas relacionadas con el juicio social; mientras que las mujeres muestran mayor tendencia a atribuir éxitos o fracasos a su esfuerzo. Tomando en consideración estas diferencias se analizaron por separado ambos sexos.

1.5.3 Motivación en la Asignatura de Historia

La asignatura de Historia casi siempre es descrita por los alumnos como aburrida y sin importancia, al entregar trabajos o actividades tienden a hacerlo sin motivación, con poca creatividad, y además poca comprensión de los temas entregados. Es la ciencia que estudia y sistematiza los hechos más importantes y trascendentales del pasado humano por lo que con anterioridad los alumnos se dedicaban a memorizar personajes, lugar y tiempo histórico y sin siquiera voltear a ver los antecedentes, causas y consecuencias, por ello uno de los propósitos de la asignatura es comprender correctamente el presente y de preparar el futuro. Al indagar en el pasado se podrá comprender el presente y futuro, a causa de esto se deben elaborar actividades que permitan la retención de conocimientos en el alumno lo que beneficiará al estudiantado a impulsar el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su entorno laboral y afrontar los cambios en la sociedad o el conocimiento.

Por ello el docente tiene la obligación de ser innovador y transformador de cambios en la enseñanza y aprendizaje, contemplando las necesidades que cada estudiante y grupo académico posee, los cuales se verán reflejados a través de diagnósticos y test de aprendizajes los cuales deberán ser resueltos conforme honestidad y aprendizajes auténticos.

La motivación se debe dar a través de un impulso generado por el profesor, el cual podrá hacer uso de actividades dinámicas y significativas, modificando así los conocimientos previos a través del dinamismo dejando a un lado la enseñanza tradicionalista quien es un factor y obstáculo en la mediación y transmisión de conocimientos.

Covington (2000) indica que el rendimiento académico se relaciona con la disposición del estudiantado hacia las actividades escolares. Aquellos con alto rendimiento sustentan su aprendizaje en estrategias cognoscitivas más complejas, son más autónomos en sus actividades académicas, perciben que son competentes para tener éxito en la escuela, sus metas están más enfocadas en desarrollar nuevos conocimientos, perciben mayor control sobre las situaciones de aprendizaje y manejan de forma adecuada situaciones de estrés derivadas de las obligaciones escolares.

En cambio, los estudiantes con bajo rendimiento académico basan su aprendizaje en estrategias y conocimientos pobremente desarrollados, muestran una mayor dependencia al aprender, un menor interés por desarrollar nuevos conocimientos, una percepción pobre de sí mismos como aprendices, y se les dificulta manejar situaciones de estrés.

1.5.4 Estrategias Didácticas para Lograr la Motivación por la Historia en Educación Secundaria

El docente debe conocer e interpretar los intereses por la asignatura de Historia del alumno, realizará un diagnóstico previo para identificar el canal de aprendizaje por el cual el alumno obtendrá mejores resultados académicos; lo antes mencionado también le permitirá al profesor a plantear las actividades a realizar, contextualizando el contenido, los recursos y materiales de los que dispondrá el docente y estudiante.

Al estructurar una estrategia didáctica en la asignatura de Historia en educación secundaria se debe tomar en cuenta los siguientes pasos

1. Definir el tema con el que el docente va a trabajar y plantear una pregunta inicial con la finalidad de identificar las nociones que tienen sobre el temario.
2. Definir los objetivos didácticos de aprendizaje y así mismo identifiquen para que, por qué y cómo van a desarrollar la actividad.
3. Describir la actividad y el producto que obtendrán al final.
4. Organizar y plantear la modalidad del trabajo, el tiempo y los integrantes.
5. Investigar, seleccionar, recapitular, analizar y sintetizar la información extraída de diferentes fuentes históricas
6. Elaboraciones la actividad, utilizando los recursos que ellos necesitan.
7. Presentación de actividad final, en la que obtendrán comentarios y retroalimentación
8. Reflexión sobre el trabajo realizado con anterioridad.

1.5.4.1 Definición

Las estrategias didácticas determinan la forma de llevar a cabo un proceso didáctico, brindan claridad de cómo se guía el desarrollo de las acciones para lograr los objetivos. Por tanto, se deben elaborar con la importancia que merece pues al estar diseñadas para aprender requieren de la didáctica y creatividad al implementarla. Por lo que son consideradas actividades didácticas y favorables de los alumnos, mediante las cuales aprenderán a hacer, ser y convivir con los miembros de una misma comunidad escolar. Antes de diseñarlas y aplicarlas se debe tomar en cuenta el diagnóstico previamente elaborado con el objetivo de identificar cual es el canal de aprendizaje favorable para los estudiantes.

1.5.4.2 Tipos De Estrategias Didácticas que Favorecen la Motivación por la Historia en Educación Secundaria

1.5.4.3 Estrategias didácticas de enseñanza

En el ámbito educativo, una estrategia didáctica se concibe como el procedimiento para orientar el aprendizaje, se utilizarán como transmisión y enseñanza de información y conocimientos. Dentro del proceso de una estrategia, existen diferentes actividades para la consecución de los resultados de aprendizaje. Estas actividades varían según el tipo de contenido o grupo con el que se trabaja. Al planificar estas estrategias se deberá realizar un trabajo de reflexión para identificar los procesos de enseñanza y aprendizaje y así cada profesor tendrá la oportunidad de conocer las posibilidades que tienen los estudiantes en el aula, además de plantear y establecer los objetivos.

Al aplicar y diseñar las estrategias didácticas, es necesario:

- Establecer los objetivos específicos que se quieren conseguir con el grupo de alumnos.
- Poseer los conocimientos que se les darán a los estudiantes

- Diseñar todos los materiales u objetos que serán necesarios para la enseñanza.
- Enfatizar los aspectos importantes de la información que se quiere transmitir.
- Asociar los conocimientos teóricos con la práctica.
- Forjar la autonomía de cada individuo
- El docente facilitará el aprendizaje y guiará la estrategia de aprendizaje.
- Evaluar los resultados obtenidos.

La gamificación es una herramienta que puede convertir el aprendizaje en una actividad inmersiva. Perrotta (2013) señalan que el hecho de aprender mediante el disfrute y diversión puede ser un medio para introducir a los alumnos en un estado de dinamismo. Está centrado en el modelo socio-cognitivo en el que los premios pueden ser un elemento motivador orientado a la consecución de metas educativas, constituyendo igualmente un elemento motivador a nivel afectivo. Por otro lado, la utilización de premios provoca en el alumno un espíritu competitivo en el desarrollo de los proyectos, siendo muy motivador las metas relacionadas con la obtención de recompensas.

Los tres tipos de estrategias de enseñanza que tenemos son:

- Estrategias preinstruccionales: Establecen un contexto para el alumno en el que éste se aproxima a lo que va a aprender y al método que va a emplear para ello. Es el punto en el que se marcan los objetivos a conseguir al final del proceso de estudio, ya sea un ciclo educativo, un curso completo o un periodo de tiempo menor. También se incluyen aquí métodos como por ejemplo el 'brainstroming' o lluvia de ideas, que cumple una función de generación de ideas previas.
- Estrategias coinstruccionales: Es el núcleo del proceso de enseñanza, la parte en la que el estudiante accede a la información y en la que hay que motivarle y lograr que mantenga una atención constante. En ellas se conceptualizan contenidos gracias a ilustraciones, preguntas intercaladas, etc.
- Estrategias posinstruccionales: Aquí tienen cabida resúmenes de la materia, mapas conceptuales, análisis de lo aprendido e incluso una visión crítica de los conocimientos

que se han adquirido. Es el momento en el que se resuelven dudas finales y se proponen formas de ampliar los conocimientos ya incorporados.

Además de este tipo de estrategias, podemos hablar también de otras destinadas a enlazar contenidos nuevos con otros ya asentados y de otras que tienen como objetivo organizar la información que se va a facilitar.

1. 6. Aplicaciones Digitales (Make It Y Kahoot!) Como Estrategia Didáctica En La Enseñanza De La Historia

1.6.1 Concepto

La definición de una aplicación es "un programa o conjunto de programas para ayudar al usuario de un ordenador para procesar una tarea específica". Una aplicación web o digital es básicamente una manera de facilitar el logro de una tarea específica en la Web, a diferencia de un sitio web estático que es más bien una herramienta, no menos importante, para la comunicación. El término más decisivo de esta definición es "tarea específica". La aplicación web por lo tanto permite al usuario interactuar directamente con un usuario y sus datos, todo en forma personalizada, para llevar a cabo esa tarea específica.

En el ámbito software se denomina aplicación digital a todas aquellas aplicaciones que los usuarios pueden utilizar accediendo a un servidor web a través de Internet o de una intranet mediante un navegador, en otras palabras, es una aplicación software que se codifica en un lenguaje soportado por los navegadores web y en la que se confía la ejecución de la aplicación al navegador.

1.6.2 Historia de las Aplicaciones Digitales

Las aplicaciones Web interactivas poco a poco han revolucionado la forma de utilizar internet, aumentando el contenido de las páginas con texto estático (texto que no evoluciona, sino que permanecen como es) a un contenido rico e interactivo, por lo tanto, escalable. El concepto de la aplicación web no es nuevo. De hecho, uno de los primeros lenguajes de programación para el desarrollo de aplicaciones web es el "Perl". Fue inventado por Larry Wall en 1987 antes de que internet se convirtiera en accesible para el público en general.

Pero fue en 1995 cuando el programador Rasmus Lerdorf puso a disposición el lenguaje PHP con lo que todo el desarrollo de aplicaciones web realmente despegó. Unos meses más tarde, Netscape, el navegador web más antiguo y popular, anunció una nueva tecnología, JavaScript, lo que permite a los programadores cambiar de forma dinámica el contenido de una página Web que había sido hasta el momento texto estático. Esta tecnología permite un nuevo enfoque para el desarrollo de aplicaciones Web, que eran, y aún hoy, mucho más interactivas para los usuarios. Por ejemplo, la instantánea de Google, que muestra los resultados de búsqueda en un momento en que la palabra se escribe, hace un uso intensivo de JavaScript. La actualización del sitio web de productos de Microsoft también utiliza esta tecnología.

Se marcó un punto de inflexión para los medios de comunicación en línea. De hecho, el 17 de enero de 1998, el sitio web *The Drudge Report* anunció por primera vez un informe de noticias antes de que se difundiera en los medios de televisión y la prensa tradicional. Se informó el escándalo Clinton/Lewinsky. Este evento fue el detonante del periodismo en línea tal como lo conocemos hoy en día. Antes de esa fecha, internet nunca había sido considerado un medio de comunicación más importante.

El mismo año, la compañía Google desarrolló su primer motor de búsqueda en línea que, por su nueva forma de indexar páginas web, facilita enormemente la búsqueda de información en internet.

En primer lugar, en una conferencia de la Web 2.0 a cargo de John Battelle y Tim O'Reilly, el concepto de "web como plataforma" fue mencionado por primera vez. Esta innovación allanó el camino para futuras aplicaciones web, es decir, un software que aprovecha las ventajas de la conexión a internet y que se desvía del uso tradicional del escritorio. En segundo lugar, el sitio interactivo de Digg se puso en marcha. Propuso una forma innovadora de crear y encontrar contenido en internet mediante la promoción de noticias y enlaces democráticamente votado por los usuarios.

A principios de 2011, la empresa Kickstarter, que facilitó la financiación de proyectos en línea de forma participativa, ha llegado a los 4000 proyectos con más de 30

millones de dólares en donaciones. Por otra parte, casi el 44% de los proyectos se han iniciado con éxito desde esta plataforma.

Algunas plataformas y aplicaciones digitales que ayudan al estudiante a adquirir conocimiento y que se abordaran en la siguiente tesis serán *Make it* la cual es una plataforma de aprendizaje basada en la creación de juegos y test divertidos y educativos: Haz participar a los alumnos que no están en la escuela con las funciones a distancia, juega en clase, consulta los resultados y estadísticas, y sigue y evalúa su evolución; por otra parte tenemos a la aplicación digital Kahoot! la cual es una herramienta muy útil para profesores y estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso. La forma más común es mediante preguntas tipo test, aunque también hay espacio para la discusión y debate.

