

El uso de classroom como un potenciador de aprendizaje post pandemia en la asignatura de Historia del Siglo XIX en educación media superior

Salas Toral, Daniel

2022

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/5478>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA PUEBLA

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto Presidencial del 3 de abril de 1981



El uso de Classroom como un potenciador de aprendizaje post pandemia en la asignatura de
Historia del Siglo XIX en educación media superior.

DIRECTOR DEL TRABAJO

Maestra. Adriana Sánchez García

ELABORACIÓN DE ESTUDIO DE CASO

que para obtener el Grado de

MAESTRÍA EN NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE

Presenta

Daniel Salas Toral

Puebla, Pue.

2022

ÍNDICE

CAPÍTULO I PROTOCOLO DE LA INVESTIGACIÓN	5
1.1 Introducción.....	5
1.2 Antecedentes.....	7
1.3 Justificación.....	8
1.4 Objetivo general	9
1.5 Objetivos específicos.....	10
1.6 Tipo de estudio	10
1.7 Alcances y limitaciones.....	10
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	12
2.1 Marco contextual: El aprendizaje durante la pandemia como precedente	12
2.1.1 El alumno de bachillerato como ser un complejo.....	14
2.2 La enseñanza de Historia al interior de las aulas de educación media superior	16
2.2.1 Aprendizaje significativo: el alumno como centro del aprendizaje.....	17
2.2.2 El Conectivismo: el aprendizaje impulsado por la red	18
2.2.3 Microlearning en la red y en el aula.....	19
2.2.4 La empatía histórica en el alumno: un paso más cerca del aprendizaje.....	19
2.2.5 La asignatura de Historia dentro de educación media superior: disposiciones oficiales	20
2.2.6 El docente: entre la enseñanza y la utilidad de la Historia	21
2.2.7 Los recursos didácticos dentro de la enseñanza de la Historia.	22
2.3 Entornos virtuales de aprendizaje.....	25
2.3.1 El aprendizaje multimedia y el impacto de las TIC de cara a las plataformas educativas	25

2.3.2 Plataformas y entornos virtuales de aprendizaje: un cambio de la forma en cómo se enseña.....	26
2.3.3 G Suite for Education y Classroom dentro de la enseñanza	27
CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	30
3.1 Contexto.....	30
3.2 La escuela donde se desarrolla esta historia.	31
3.2.1 Sujetos de investigación.....	33
3.3 Desarrollo de la propuesta de trabajo.	38
3.3.1 Sesión 1: La guerra de México y EE. UU como antecedente	39
3.3.2 Sesión 2: La Guerra de Reforma.....	43
3.3.3 Sesión 3: Leyes de Reforma.....	45
3.3.3 Sesión 4: 2ª intervención francesa	48
3.3.3 Sesión 5: Kahoot.	50
3.4 Análisis de resultados	52
CAPÍTULO IV CONCLUSIONES	57
4.1: Generalidades de Cierre	57
4.1.1 La adaptación de Google Classroom en la modalidad educativa presencial post pandemia promueve el aprendizaje	58
4.1.2 La flexibilidad en la implementación de recursos didácticos.	59
4.1.3 La curación de recursos didácticos de la red y de las TIC como práctica de la planeación didáctica para promover el aprendizaje.	59
4.1.4 La importancia de la duración y del lenguaje dentro del video como factor clave de aprendizaje.	60
4.1.5 Comprensión histórica más allá de fechas y personajes históricos clásicos.	60
4.2 Implicaciones educativas.....	61

4.3 Sugerencias.....	62
FUENTES BIBLIOGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS:	64
ANEXOS:	67

ÍNDICE DE IMÁGENES, GRÁFICAS, FOTOGRAFÍAS Y TABLAS.

Imagen 1: Ubicación del Bachillerato Digital 14 en la comunidad de San Mateo Tlaixpan.	31
Imagen 2: Captura de pantalla sobre evidencia de un texto de análisis cargado en Jam board.	44
Imagen 3: Captura de pantalla sobre carga de caligrama elaborado en nubedepalabras.es	45
Imagen 4: captura de pantalla sobre ejemplos de publicaciones cargadas en el espacio correspondiente en Classroom.....	47
Imagen 5: Captura de pantalla sobre un ejemplo de una publicación cargada.....	48
Imagen 6: Captura de pantalla de un ejemplo de conclusión por escrito realizada por equipo.	50
Imagen 7: captura de pantalla sobre los resultados finales arrojados por la página de Kahoot.	51
Imagen 8: Captura de pantalla sobre los indicadores de respuestas por equipos en la página de Kahoot.	51
Gráfica 1: Resultados generados por la Secretaría de Educación Pública.	32
Gráfica 2: 1er reactivo: ¿Qué tan importante consideras que es la materia de Historia para ti?....	34
Gráfica 3: 2º reactivo: “Describe cómo te impartían tus docentes de secundaria la asignatura de Historia: (aun cuando te haya tocado recibir clases durante pandemia)	34
Gráfica 4: 3er reactivo “Consideras que tus clases de historia son...”	35
Gráfica 5: Reactivo 4 ¿Cómo te gustaría que te enseñaran la asignatura de Historia?	36