Ambas aplicaciones permiten que el estudiante obtenga mejor aprovechamiento en cuanto a su aprendizaje y que a su vez se divierta aprendiendo mientras que mejora su interés por la clase de Historia.

1.6.3 Aplicaciones Digitales en la Educación

Los estudiantes en la actualidad están acostumbrados a trabajar con la tecnología y precisamente por ello se solicita a los docentes que sean quienes utilicen los medios tecnológicos con la finalidad de motivar a los alumnos a aprender didácticamente y adquieran conocimientos creativos, uno de los mayores problemas al utilizarlas es la falta de conocimientos en la mayoría de las plataformas digitales. Por lo que se propone utilizar aplicaciones divertidas, lúdicas y que interactúen con los estudiantes, desde la forma de pensar trasladándose hasta el conocimiento y aprendiza para que ellos sean quienes aprendan a hacer, conocer y aprender a ser.

El uso masivo de Internet y de las computadoras, tiene una edad aproximada de 10 años según la región de la que se trate. En el principio solo existían portales que exhibían texto y cuando más 3 imágenes fijas, su conectividad era por dialup algo costosa, sin incluir el precio de una maquina 386 o 486 con un enorme disco duro de 3 MB, a los 2 años, surge el procesador Pentium que mejora la velocidad de procesamiento de imágenes y comunicación con los módems súper rápidos a 28,800 kbps. Por lo que la evolución del

uso y perfeccionamiento de las computadoras portátiles y del uso de Internet, han tenido más del doble de evolución que la televisión y mucha más evolución que la mayoría de la tecnología. Por estos atributos, resulta incuestionable la necesidad de elevar los métodos de educación y capacitación a niveles superiores y no solo adecuar las técnicas tradicionales, sino crear nuevas herramientas de aprendizaje.

Las escuelas y centro de capacitación tienden a confundir una educación moderna, con el uso de las tecnologías, pues no basta poner el contenido de un libro en formato PDF para que las personas bajen la información, la impriman y la estudien; dan mayor importancia al aspecto gráfico, que, al contenido de las aplicaciones, ya que es frecuente ver portales de Internet, visualmente impactantes, pero pobres en cuanto al acervo de información e interactividad entre los usuarios y autores. Se debe usar estas herramientas para interactuar con el conocimiento, aprenderlo, hacerlo nuestro para que a su vez tengamos la capacidad de generar nuevo conocimiento. Solamente así, podremos decir que ya hemos modernizado la educación, reflejando una verdadera innovación en cuanto al método de aprendizaje.

Las aplicaciones que se desarrollen deben estar dirigidas o supervisadas por el responsable de ese centro de educación y/o capacitación. Esto beneficia al usuario, al sentirse identificado con la persona que le hablan o quien lo desarrolla, dándose cuenta que el usuario a su vez puede conversar o intercambiar punto de vista, en los que no esté de acuerdo, considerándolo como una persona de su organización, tan humana y perceptible como cualquier otra, esto despierta mucho más interés en los usuarios, que harán comentarios sobre el contenido de las aplicaciones e interactuar entre ellos. Con esto y de forma automática se empieza a compartir, almacenar y estructurar el conocimiento generado en cada institución. Este es uno de los valores más importantes que se estudia en las organizaciones modernas “Knowledge Management o KM”

En cuanto aspectos técnicos se refiere, las aplicaciones de capacitación y al igual que las de educación, deben ser de uso muy sencillo, ya que los usuarios a quien están dirigidas, no tienen que ser forzosamente expertos en informática, es decir, no se debe de requerir un gran esfuerzo para navegar en el tema de su interés, ni al revisar sus propios avances, repetir las elecciones, etc.

Dichas aplicaciones, son herramientas para capacitar y educar, jamás pensemos que se podrán eliminar por completo, a un expositor o a un maestro, ya que resulta indispensable su presencia para afinar sutilezas en la interpretación subjetiva que hagamos de la aplicación multimedia. El uso multimedia permite a las personas tener una experiencia de acercamiento y experimentación con el conocimiento, necesario e indispensable aprender, antes de su debate presencial con el experto del tema (maestro o capacitador) y hacer una ronda de preguntas o debate de los temas estudiados en dicha aplicación. Por último, la consecuente evaluación de aprendizaje.

Se puede aprovechar al máximo, los conocimientos de los expertos evitándoles perder el tiempo en conceptos generales que pueden ser fácilmente adquiridos a través del uso de los medios multimedia. Esto permite optimizar el tiempo necesario para resolver o aclarar dudas del objeto de estudio, en caso contrario, se invertirá la mayor parte del tiempo en explicar aspectos fundamentales. Dejan al final los aspectos precisos e importantes y que no siempre se alcanzan a cubrir en el tiempo estipulado. Recordemos de nuevo, llevar un registro de las observaciones y críticas que se realicen al material multimedia, para que esas experiencias se puedan retroalimentar, en la siguiente versión del sistema multimedia. Así, mejorará año tras año su calidad, tanto en forma como en contenido, dando respuesta a las inquietudes presentadas y en beneficio de los futuros usuarios de dicho material multimedia.

1.6.4 Make It y Kahoot! como Estrategia Didáctica para Favorecer la Motivación de los Alumnos de Educación Secundaria por la Historia

La nueva realidad social que ha traído la pandemia afecta de cualquier modo a todos los ámbitos de las vidas cotidianas, cambiando la forma de comunicación en la educación desde cómo se enseña hasta como aprenden, dentro o fuera de un aula. Por ello menciona Nacho Meneses (2020) “la tecnología se está transformando y cobra protagonismo en metodologías activas como la clase invertida, el aprendizaje basado en proyectos o el cooperativo, así como el desarrollo de habilidades blandas como el trabajo en equipo, la resolución creativa de problemas o el liderazgo”

Kahoot! Y Make It son alternativas más eficaces y populares en la comunidad estudiantil en el que el alumnado tendrá la oportunidad de hacer un repaso retroalimentar

el temario antes visto, además pondrá a prueba los conocimientos adquiridos durante clase. Por lo tanto, se diseñan concursos de preguntas y respuestas, añadiendo un componente de gamificación en el aula. Cada alumno accede al ejercicio desde un dispositivo móvil u ordenador, una vez concluido el juego, todos pueden ver los resultados en clase.

Dichas aplicaciones consisten en juegos, quizzes y verdad o falso, se necesita de conexión a red internet y un pin el cual será otorgado por el profesor. Por su parte los alumnos al ingresar a la página tendrán al alcance de sus manos la interacción entre didáctica y conocimiento por lo que comenzaran a realizar y contestar las preguntas en línea, en las antes mencionadas también se verán plasmadas algunas imágenes con la finalidad que sea atractivo visualmente.

Al finalizar la partida, los resultados de los estudiantes se verán reflejados en una lista proporcionada por dicha aplicación la cual los ordenara por número de aciertos y posteriormente se analizará y reflexionara los aciertos para que identifiquemos que tanto motivaron las aplicaciones digitales Make it y Kahoot! en el conocimiento de los estudiantes.

Kahoot! Es una herramienta muy útil para profesores y estudiantes la cual permite aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso. La forma más común es mediante preguntas tipo test, aunque también hay espacio para la discusión y debate.

Encontrar un juego o aplicación que se adapte exactamente a la temática de una clase o grupo es complicado, y por eso una de las principales ventajas de Kahoot! es que cualquier persona puede crear el contenido para un juego, ya sean los reyes visigodos, los cuerpos geométricos o los verbos.

Por su parte Make It es una plataforma de aprendizaje basada en la creación de juegos y tests divertidos y educativos: hace participar a los alumnos que no están en la escuela con las funciones a distancia, juega en clase, consulta los resultados y estadísticas, y sigue y evalúa su evolución.

Capítulo III

METODOLOGÍA

2.1 Enfoque de investigación cualitativa

Se entiende como el conjunto de técnicas de investigación que se utilizan para obtener una visión general del comportamiento y la percepción de las personas sobre un tema, en este caso del grupo de 2do. “A”. En él se generó ideas y suposiciones las cuales ayudaron a entender cómo es percibido el problema por la población objetivo además se identificaron opciones relacionadas con ese problema.

Por otra parte permitió analizar los datos existentes para tener un panorama general y particular del grupo con el que se está trabajando, adquiriendo un conocimiento profundo a través del análisis de textos. Este diseño de investigación está enfocado en el significado y la observación de un fenómeno en el entorno natural. Por lo que se llevó a cabo una exhaustiva observación al grupo de 2do. “A” durante una semana, en la cual se identificaron las principales problemáticas que existen en ese conjunto, por lo que se hicieron anotaciones en el diario del maestro donde se describieron los aspectos más importantes y sobresalientes del grupo muestra.

Aunque pareciera que solo se trata de relatar y referir los antecedentes a esta investigación se debe decir que no se rechazaran cifras o estadísticas, solo que no las pone como prioridad. Por ello se puede decir que es un método empleado para recoger y evaluar los datos no estandarizados en todas las formas posibles, excepto en el ámbito numérico; se interpreta la experiencia del mismo modo en la que el sujeto de estudio está envuelto por lo que la reflexión siempre estará presente desde un inicio hasta el final.

Al mismo tiempo se tomó como referencia una pequeña muestra establecida en la escuela secundaria, en la que se aplicaron las estrategias didácticas Make It y Kahoot! enlazadas a esta investigación., en todo momento será inductiva ya que comprende y desarrolla conceptos en el que el investigador crea un modelo de datos recolectados a lo largo de la observación que posteriormente evalúa la posible hipótesis o teoría con los resultados obtenidos, determinando si funciona o se deberá buscar nuevas alternativas en la que se agotarán todos los recursos para lograr los objetivos .

Por otra parte no se infiere en los pensamientos de los alumnos, aunque es válido comprender a los sujetos de estudio apartándose de sus propias creencias y/o perspectiva;

en tal como lo menciona Quecedo “Interactúan con los informantes de un modo natural. Aunque no pueden eliminar su influencia en las personas que estudian, tratan de controlarla y reducirla al mínimo. En la observación tratan de no interferir en la estructura; en las entrevistas en profundidad, siguen el modelo de una conversación normal, y no de un intercambio formal de preguntas y respuestas” (Quecedo, 2002)

Por lo tanto, esta investigación fue flexible a cada instante ya que de no obtener los resultados deseables se procederá a la realización de una nueva propuesta e inclusive a la modificación de esta. En este caso se definió que la problemática en el grupo de 2do. “A” es la escasa motivación que presentan los alumnos por lo que se procedió a identificar una posible solución en la que se aplicaron test para valorar la importancia que le dan a algunas actividades, además la herramienta para la evaluación de dichas actividades será la lista de cotejo ya que no genera datos numéricos, además es considerada un instrumento de observación y verificación porque permite la revisión de ciertos indicadores durante el proceso de aprendizaje, su nivel de logro o la ausencia del mismo suele aplicarse en la evaluación final, debido a que arroja información puntual sobre el nivel de logro de los estudiantes en relación con los aspectos que el docente consideró más relevantes de la situación de aprendizaje. También se puede proponer puntos de corte durante el proceso de aprendizaje y aplicar listas de cotejo intermedias que le permitan observar estados de avance para identificar las dificultades y proponer estrategias de intervención, así como definir las tareas pendientes.

2.2 Alcance descriptivo

Este tipo de investigación es una de las más utilizadas, porque tiene como prioridad describir las cualidades, características de un fenómeno o grupo de personas. Su función principal es profundizar, describir o medir conceptos o situaciones. Por lo que se realizó un breve estudio a través de encuestas o censos ya que son idóneos para medir las preferencias que tienen los alumnos al adquirir sus propios conocimientos. La intención de esta investigación no será analizar, sino más bien es enfocarse, detallar y explicar el fenómeno, para realizar una reflexión que ayude a modificar y favorecer la motivación.

El principal objetivo de este alcance es describir con certeza y detalle la realidad de la motivación por la asignatura de Historia en los alumnos de 2do. “A” además de sus

características, y las relaciones que se establecen entre uno o más individuos. Niño afirma que se refiere al “acto de representar por medio de palabras las características de fenómenos, hechos, situaciones, cosas, personas y demás seres vivos, de tal manera que quien lea o interprete, los evoque en la mente” por lo que se trata meramente de una puntualización exacta de lo que rodea al sujeto para dar soluciones con la finalidad de contrastar los resultados obtenidos. Niño (2011)

Se deben puntualizar las características de la población que está estudiando. Por lo que se centra más en el “qué”, en lugar del “por qué” del sujeto de investigación, por ello describe principalmente la naturaleza de un segmento demográfico, sin centrarse en las razones por las que se produce un determinado fenómeno. Es decir, “describe” el tema de investigación, sin cubrir “por qué” ocurre.

Para hacer uso de este alcance primero se conocieron las características del fenómeno y lo que se busca, por lo que posteriormente se aplicarán análisis de datos de tendencia central y dispersión. Se planteó una hipótesis que buscó caracterizar el fenómeno del estudio y así realizar estudios de tipo narrativo constructivista, que busca describir las representaciones subjetivas que emergen en un grupo humano sobre un determinado fenómeno.

Dicho lo anterior, durante esta investigación se observará y describirá todas las actitudes y comportamientos de los alumnos a través del diario del maestro en el que se indagarán los fenómenos del problema principal para lograr una reflexión auténtica, la cual permitirá identificar que tanto beneficio el uso de actividades para lograr una motivación en la asignatura de Historia.

2.3 Diseño Investigación-acción

La metodología que dio sustento al presente trabajo de investigación es la investigación- acción, esta es definida por A. Latorre (2005) en su libro La investigación- acción como:

“Una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines tales como: el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo. Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. Se considera como un instrumento que genera cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y da poder a quienes la realizan”

Por lo que se les puede entender como un conjunto de tareas y acciones que se aplicaron a estudiantes de nivel secundaria, cuyos alumnos están en una etapa de conocimiento y crecimiento, en el que buscan sus nuevas oportunidades de mejora por lo que irán de la mano de las emociones que sus guías les aporten, las cuales tendrán relación entre los conocimientos adquiridos con anterioridad.

Todos estos datos fueron obtenidos a través de instrumento de recopilación tales como el test, ambos van de la mano con el profesorado y algunas veces con la academia que conforma la institución; posteriormente se diseñaron designaron actividades las cuales son enfocadas al canal de aprendizaje que es más conveniente y por el que adquieren conocimientos más auténticos, subsiguientemente se analizaron y reflexionaron los resultados que se obtuvieron. Todo este proceso tiene como finalidad impactar en el ámbito social y escolar, y así mejorar los procesos educativos en la escuela donde se llevó a cabo este trabajo.

Por otra parte, Kemmis (1984) define a la investigación acción como *“una forma de indagación auto reflexiva realizada por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección, por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de:*

- a) *Sus propias prácticas sociales o educativas;*

- b) *Su comprensión sobre las mismas;*
- c) *Las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan”*

El propósito de esta exploración con enfoque a Investigación-acción es interpretar y entender las prácticas realizadas en la escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”, Por lo que es importante retomar la reflexión participativa como centro de la investigación y así comprender una situación o problema escolar determinado, por ello los alumnos y el docente realizaron actividades y recapacitando los resultados obtenidos, haciendo mención de como beneficio la nuevas estrategia. Además la autoconciencia del profesor estuvo presente dentro de su misma práctica, permitiendo realizar gestiones innovadoras de mejora, reflexionando las acciones y los campos de conocimiento, todo esto con el objetivo de enriquecer y transformar los procesos educativos en los que la docente en formación se involucre.

Del mismo modo, se considera que el trabajo de indagación que da sustento a este documento se apegó a la propuesta de investigación-acción señalada en párrafos anteriores pues las actividades que se realizaron a lo largo de la misma parten en un inicio de la detección de una problemática y la elaboración de un diagnóstico, a partir de ello se diseñaron e implementaron en el grupo sujeto de estudio estrategias de trabajo docente con las que se buscó modificar o solucionar (en caso de ser posible) la situación detectada. Posterior a este trabajo se inició un proceso de reflexión sobre la práctica realizada para determinar si la implementación de la estrategia didáctica permitió a la docente en formación enriquecer y/o transformar su práctica profesional.

2.4 Instrumentos de recolección

Los instrumentos de recolección de datos son recursos que sirven para extraer información necesaria para desarrollar un proyecto investigativo. Se ocuparon diversos ejemplos de ellos, tales como la observación directa, el análisis documental, análisis de contenido, etc., todos los antes mencionados refieren al principal recurso al que pudo recurrir como primera instancia el docente investigador para obtener información veraz y así desarrollar un trabajo. La autora Hernández (2020) menciona “*las técnicas de*

recolección de datos comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación”

Al mismo tiempo el autor Latorre menciona que *“Las técnicas de recogida de datos son los distintos instrumentos, estrategias y medios audiovisuales que los investigadores sociales utilizan en la recogida de la información: entrevistas, observaciones, diarios, grabaciones en video, análisis de documentos, etc.”* las cuales irán de la mano con la observación participante en la que analizara las problemáticas que existen en un determinado grupo para después trabajar con ellas a través de actividades innovadoras que permitirán la mejora educativa.

Estas técnicas e instrumentos permitieron reducir el tiempo y trabajo al obtener y analizarlos datos, para ello se clasifican en la reactividad, relación entre el investigador-investigado y la forma de obtener los resultados. Posterior a ellos se reclasifican en tres apartados los cuales son:

- Instrumentos (test, escalas, cuestionarios, observación sistemática, etc.)
- Estrategias (entrevista, observación participante, análisis documental)
- Medios audiovisuales (videos, fotografía, magnetófono, diapositivas)

Las últimas dos clasificaciones son las más utilizadas en la investigación-acción, por lo tanto, el investigador se realizó las siguientes preguntas con la finalidad de identificar como organizar las actividades y estrategias mismas que fueron empleadas posteriormente, ¿Qué quiere saber?, ¿para qué?, ¿cómo obtendrá la información? y ¿cómo la sistematizará?

Finalizando este punto, es importante mencionar que es el investigador determinó qué tipo de técnica pudo utilizar en dicha investigación, todas ellas podrán descubrir un problema, contrastar explicaciones, e interpretar diversas visiones y opiniones, estos enfoques y técnicas son las siguientes:

- Individual (registro anecdótico, entrevista, observación) en las que realizo una introspección propia, sin necesidad de que actuaran sendas o terceras personas.

- Procesos de enseñanza-aprendizaje (observación sistemática, perfil de clase, entrevista, análisis) en las que el investigador se apoyó de la docente titular del grupo, esto con la finalidad de identificar las actividades que realiza y como mejorarlas para que favorezca el interés y motivación por aprender nuevos temas históricos.
- Organizativo institucional (análisis documental, observación, entrevistas a colegas) se les pregunto y realizaron trabajos en conjunto con otros actores institucionales para fortalecer la investigación.
- Social (entrevistas a familia, cuestionario, observación al contexto) se realizó un análisis de contexto en el que viven los estudiantes para identificar las herramientas y posibilidades con las que cuenta el alumno.

Una vez descrito esto, se mencionarán las técnicas e instrumentos que el docente en formación ocupo para llevar a cabo la investigación:

- Observación: se utilizó una libreta anecdótica en la que se describió como era el comportamiento de los alumnos.
- Encuestas: se elaboraron preguntas en las que los alumnos explicarían con que actividades les atrae la asignatura de Historia y de qué forma impacta en su conocimiento
- Test de aprendizaje: en el que se realizaron encuestas con la finalidad de identificar los medios y canales por las que el alumno adquiere mejores aprendizajes.
- Registro anecdótico: En él se describió las actitudes de los estudiantes y los comportamientos que estos tenían por la asignatura de Historia, todo esto a través del diario del maestro.

2.5 Población

El grupo de 2º “A” está compuesto por veintiocho alumnos, de los cuales trece son mujeres y quince hombres, por la pandemia de SARS-COV2 (Covid 19) el grupo se había dividido en dos, por lo que el primer bloque (del número de lista 1 al 12) van de

manera presencial una semana y el segundo bloque (del número de lista 13 al 24) realizan las tareas desde su casa pero van la siguiente, rotando así las clases presenciales, actualmente se regresó a la normalidad con el 100 por ciento del total de aforo en todas las aulas, por lo tanto la mayoría de los estudiantes asisten a clases.

Los estudiantes son constantes y muestran interés por la clase de Historia, cabe mencionar que la actitud del estudiantado es positiva aun que no son constantes en la entrega de tareas principalmente, tienen conocimientos poco aceptables pues durante el tiempo de pandemia la mayoría no entraba a las sesiones virtuales por lo que la mayoría se perdió de conocimientos.

Cabe mencionar que los profesores tienen problemas con dos de los alumnos de dicho grupo, pues su asistencia es muy inestable, en este caso por seguridad y cuidando la integridad del alumnado se les llamara Verónica y Alexander, en el primer caso la alumna argumenta su inasistencia debido a problemas de salud por lo que su mamá después de un mes regresó a la institución a explicar su situación por lo que se le dio nuevamente la oportunidad de ponerse al corriente con entrega de actividades y tareas, pero al día siguiente no volvió a asistir y se menciona que la alumna fue inscrita en otra escuela secundaria : el segundo caso es un joven que dice tener problemas con la puntualidad y por no despertar temprano no le da tiempo asistir a clases, aunque son varias ocasiones en las que la madre del estudiante va a buscarlo a la institución sin encontrarlo allí.

Capítulo III

ANÁLISIS DE RESULTADOS

3.1 Etapas de la Investigación

A lo largo de esta investigación se llevaron a cabo cuatro pasos que permitieron el desarrollo del mismo, por lo que nos basamos en el autor (Sampiero, 2014) para la aplicación de ellos

1. Detección y del problema de investigación: Al iniciar las prácticas y servicio social se tuvo la oportunidad de observar al grupo durante una semana para identificar las problemáticas que existían dentro de él, así mismo se aplicaron test con la finalidad de observar en que temas tienen inconvenientes para trabajar en ellos, y por último el test de estilos de aprendizaje por el cual adquieren conocimientos
2. Elaboración del plan para solucionar el problema o introducir el cambio: Se realizó un plan estratégico en la que se emplearán aplicaciones digitales como medios para favorecer la motivación en la asignatura de Historia, en el cual se manejará la teoría e investigación como centro.
3. Implementación del plan y evaluación de resultados: Los estudiantes serán quienes contesten los Quizz y exámenes diagnósticos mediante Make It y Kahoot! con la finalidad de identificar como mejoraron los aprendizajes obtenidos.
4. Realimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción: se recapacitarán y analizaran los datos logrados, con la finalidad de reunir y precisar los resultados para que al finalizar se identifique si se logró el objetivo o reestructurar todo el plan de acción.

En el siguiente esquema se puede identificar las etapas por las que ocurrió el proceso de esta investigación

Gráfico 1

ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN



Fuente. Alumnos de 2do. A de la Esc. Ofic. No. 0292 Heriberto Enríquez, ciclo escolar 2021-2022

3.2 Diagnóstico de la Comunidad “San Juan Tezontla”

La comunidad de San Juan Tezontla está ubicada, a 20/25 minutos de la cabecera municipal de Texcoco el cual pertenece a uno de los 125 municipios del Estado de México, es una población rural cuenta con 6,774 habitantes de los cuales 3,291 son hombres y 3,483 mujeres, cuenta con el nivel muy bajo en la tabla de grado de marginación municipal. INEGI (2012)

A unos cuantos metros de dicha comunidad se localiza la carretera federal México-Veracruz, el pueblo está ubicado cerca un cerro de mina de tezontle, (de ahí su nombre) desde donde se puede apreciar parte de las comunidades aledañas, las viviendas tienen una infraestructura bien elaborada, la mayoría de las casas están construidas de cemento y ladrillo por lo que parecen ser bastante cómodas, se ubican desde las orillas de la carretera hasta las faldas del principal cerro llamado Colzi.

Uno de los principales problemas que enfrenta la comunidad es la escasez de agua y aun que cuentan con el río Xalapango no es posible adquirir agua de este medio, pues los vecinos mencionan que está prácticamente seco y contaminado pues el drenaje es depositado ahí. Esta es una razón por la cual los lugareños no se dedican a cosechar y han optado por conseguir empleos informales, el que más abunda es el de gasero.

Los servicios con los que cuenta la comunidad son:

- Electricidad, y aunque no es eficiente, abastece a la mayoría de la comunidad.
- Agua potable la cual es abastecida por una bomba eléctrica dentro de un manantial ubicado en San Jerónimo Amanalco, esta es conducida hasta el “pozo de agua” y enviada a los hogares.
- Escuelas en niveles preescolar, primaria, secundaria y bachillerato tecnológico.
- Centro de salud, en este se atienden enfermedades básicas como gripe, tos, infecciones y heridas.
- Iglesia en honor a San Juan Tezontla.
- El panteón es compartido con la comunidad de Santa Cruz Mexicapa.
- Calles asfaltadas o de adoquín, lo que permite que el tránsito sea más eficiente.

- Biblioteca, que casi nunca se encuentra abierta, pero contiene libros básicos para ayudar a los jóvenes y niños.
- Delegación, atiende emergencias, juntas con los miembros de la comunidad además cuenta con cárcel en caso de algún incidente.
- Tiendas abarroteras.
- Farmacias con medicamento básico.
- Auditorio el cual sirve como bodega de almacén.
- Drenaje en la mayoría de las casas.

La organización comunitaria se basa en la participación de los habitantes donde ellos se proponen para ejercer algún cargo, además toda familia y habitante mayor a los 18 años debe cumplir con las obligaciones dentro de la comunidad, tales como: cooperar monetariamente, ayudar en faenas, asistir a faenas y cumplir con los cargos, tal como se menciona anteriormente.

Como se mencionaba anteriormente la comunidad cuenta con cuatro instituciones y una de ellas es la Escuela Secundaria Oficial N° 292 “Heriberto Enríquez” esta está ubicada Calle Independencia s/n, San Juan Tezontla, Texcoco, Estado de México, C.P. 56240, solo está disponible el turno matutino, su clave es 15EES0450V, las instituciones vecinas son el preescolar y la primaria, cuenta con 195 alumnos quienes están distribuidos en 6 grupos, dos de primero, dos de segundo y dos de tercer grado los cuales están a cargo de 12 profesores encargados de impartir asignaturas como Historia, matemáticas, ciencias, artes, educación física, entre otras; cuentan con dos orientadores, una directora y una subdirectora, dos intendentes, una asociación de padres de familia en la que todos los actores educativos colaboran de manera eficaz para la organización de actividades esto con la finalidad que la institución siga progresando.

3.3 Escuela Secundaria

La mayoría de los alumnos llega a la escuela caminando, provienen de comunidades aledañas como Santa Cruz Mexicapa, San Joaquín Coapango, Tepetlaoxtoc, Santa Inés, etc. Muchos de ellos no llevan el uniforme escolar correcto pues argumentan

que debido a la pandemia no han podido comprarlos, todos deben llevar lonche pues no hay cooperativas dentro de la escuela, tienen una edad entre los 11 y 16 años, son respetuosos y los valores son visuales pues casi no hay reportes por malas conductas.

Los profesores argumentan que uno de los problemas que más abunda con alumnos es la falta de trabajos y tareas, inclusive tienen que mandar a traer a los padres de familia o tutores y realizar acuerdos con la finalidad que los alumnos pasen grado, las actividades no son relativamente pesadas y tienen una semana para hacerlas, aun así, no hay compromiso por parte del estudiantado Actualmente, por la pandemia de Covid 19, los grupos están divididos en dos, según por apellidos, es decir si en un grupo hay 24 alumnos, este se divide 12 y 12 el primer grupo va una semana, la siguiente descansa y así sucesivamente.

Los salones y aulas de la escuela secundarias están elaboradas con tabiques y cemento, todas las aulas están unidas en un mismo edificio con dos pisos, cuenta con un laboratorio sin equipo, una biblioteca con alrededor de 130 libros de todas las materias y literaturas, una sala de computo equipada con 30 máquinas de las cuales solo 10 sirven perfectamente, un salón para orientadores, un aula desocupada, una dirección en donde también está la subdirección y por ultimo seis grupos con butacas en buen estado, máquinas de computo que sirven para solucionar problemas, la escuela no cuenta con internet además que la luz eléctrica no es estable por lo que seguido hay apagones, tienen dos espacios para sanitarios de hombres y mujeres, cada espacio contiene cinco sanitarios ambos espacios cuentan con agua y jabón para manos, están limpios y no están en malas condiciones; además la institución tiene dos canchas, una empastada y otra de cemento con arco techo, una explanada para realizar eventos cívicos y una casa proporcionada para el intendente y velador pues la comunidad escolar menciona que ha habido varios asaltos a la escuela pues se encontraba sola, una bodega y una tienda escolar que actualmente no está en funcionamiento por la pandemia.

3.3.1 Grupo

Al interior de esta institución encuentra el grado 2° “A” cuyo grupo está compuesto por veinticuatro alumnos, de los cuales doce son mujeres y doce hombres, por la pandemia de SARS-COV2 (Covid 19) el grupo se dividió en dos, por lo que el primer

bloque (del número de lista 1 al 12) van de manera presencial una semana y el segundo bloque (del número de lista 13 al 24) realizan las tareas desde su casa pero van la siguiente, rolando así las clases presenciales, la mayoría de los estudiantes son constantes y muestran interés por la clase de Historia, cabe mencionar que la actitud del estudiantado es positiva aun que no son constantes en la entrega de tareas principalmente, tienen conocimientos poco aceptables pues durante el tiempo de pandemia la mayoría no entraba a las sesiones virtuales por lo que la mayoría se perdió de conocimientos y los profesores aún están dando temas de repaso para que los jóvenes puedan adquirir los aprendizajes que debieron haber visto el ciclo escolar pasado por lo que detiene el avance hasta el momento.

El salón cuenta con 30 butacas, de las cuales 15 están ocupadas provisionalmente con la finalidad de evitar contagios, estas bancas están en buen estado solo dos están rayadas y no están unidas la mesa con el banco por lo que también son imposibles utilizar; de las anteriores 3 están destinadas para personas zurdas pues para ellos les es complicado estar con una banca diestra, también está un escritorio destinado para los profesores con su respectiva silla, un pintarrón blanco y su borrador, un bote de basura en el que se revuelven desechos orgánicos e inorgánicos, cuenta con 4 ventanas que permite la ventilación del aula, el piso es de cemento y el techo tiene losa; el salón siempre está limpio y en buenas condiciones.

Catorce de los alumnos mencionan que son del pueblo de San Juan Tezontla, mientras que 3 dicen ser de Santa Cruz Mexicapa, una alumna es de Santa Inés y 6 de San Joaquín Coapango, todos llegan a pie y cuando se les hace muy tarde llegan en combi, pero esto casi no pasa.

Predomina el canal de percepción visual según el test diagnóstico sobre estilos de aprendizaje el cual se elaboró de manera grupal con el equipo de asesorados por la maestra Maribel Rayo (Anexo 1), trece alumnos mencionan ser visuales, por el cual adquieren mejores conocimientos, el segundo canal es el auditivo con solo ocho de ellos y solo tres aprenden de manera kinestésica, por ello se optará por aplicar actividades visuales y auditivas. (Grafica 2)

Además se observó que en el grado de 2º, grupo “A” de la Escuela Secundaria Oficial N° 0292 “Heriberto Henríquez”; en la que se están desarrollando las prácticas profesionales, los alumnos no utilizan las aplicaciones digitales como herramienta educativa por falta de interés lo que obstruye la adquisición de conocimientos, por lo cual resulta muy interesante aplicarlas y darles un significado en el trayecto educativo del adolescente. Por ello se propone utilizar aplicaciones como Make it y Kahoot! pues éstas tienden a socializar el aprendizaje y la diversión en las que a través de ellas, los alumnos pueden realizar y contestar diferentes actividades lúdicas, que permiten que el estudiante este activo además de situar la concentración en las preguntas y acertijos referentes a temas históricos, además articulando el cerebro logrando conocimientos significativos abandonando la enseñanza tradicionalista que se empleaba con anterioridad para retomar la tecnología como recurso esencial en la educación de los estudiantes de nivel secundaria

En cuanto a problemas de conducta se tiene un solo caso, este alumno se llamará Juan, refiere no tener problemas en caso, aunque es muy agresivo con sus compañeros, inclusive los miembros del salón han optado por no volver a trabajar en equipo con él pues mencionan que su compañero es impuntual e incumplido, la orientadora es quien lleva el control del joven ha optado por enviarlo a terapias psicológicas y que así pueda reincorporarse a las clases.

3.4 Observación

Se prestó atención en la actitud y aprendizajes que tenían los alumnos del 2do. “A” por lo que se identificó que la mayoría de estos jóvenes no tenían cierta motivación por aprender temas relacionados a la materia, pues argumentaban que las actividades y explicaciones eran “aburridas”. La negatividad que poseen por la asignatura es evidente, pues no solo no se sienten identificados con los aprendizajes, sino que tampoco les causa emoción en cuanto a la elaboración de trabajos, y esto deriva de la falta de asistencia a clases, entrega de actividades y tareas.

Por otra parte, se les pregunto cómo quisieran aprender la Historia, la mayoría de ellos respondieron que de forma dinámica y lúdica con el que se comprobaron los

resultados con el test, así mismo mencionaron que quisieran ocupar la tecnología como medio de aprendizaje, por lo tanto, se analizó la situación y se determinó acudir a las aplicaciones digitales como parte de este proceso, en ellas podrán aprender de forma creativa y además fomentar el juego como actividad estratégica.

Posteriormente se les informo al alumnado y ellos accedieron a participar en el proceso, por lo que también señalaron tener todas las herramientas que implicaba la actividad como, por ejemplo, internet, computadora y/o teléfono celular, bocinas o audio, colaboración, entre otras.

Para finalizar este apartado, es importante mencionar que en la escuela secundaria también les está proporcionando apoyo al docente y alumnos con equipo de sistematización e internet en el laboratorio de cómputo para realizar todo este trabajo colaborativo, además de brindar el espacio y tiempo para la realización del mismo.

3.5 Resultados de la aplicación del instrumento de estilos de aprendizaje

Los autores Felder y Silverman (1988) “conciben los estilos de aprendizaje como las preferencias que tiene un sujeto para recibir y procesar información”. Entonces podemos decir que se refieren a cómo un alumno, individuo o inclusive profesor aprende de manera individual utilizando sus propios medios de estrategias para lograr un objetivo deseado.

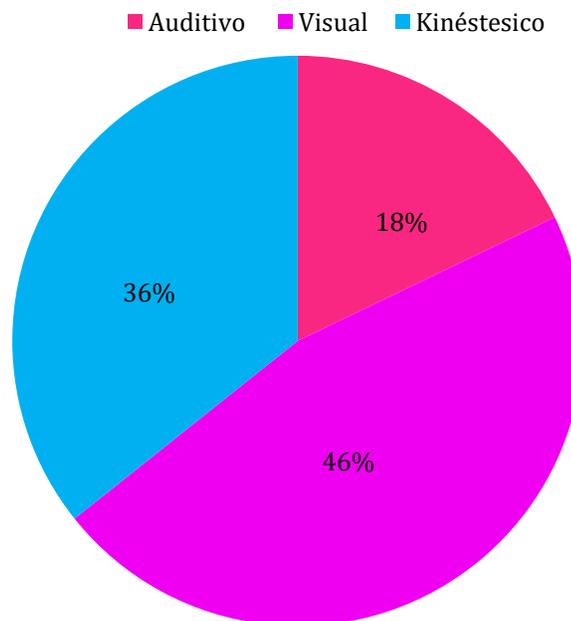
Para lograr identificar los estilos de aprendizaje que favorezca la adquisición de conocimientos es importante retomar un test cuyo tendrá preguntas y cuestionamientos, estos deberán ser contestados honestamente para poder identificar los resultados reales. Por ello (Honey 1989) menciona que estas herramientas “*buscan entender y mejorar el proceso de aprendizaje. No obstante, las investigaciones realizadas concluyen en crear categorías para coordinar los recursos o actividades y aumentar las abstracciones conceptuales en el individuo.*” Por tanto, antes de realizar cualquier investigación debemos identificar el problema y este caso, el mejor recurso y el más factible es el test, con este se podrán crear diversas estrategias y escoger cual proporciona resultados con mayor claridad.

Debido a lo antes citado se accedió a realizar un test de estilos de aprendizaje al grupo de 2do. “A” de la Escuela Secundaria Oficial “Heriberto Enríquez”. (Anexo 1) por lo que se siguieron los siguientes pasos:

- a) Primero se diseñó en conjunto con el grupo de asesorados, en el que todos participaron mencionando los puntos que consideraron más importantes colocar.
- b) Segundamente, se aplicaron los test individualmente, tuvieron cuarenta minutos para contestar de forma honesta y precisa en la que se realizaban pausas pequeñas para contestar dudas y preguntas.
- c) Se recolectaron los test y como resultados nos arrojaron que, de un total de 28 alumnos, 13 de ellos eran visuales (46%), cuya cifra era la más elevada; 10 estudiantes son kinestésicos (36%) y solo 5 eran auditivos (18%).

Gráfico 2

Resultados test estilos de aprendizaje



Fuente: Alumnos de 2ºA, Esc. Sec. Ofic. No. 0292 Heriberto Enríquez, ciclo escolar 2021-2022

- d) Finalmente se formó una reflexión y análisis de los resultados por lo que se consumó que la herramienta más eficaz era los juegos conectados a un dispositivo e internet, pues según los datos arrojados, a la mayoría de los alumnos les atrae explorar nuevos conocimientos a través del dinamismo y atención visual, así mismo se tomarán en cuenta a los 5 alumnos restantes a través de audios que condescenderán captar la atención de los jóvenes estudiantes.

3.4 Pre test de conocimientos

El pre-test es una evaluación para administrar los conocimientos previos del alumnado antes de llevar a cabo el curso, posteriormente se debe comparar con un post test el cual nos darán datos sobre los aprendizajes después de tomar clases en la asignatura.

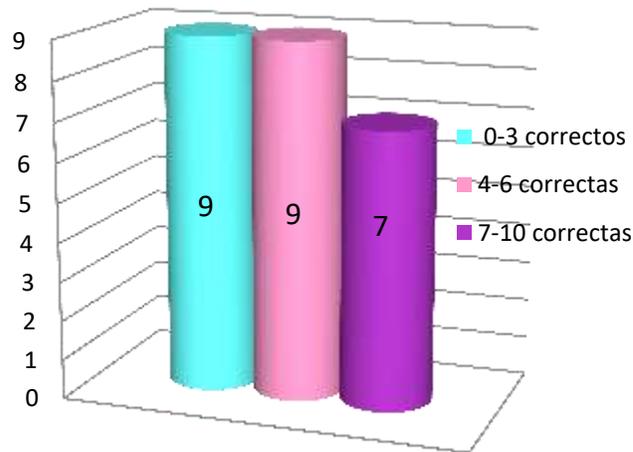
También permite la posterior toma de decisiones a mejorar la redacción de las preguntas, reducir la extensión de las mismas, y mejorar los flujos de preguntas y el orden de las mismas, entre otros objetivos.

Posteriormente se diseñó y aplicó un test para identificar el nivel de aprendizajes previos sobre temas de la asignatura que tenían los alumnos del grupo sujeto de estudio (Anexo 2) en el cual se concluyó que no tienen los conocimientos de Historia de acuerdo al nivel escolar en el que se encontraban como se muestra en la siguiente gráfica:

Inclusive daban algunos ejemplos al estar contestando los reactivos pero en su mayoría no eran correctos, los estudiantes al darles a conocer los resultados y cuestionarles sobre los motivos por los que se presenta esta situación ellos mencionaron que a ellos no se les hace interesante la Historia porque les parece aburrida además de que esta situación se enfatizó más por el cambio que se realizó a como consecuencia de la pandemia por el virus SARS-COV-2 (Covid 19) en la que se tuvieron que migrar a las sesiones digitales para evitar contagios. (Ver gráfica 2)

Gráfico 3

Resultados pre test de conocimientos



Fuente: Alumnos de 2ºA, Esc. Sec. Ofic. No. 0292 Heriberto Enríquez, ciclo escolar 2021-2022

Muchos de los alumnos no ingresaban a sesiones, pues argumentan que no tenían internet, materiales o inclusive tenían cierto aburrimiento por las sesiones, aunque el intento de los profesores por reunirlos era en vano, cabe mencionar que nunca dejaron de prestarles atención, lo que generó que los estudiantes entraran en una zona de confort pues sabían que, aunque no entraran a las sesiones y no entregarán trabajos no se les podía reprobar. Cuando se regresa a las sesiones presenciales, esta situación se marca más pues los chicos se negaban a asistir a clases y estando en ellas no participaban en las actividades ni entregaban trabajos.

Como parte del test de conocimientos previos de la asignatura, también se consideraron preguntas referentes al área de motivación, en ellas la mayoría mencionó que no tienen interés por la misma ya que las clases no siempre son aburridas y poco creativas, además aluden a que los docentes que han tenido han dado prioridad a la

memorización de datos y que ellos como estudiantes prefieren utilizar la tecnología como medio transmisor de conocimientos.

En la pregunta 11 de este test, se puede identificar que a la mayoría de los estudiantes del 2do. "A" consideran que la materia de Historia no es de su agrado, pues refieren que es "aburrida" y solo utilizar el libro de texto; posteriormente en la pregunta

12 refieren que no les es satisfactorio como el profesor imparte la clase de historia ya que solo expone las temas y no aporta actividades; en la pregunta

13 los alumnos seleccionaron las plataformas digitales y los juegos como un medio de aprendizaje más creativo, pues dan como respuesta a la pregunta

14 que al utilizar estos recursos su aprendizaje se mejoraría ya que las clases serían más divertido. Los datos que se describieron, se pueden observar en las siguientes gráficas. Para finalizar este apartado es necesario informar que los alumnos cuentan con la necesidad de seguir aprendiendo y la actitud que muestran por aprender está reapareciendo más reforzada.

De esta manera, en las gráficas sucesivas se ve reflejado los resultados en la que se les pregunto a los estudiantes si les agradaba la manera en la que los profesores les habían impartido la asignatura de Historia, por lo que la mayoría contestó que solo un poco les agradó pues argumentaron que era aburrida. Aunado a esto la mayoría también refiere que no se ven motivados por aprender, ya que los medios que ocupan son tradicionalistas, por ejemplo, libros de texto, apuntes, y memorización de fechas y datos.

Gráfico 4

¿Te agrada la forma en la que tus docentes de historia te han impartido la asignatura? ¿Por qué?



Alumnos de 2ºA, Esc. Sec. Ofic. No. 0292 Heriberto Enríquez, ciclo escolar 2021-2022

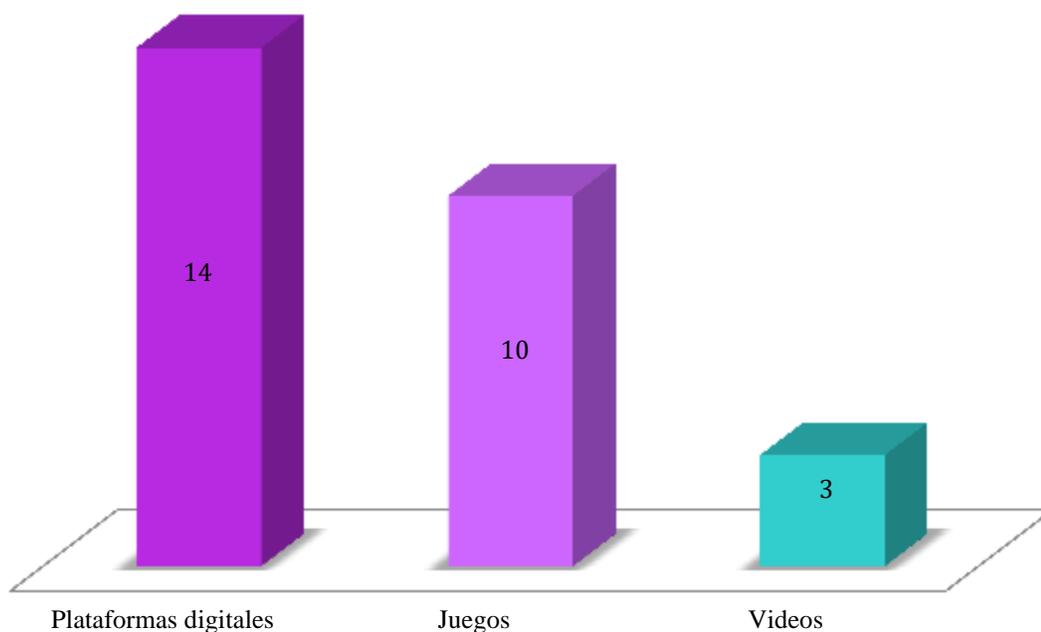
Por otro lado, los recursos didácticos son las herramientas y diversos medios de apoyo, permitiendo al docente mediar los contenidos para el aprendizaje de los estudiantes, por medio de la construcción de conocimientos. Además los medios digitales como recursos didácticos, facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, favoreciendo la comunicación, comprensión como refuerzo de conocimientos. Umeni nos menciona que el uso de las herramientas tecnológicas facilitan de manera significativa el proceso de aprendizaje y enseñanza, donde el trabajo de aula se torna interactivo, flexible, dinámico, por ello el docente debe prepararse para su manejo y aplicación” (Umeni, 2013).

Considerando los resultados obtenidos y tomando en cuenta lo mencionado por Umeni, se considera que los medios digitales son de gran utilidad, sin embargo, es necesario mencionar que existen algunas dificultades para el uso adecuado de los medios digitales, por la falta de infraestructura, interés de los alumnos o manejo bajo de las plataformas.

Se cuestionó a los alumnos, ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos le agradaría más para aplicarlos en la asignatura de historia, y donde encontrarían mayor información; los alumnos consideraron que las plataformas digitales serian un recurso que realmente los motivarían, saliendo de la monotonía de una clase en aula. los resultados se muestran en la siguiente gráfica:

Gráfico 5

¿Cuál de los siguientes recursos didácticos te agradaría que utilizará tu profesor docente de la asignatura de historia para motivarte por la asignatura?

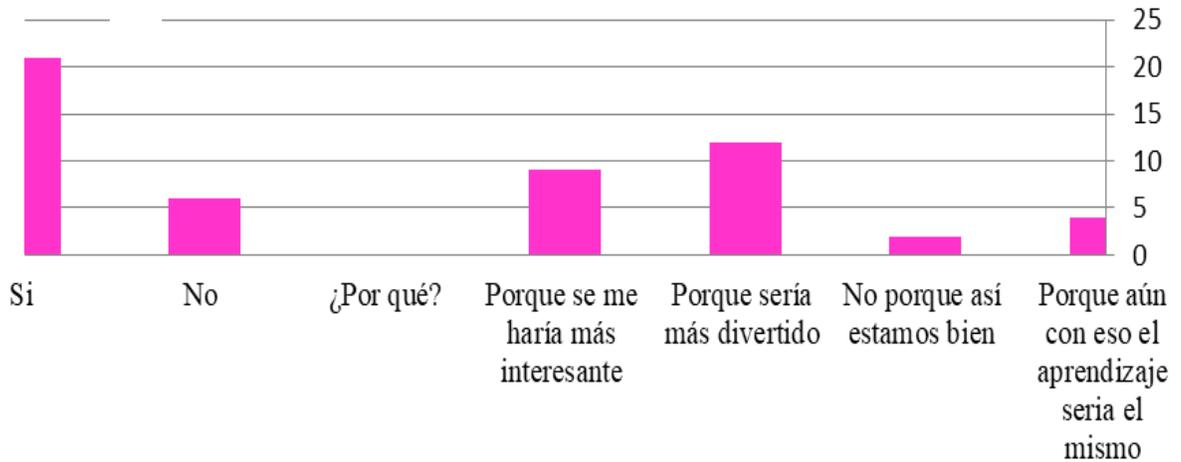


Fuente: Alumnos de 2ºA, Esc. Sec. Ofic. No. 0292 Heriberto Enríquez, ciclo escolar 2021-2022

Para complementar el dato anterior se cuestionó a los alumnos que impacto creen que tenga el uso de las aplicaciones digitales, si éstas son utilizadas en la asignatura de Historia, ellos mencionaron que si consideran favorable el uso de las mismas ya que sería las clases serían más interesantes pues se utilizarían nuevas estrategias para la adquisición de conocimientos

Gráfico 6

¿Consideras que si tu profesor de Historia utiliza el recurso que seleccionaste en la pregunta anterior, mejoraría tu aprendizaje en la asignatura?



Fuente: Alumnos de 2ºA, Esc. Sec. Ofic. No. 0292 Heriberto Enríquez, ciclo escolar 2021-2022

3.6.1 Informe y análisis de la aplicación de la propuesta

Después de observar y aplicar los instrumentos para la recolección de datos se pudo establecer que una de las situaciones que influye negativamente en la adquisición de conocimientos de la asignatura de Historia se deriva del uso de estrategias que no motivan al alumno, es decir que se centran en la memorización de datos, fechas y personajes y no establecen un vínculo entre éstos con lo que los adolescentes viven diariamente, y si se toma en cuenta que ellos nacieron en una “era digital” es importante considerar el uso de estas herramientas en la enseñanza de la Historia; en relación a esto, se consideró en algunas preguntas de los test antes referidos el que mencionaran si para ellos era importante incluir aplicaciones digitales para trabajar los temas propios de la asignatura.

Con la información recabada se seleccionaron dos aplicaciones digitales, que por sus características se determinó que eran recomendables para favorecer la motivación de los alumnos por los contenidos de la asignatura de Historia, estas aplicaciones son Make It y Kahoot!

Posteriormente se diseñaron cuatro juegos y quizz que serían empleados a lo largo de cuatro clases, estos contienen información de temas desarrollados durante sesiones anteriores, las cuales nos arrojaran información sobre la motivación que los estudiantes alcanzaron a través de las aplicaciones digitales como estrategias didácticas.

Previamente y para poder participar en las actividades los alumnos tuvieron que acceder y/o descargar las aplicaciones en sus dispositivos electrónicos, posteriormente se procedió al desarrollo de las actividades

3.5.1. Actividad 1 Make it preguntas sobre el tema “Indígenas”

La primera actividad del juego Make it contiene 9 preguntas sobre el eje temático “Indígenas” los cuales abarcan los siguientes dos temas:

1. Los indígenas en el México actual
2. La civilización Mesoamericana y otras culturas del México antiguo

Los alumnos disponían de 30 segundos para contestar las preguntas, en esta actividad no se contó con la participación de los alumnos pues solo seis alumnos de 28 lo contestaron. A continuación se presentan los resultados de las respuestas de los alumnos a los cuestionamientos de cada pregunta:

Pregunta 1: Solo 33% de los alumnos tuvo correcta la respuesta, esto se debió a la confusión que existe entre la definición de sedentarios y nómadas,

Pregunta 2: El 20% de respuestas correctas,

Pregunta 3: Ningún alumno contesto de forma acertada

Pregunta 4: solo el 14% de los estudiantes contesto de forma correcta

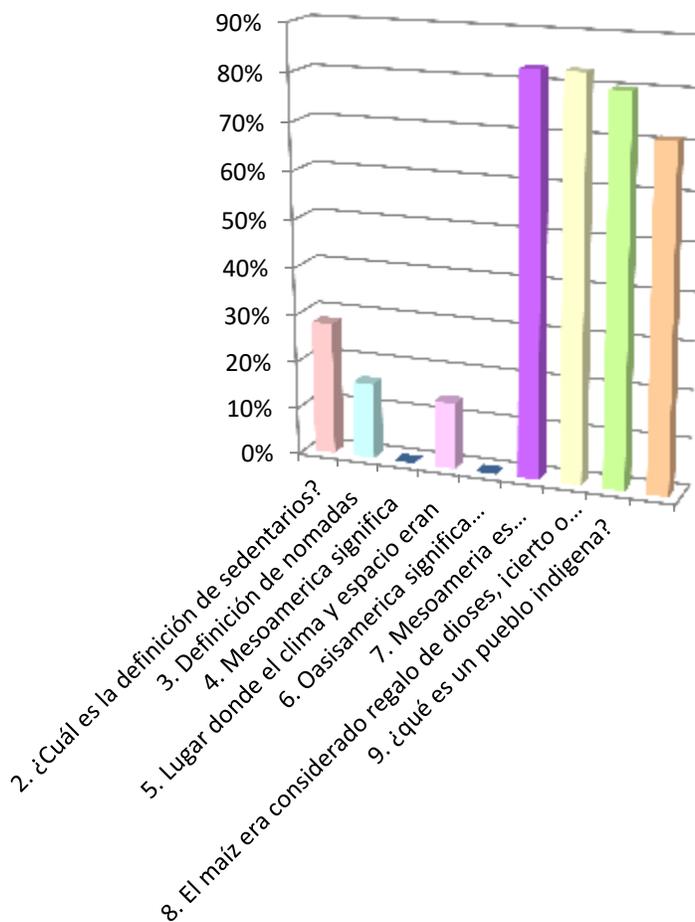
Pregunta 5: Solo 14% de los alumnos contestaron de manera correcta pues no tienen claro el concepto de oasismaerica,

Preguntas 6 a 9: La mayor parte de estudiantes contestó acertadamente en un porcentaje de 71% a 83%

Todos estos datos se presentan en la siguiente gráfica:

Gráfico 7

Porcentaje de respuestas correctas en cada pregunta Make It



Fuente: Alumnos de 2ºA, Esc. Sec. Ofic. No. 0292 Heriberto Enríquez, ciclo escolar 2021-2022

En la actividad empleada en el aula de cómputo número 2 es dedicada a la aplicación Kahoot! (anexo 4) llamada civilizaciones donde se obtuvo un 54% de respuestas fueron correctas, las preguntas en las que se tuvo mayor dificultad son las siguientes:

- ¿Cuáles son las dos teorías del origen de grupos humanos en América? en la que el cero por ciento contestaron correctamente

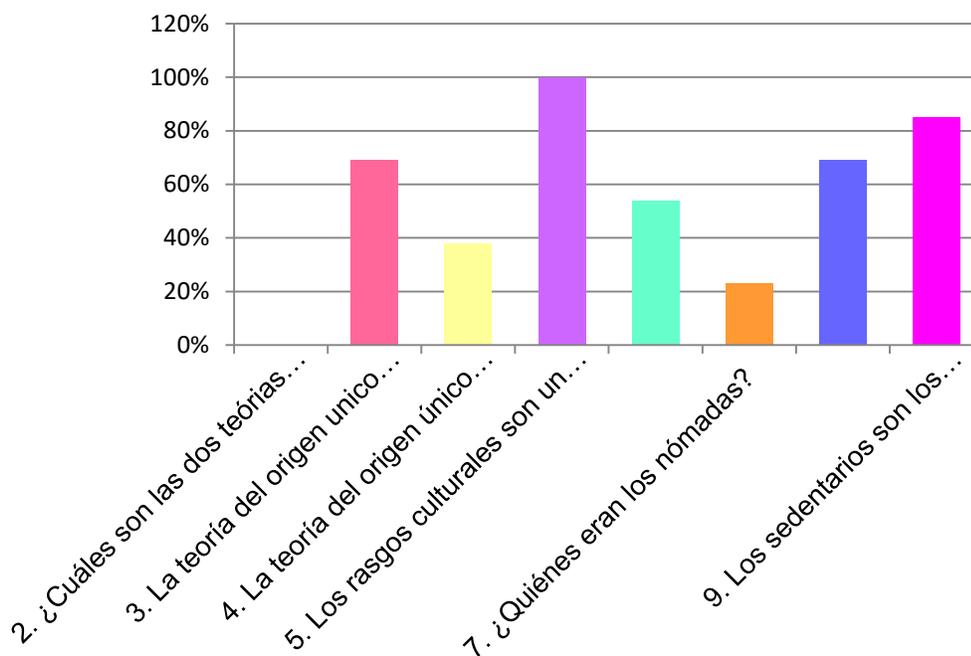
- Nuevamente se les pregunto ¿Quiénes eran los nómadas? por lo que solo el 23% si logro contestar bien

Durante la aplicación de esta actividad no se presentaron dificultades al efectuar las actividades, pues se realizó en la escuela y conto como actividad de clase, de la misma manera no todos los estudiantes lo contestaron sin embargo los resultados obtenidos en 13 de los 27 alumnos fueron favorables. Por otra parte, cabe mencionar el docente en formación fue guía en todo momento para la ejecución de estas.

A continuación, se muestran los resultados graficados de las diez preguntas elaboradas

Gráfico 8

Civilizaciones



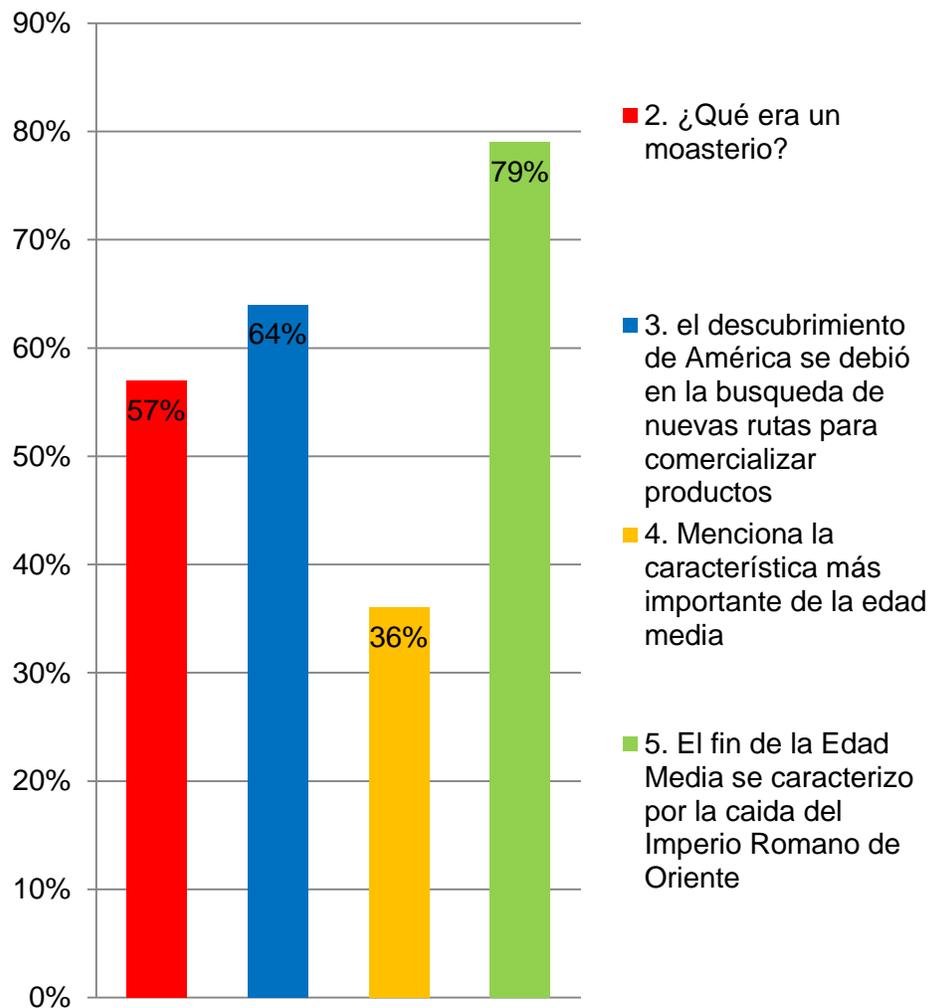
Fuente: Alumnos de 2ºA, Esc. Sec. Ofic. No. 0292 Heriberto Enríquez, ciclo escolar 2021-2022

Posteriormente, después de algunas semanas se les realizó un segundo quizz en la plataforma Kahoot! la cual llevo por nombre “edad media” (anexo 5) los resultados

nuevamente mejoraron por lo que 14 jugadores participaron en el, y obtuvieron un 58% de las respuestas correctas, en dicha actividad solo se realizaron cuatro preguntas en el que el porcentaje mínimo obtuvo un 36% en la pregunta número tres en la que mencionarían la características de la edad media.

Gráfico 9

Edad media



Fuente: Alumnos de 2ºA, Esc. Sec. Ofic. No. 0292 Heriberto Enríquez, ciclo escolar 2021-2022

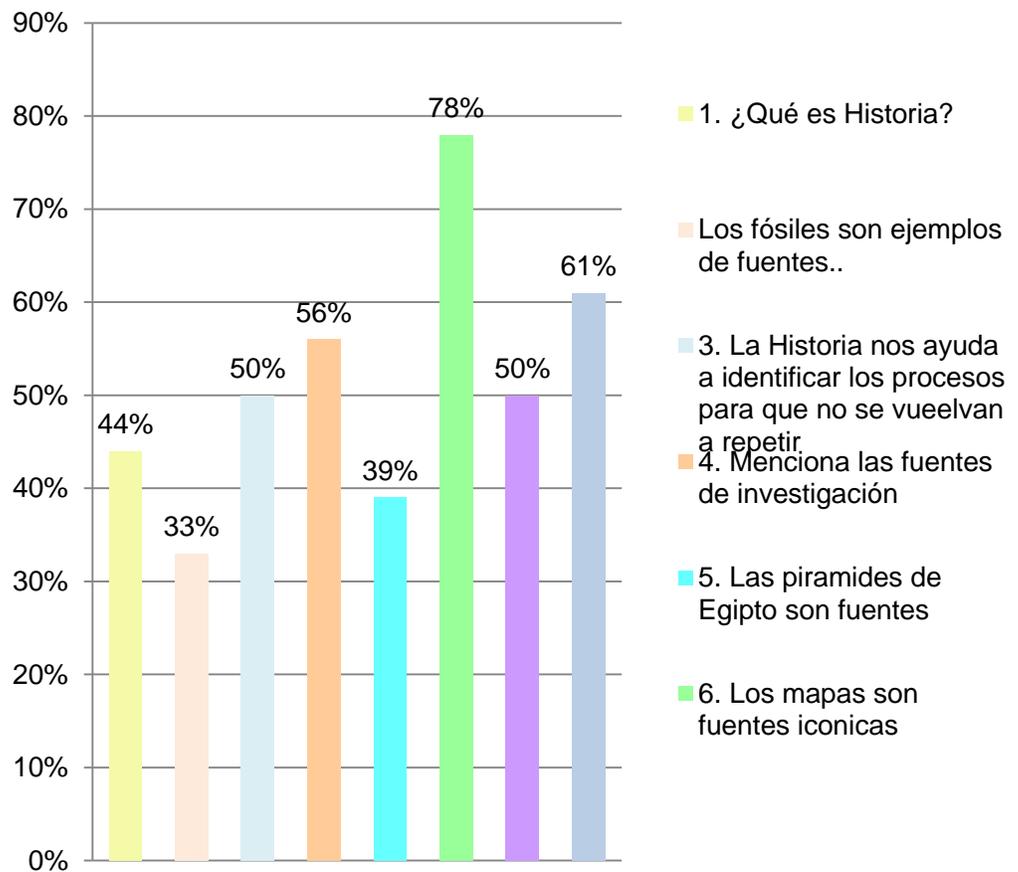
Por último, se aplicó un quizz en la plataforma Kahoot!, se realizaron 09 preguntas en las que el rendimiento bajo en un porcentaje mínimo, se obtuvo un 51% en

las respuestas correctas (anexo 6) lo jugaron 18 personas, y se observó el desempeño que pusieron los estudiantes esto a raíz de las observaciones que se realizaron la institución con los medios tecnológicos del laboratorio de computo.

Las preguntas en las que se tuvo mayor dificultad son las siguientes

- Los fosiles son ejemplos de fuentes... con un 33% de respuestas correctas
- las pirámides de Egipto son ejemplos de fuentes... con un 39% de preguntas asertivas

Gráfico 10
¿Qué aprendimos?



Fuente: Alumnos de 2ºA, Esc. Sec. Ofic. No. 0292 Heriberto Enríquez, ciclo escolar 2021-2022

Para concluir esta parte del documento, se identificó que los aprendizajes mejoraron en un pequeño lapso, aunque se consideró difícil la implementación se logró favorecer la motivación en alumnos de 2do “A” además que los aprendizajes se concretaron de

manera eficaz, aunado a esto los alumnos argumentaron que les interesa más la asignatura de Historia y las actividades que se realizaron fueron más innovadoras.

3.7 Conclusiones

El cambio en la educación va focalizado principalmente en la motivación empleada principalmente en las asignaturas, esas modificaciones dependen ampliamente de que los docentes tengan la apertura profesional para realizar innovaciones en el aula.

Desde hace algunos años se ha observado que los alumnos no tienen la adquisición de conocimientos señalada en los diferentes planes y programas de estudios, esta situación se enfatizó aún más con la suspensión de sesiones presenciales (durante casi dos ciclos escolares) debido a la pandemia por Covid, ya que tuvieron de mudarse a aulas virtuales lo que propicio que algunos de los jóvenes estudiantes no pudieran conectarse a ellas por falta de medios, o bien aun cuando si contaban con dichas herramientas no era de su interés conectarse argumentando que era aburrido y tedioso estar en ellas.

Los profesores destinaron y agotaron todas las propuestas que tenían como parte de su trabajo intentando reconectar a los alumnos con los medios tecnológicos aún que lamentablemente no lo hicieron de manera correcta, dejando escapar así algunas oportunidades y cayendo una vez más en la enseñanza tradicionalista, en la que los estudiantes solo entraban a clase a escuchar y tomar nota, sin que la sesión tuviera un impacto en su formación pedagógica.

Al conocer al grupo de 2do. "A" y realizar los diagnósticos se puede observar y analizar que la mayoría de estos estudiantes toman la asignatura como una clase aburrida en la que solo se trata de aprender números y fechas, en la que solo se práctica la lectura y escritura, dejando la didáctica de un lado. Ellos refieren que no han logrado obtener conocimientos auténticos, a excepción de una estudiante, lo que preocupa aún más la situación, también se pudo identificar que están muy familiarizados con las Tecnologías de la Información y Comunicación pues sin darnos cuenta fueron dos largos años utilizando estas herramientas y las que quizá no ocuparon de manera correcta pero que estuvieron presente en este momento.

Ya mencionado lo anterior se propuso utilizar estrategias didácticas, las cuales fueron Maket It y Kahoot! estas parten de lo didáctico llevado a aulas virtuales, la consecuencia de ello es meramente por los resultados recabados a través de test y cuestionarios, una vez diseñados, se procede a aprovecharlas y así identificar cuales dieron los resultados finales.

La implementación de **MAKE IT Y KAHOOT! COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA FAVORECER LA MOTIVACIÓN POR LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN ALUMNOS DE 2DO. GRADO, GRUPO A EN LA ESCUELA SECUNDARIA OFICIAL NO. 292 “HERIBERTO ENRIQUEZ”** propició un cambio en el grupo sujeto de estudio al mostrar un nuevo cambio, interés y motivación por parte del alumnado, esto originado durante un proceso bastante lento que va desde el conocimiento histórico hasta el análisis y reflexión de la implementación de quizz y actividades tecnológicas por lo que lo podemos identificar en logros y áreas de oportunidad que se tuvo:

Logros:

1. Se crearon dos distintos roles, el de un guía y el alumno con aprendizaje autónomo, en el que el docente solo fue el encargado de otorgarles y poner a la disposición los medios facilitadores del aprendizaje.
2. Se propició el manejo de información y conocimiento histórico a través de aplicaciones digitales con lo que se favoreció la motivación.
3. Se ampliaron las habilidades tecnológicas de cada estudiante, utilizando aplicaciones digitales de manera didáctica.
4. Mejora en la relación docente-estudiante al desarrollar temas de manera didáctica, por lo que el resultado fue favorable al finalizar el proceso enseñanza-aprendizaje.
5. Uso adecuado en la implementación de nuevas herramientas tecnológicas, como Make It y Kahoot!
6. El alumno logró un aprendizaje autónomo además de motivación por aprender nuevos temas históricos.

Áreas de oportunidad:

1. Proceso de aprendizaje lento, pero en el que se obtuvieron mejores resultados
2. No todos los alumnos tienen hábito de realizar las actividades y tareas solicitadas por lo que el incumplimiento de actividades dificultó el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Accesibilidad para ingresar al laboratorio de cómputo y realizar las actividades planeadas.
4. Las herramientas fueron eficaces en todo momento, por lo que no se tuvieron incidencias al realizar las actividades.

Por último se agrega que la **implementación de aplicaciones digitales Make It y Kahoot! si favoreció la motivación en alumnos del 2do. Grado, Grupo “A”** ya que al realizar las actividades se pudo constatar que los alumnos estaban más interesados en las clases de Historia, ya que dejaron de ser tradicionalistas y se comenzó a emplear las Tecnologías de la Información y Comunicación, de esta manera los alumnos refieren que son ellos quienes comienzan a tener cierto acercamiento en la asignatura, y aunque en un principio no se estaban obteniendo buenos resultados que favorecían la ejecución de estrategias, se logró que los alumnos volvieran a retomar la parte de entregas de trabajos, lamentablemente en algunos casos no se logró lo esperado.

Aunado a esto se propone que esta investigación y propuesta se emplee en las próximas generaciones además de propiciar el uso de nuevas tecnologías en la educación favoreciendo la motivación por parte del alumnado.

4. Fuentes de Información

1. Argudo (2017) “*El efecto de las TIC en la evaluación de ELE en el sistema educativo finlandés*”. España: Universidad de Cantabria
2. Azevedo, V. y Goita, F. (2012). *Estos profesores están revolucionando la enseñanza. XL Semanal*, revista en español de actualidad, divulgación y estilo de vida, número 1277, 15 de abril. Recuperado el 14 de diciembre de 2021 de <http://www.unav.es/nuestrotiempo/es/temas/homeschooling-aprender-en-casa>
3. Bono, R. (2008). *Estudios longitudinales de medidas repetidas*. Modelos de diseño y análisis. Madrid: Arnau.
4. Córdoba gómez, francisco. (2015). *Las TIC en el aprendizaje de las matemáticas: ¿Qué creen los estudiantes?* 10.13140/rg.2.1.3660.8482.
5. Delors, Jaques. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI. Recuperado de: http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF
6. Eduard Puntetset (2011). “*De las inteligencias múltiples a la educación personalizada*” Redes programa de televisión de divulgación científica dirigido por, recuperado el día 13 de diciembre de 2021 de recuperado de <http://www.rtve.es/television/20111209/inteligencias-multiples-educacion-personalizada/480968.shtml>
7. Faber (2017) *The effects of a digital formative assessment tool on mathematics achievement and student motivation: Results of a randomized experiment*. Recerado de <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.12.001>
8. Federación, D. O. (2017). *Ley General de Educación*. Ciudad de México: Congreso de los Estados Unidos Mexicanos.
9. Hargreaves (2001). *Aprender «cambiar*. La enseñanza más allá de las materias y los niveles Barcelona: Octaedro.

10. Hernández, R.M. (2017). *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas*. Propósitos y Representaciones, 5(1), 325-347. Recuperado de <https://doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
11. Honey, P. (1989). *Learning styles questionnaire*. Organization Design and Development.
12. INEGI. (15 de mayo de 2012). *INEGI*. Recuperado el 26 de noviembre de 2021, de <http://www.microrregiones.gob.mx/catloc/contenido.aspx?refnac=150990027>
13. Kemmis, S. (1998). *El curriculum más allá de la teoría de la reproducción*. Madrid: Morata
14. L. Ruiz (2018) *Investigación cuasi experimental* Barcelona: Círculo Rojo
15. Latorre, A. (2005). *La investigación-acción*. Conocer y cambiar la práctica educativa. Barcelona: Graó.
16. Latorre, A. (2005). *La investigación-acción*. En *La investigación-acción*. Conocer y cambiar la práctica educativa (págs. 23-38). Barcelona: Graó.
17. Lázaro, I. G. (2019). *Los usos de las plataformas digitales en la enseñanza universitaria*. Perspectivas desde la investigación educativa. Revista de docencia Universitaria, 6.
18. Macías, L. & Manresa, C. (2013). *Mayores y nuevas tecnologías: Motivaciones y dificultades*. Ariadna, 6-11. Recuperado de <https://doi.org/10.6035/Ariadna.2013.1.2>,
19. Margalef, Leonor (2006). *¿Qué entendemos por innovación educativa? A propósito del desarrollo curricular*. Perspectiva Educacional, Viña del Mar Chile
20. Martínez (2017) *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando*. España: UCrrea
21. Mendoza, S. L. (2020). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos*. Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA, 51-53.

22. Mominó, Josep; Sigalés, Carles & Meneses, Julio. (2008). *La escuela en la sociedad red*. Internet en la educación Primaria y Secundaria. Barcelona: Ariel.
23. Munroe, Walter. (Ed.). (1941). *Encyclopedia of educational research*. New York: MacMillan. Organización de las Naciones Unidas (1948). Declaración Universal de los Derechos Humanos. Recuperado de <http://www.un.org/es/documents/udhr/>
24. Meneses, N. (2020 de septiembre de 23). El País. Obtenido de El País: Recuperado de https://elpais.com/economia/2020/09/23/actualidad/1600864548_666566.html
25. Niño, Victor (2011) Metodología de la investigación. Bogotá: ediciones de la U
26. Peiró, R. (04 de diciembre de 2020). *Economioedia*. Recuperado el 06 de marzo de 2022, de Motivación: <https://economipedia.com/definiciones/motivacion-2.html>
27. Pública, S. d. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral*. En P. y. básica, (págs. 383-416). Ciudad de México: SEP.
28. Quecedo, R. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, núm. 14, 5-39.
29. Rodriguez, J. C. (12 de 09 de 2019). *Rankia*. Recuperado el 15 de 10 de 2021, de <https://www.rankia.co/blog/analisis-colcap/4317884-que-son-plataformas-digitales-para-sirven>
30. Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F: McGraw-Hill.
31. Sancho Gil, Juana. (Ed.). (1994). *Para una Tecnología Educativa*. Barcelona: Horsori.
32. Silverman, R. F. (1988). *Aprender y enseñar* Estilos en Ingeniería de la Educación. Enrg.: Educación.

ANEXOS

Anexo 1



"2021 AÑO DE LA INDEPENDENCIA Y GRANDEZA DE MÉXICO"
ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO



TEST DIAGNÓSTICO SOBRE ESTILOS DE APRENDIZAJE

INSTRUCCIONES: Para cada pregunta marca con una X la respuesta que más se apegue a ti, de acuerdo con los siguientes valores: 0= Nunca 1 = Algunas veces 2 = Muy a menudo 3 = Siempre, realiza tu suma por cada área y envía los resultados a tu docente por el medio que se te solicite

Área 1					
1.	Recuerdo mejor si lo escribo	0	1	2	3
2.	Tomo muchas notas	0	1	2	3
3.	Puedo visualizar en mi mente ilustraciones, números o palabras	0	1	2	3
4.	Prefiero aprender a través de video o T.V. mejor que algún otro material didáctico	0	1	2	3
5.	Subrayo o marco lo más importante de lo le leo	0	1	2	3
6.	Uso un código de colores para ayudarme a aprender a trabajar	0	1	2	3
7.	Necesito instrucciones escritas para hacer mis tareas	0	1	2	3
8.	Me distraigo fácilmente si hay ruidos a mi alrededor	0	1	2	3
9.	Necesito ver a la gente para ver lo que me dicen	0	1	2	3
10.	Estoy más a gusto cuando las paredes donde trabajo o estudio tienen algún poster	0	1	2	3
	TOTAL				

Área 2					
11.	Recuerdo mejor las cosas cuando las comento en voz alta	0	1	2	3
12.	Prefiero aprender por medios de escuchar música, una conferencia o audio cinta	0	1	2	3
13.	Necesito instrucciones orales para hacer la tarea	0	1	2	3
14.	Los sonidos que me rodean, me ayudan a pensar	0	1	2	3
15.	Me gusta escuchar música cuando estudio o trabajo	0	1	2	3

16.	Puedo entender fácilmente lo que dice la gente aún sin verla	0	1	2	3
17.	Recuerdo mejor lo que la gente dice que su aspecto físico	0	1	2	3
18.	Recuerdo mejor lo que la gente dice aún sin verla	0	1	2	3
19.	Puedo identificar a la gente por su voz	0	1	2	3
20.	Cuando enciendo la T.V. Escucho el sonido más que ver la pantalla	0	1	2	3
TOTAL					

Área 3					
21.	Prefiero hacer las cosas que prestar atención a las instrucciones	0	1	2	3
22.	Necesito descansar frecuentemente cuando trabajo o estudio	0	1	2	3
23.	Muevo mis labios cuando leo en silencio	0	1	2	3
24.	Evito sentarme en el escritorio cuando puedo	0	1	2	3
25.	Me pongo nervioso(a) cuando estoy sentado(a) por mucho tiempo	0	1	2	3
26.	Pienso mejor cuando camino en círculo	0	1	2	3
27.	Manipular objetos me ayuda a recordar	0	1	2	3
28.	Me divierto construyendo o haciendo cosas manuales	0	1	2	3
29.	Me gustan las actividades físicas	0	1	2	3
30.	Disfruto coleccionar tarjetas, estampas, monedas u otras cosas	0	1	2	3
TOTAL					

Área
 kinestésica

Resultados Área visual Área auditiva
 1_____ 2_____ 3_____

Anexo 2



2022. "AÑO DEL QUINCENTENARIO DE LA FUNDACIÓN DE TOLUCA, CAPITAL DEL ESTADO DE MÉXICO"



ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

Pre- test de conocimientos de Historia

Docente en Formación: Moreno González Jaqueline

Objetivo: Identificar el nivel de conocimientos y motivación de los alumnos en la asignatura de Historia

Instrucciones: Subrayé la respuesta correcta según sus conocimientos previos

1. ¿Quién fue el primer presidente de México?
 - a) Guadalupe Victoria
 - b) Vicente Guerrero
 - c) José María Bocanegra
2. ¿En qué año ocurrió la conquista española?
 - a) 1510
 - b) 1492
 - c) 1521
3. De acuerdo con la cosmovisión mexicana, ¿cómo se llama “el lugar de los muertos”?
 - a) Tenochtitlán
 - b) Mictlán
 - c) Actlán
4. ¿Quién fue el último emperador mexicana?
 - a) Cuauhtémoc
 - b) Moctezuma
 - c) Nezahualcoyotl
5. De acuerdo con la mitología mexicana, ¿Quién es la diosa de la fertilidad, patrona de la vida y de la muerte, y guía del renacimiento?

- a) Coyolxauhqui
 - b) Huitzilopochtli
 - c) Coatlicue
6. ¿De qué otra forma se le conoce a la Guerra de Reforma?
- a) Guerra de los Tres Años
 - b) Guerra de Castas
 - c) Guerra de Independencia
7. ¿Quién firmó el Tratado de Córdoba en el que se acordó la Independencia de México?
- a) Ignacio Allende
 - b) Miguel Hidalgo y Costilla
 - c) Agustín de Iturbide
8. ¿En qué conflicto bélico internacional participó el “Escuadrón 201”?
- a) Segunda Guerra Mundial
 - b) Primera Guerra Mundial
 - c) Guerra de Texas
9. ¿A qué cultura pertenecen las cabezas colosales?
- a) Olmeca
 - b) Maya
 - c) Tolteca
10. ¿A quién se le atribuye el lema “¿Sufragio efectivo, no reelección”?
- a) Francisco I. Madero
 - b) Benito Juárez
 - c) Plutarco Elías Calles
11. ¿Te gusta la asignatura de Historia?
- a) Si (8)
 - b) No (9)
 - c) Un poco (10)
- ¿Por qué? Porque me parece aburrida (11) porque se trata de memorizar fechas y datos (8) porque me gusta conocer sucesos pasados (8)

12. ¿Te agrada la forma en la que tus docentes de Historia han impartido la asignatura?
- a) Si (7)
 - b) No (12)
 - c) Poco (8)
- ¿Por qué? porque solo hacemos resúmenes y copiamos del libro (9) porque el docente solo explica y no hacemos actividades (11) porque si le entienden al docente (7)
13. ¿Cuál de los siguientes recursos didácticos te agradaría que utilizará tu docente de Historia para motivarte por la asignatura?
- a) Plataformas digitales (14)
 - b) Juegos (10)
 - c) Videos (3)
14. ¿Consideras que si tu profesor de Historia utiliza el recurso que seleccionaste en la pregunta anterior, mejoraría tu aprendizaje en la asignatura?
- a) Si (21)
 - b) No (6)
- ¿Por qué? porque se me haría más interesante (9) porque sería más divertido (12) no porque así estamos bien (2) porque aun con eso el aprendizaje seria el mismo (4)

Anexo 3



Anexo 4

¡Aumenta la participación con contenido premium en Kahoot!+ AccessPass, ahora disponible en español! [Explorar contenido](#)

Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Marketplace Actualizar Crear

¡Bien jugado!

54% correcto

Juega de nuevo y deja que el mismo grupo mejore su puntuación o mira si los nuevos jugadores pueden superar este resultado.

[Jugar de nuevo](#)

Detalles del kahoot asignado

- Jugadores: 13
- Preguntas: 10

[Ver podio](#)
[Compartir podio](#)

Preguntas difíciles [2]

2 - Quiz
¿Cuáles son las dos teorías del origen de grupos humanos en América?

0% correcto Punt. 12.0 sec

Necesito ayuda [0]
Nadie parece necesitar ayuda

No se terminó [0]
¡Excelente! Todos terminaron

Anexo 5

¡Aumenta la participación con contenido premium en Kahoot!+ AccessPass, ahora disponible en español! [Explorar contenido](#)

Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Marketplace Actualizar Crear

Resumen Jugadores (14) Preguntas (5)

Presentado por JaquelineMC20022607.

¡Bien jugado!

58% correcto

Juega de nuevo y deja que el mismo grupo mejore su puntuación o mira si los nuevos jugadores pueden superar este resultado.

[Jugar de nuevo](#)

Detalles del kahoot asignado

- Jugadores: 14
- Preguntas: 5

[Ver podio](#)
[Compartir podio](#)

Preguntas difíciles [0]
¡Excelente! Nadie encontró ninguna pregunta demasiado difícil.

Necesito ayuda [4]

WonderBee	0%
FocusedRooster	25%
SpaceZebra	25%

No se terminó [1]

WonderBee	4
-----------	---

Participantes 24 de 24
Elemento no recopilado: elimina elementos para aumentar el espacio disponible

Anexo 6

The image shows a screenshot of a Kahoot! report page. The browser address bar shows a URL starting with 'create.kahoot!'. The page header includes the Kahoot! logo and navigation links: Inicio, Descubre, Biblioteca, Informes, and Marketplace. There are also buttons for 'Actualizar', 'Crear', and a notification bell. The main content area is titled 'Informe' and '¿Qué hemos aprendido?'. It shows a 'Resumen' tab selected, with 'Jugadores (18)' and 'Preguntas (9)'. A large green circle indicates a '51% correcto' score. Below this, there is a '¡Bien jugado!' message and a 'Jugar de nuevo' button. To the right, there is a 'Detalles del kahoot asignado' section with a table showing 'Jugadores: 18' and 'Preguntas: 9'. Further right, there is a 'Kahoot asignado' section with a 'Terminado' status, start and end dates (14 de mayo de 2022, 17:40 and 17 de mayo de 2022, 13:00), and the presenter 'Presentado por JaquelineMG20032607'. At the bottom right, there is a 'Ver podio' button and a 'Compartir podio' button, along with a tip: 'Consejo Utilizamos la motivación de los jugadores compartiendo el podio.'

¡Aumenta la participación con contenido premium en Kahoot!+ AccessPass, ahora disponible en español! [Explorar contenido](#)

Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Marketplace Actualizar Crear

Informe Opciones de informe

¿Qué hemos aprendido?

Resumen Jugadores (18) Preguntas (9)

¡Bien jugado!

51% correcto

Juega de nuevo y deja que el mismo grupo mejore su puntuación o mira si los nuevos jugadores pueden superar este resultado.

[Jugar de nuevo](#)

Detalles del kahoot asignado

Jugadores	18
Preguntas	9

Kahoot asignado **Terminado**

Fecha de inicio: 14 de mayo de 2022, 17:40

Fecha de finalización: 17 de mayo de 2022, 13:00

Presentado por JaquelineMG20032607

[Ver podio](#)

[Compartir podio](#)

Consejo Utilizamos la motivación de los jugadores compartiendo el podio.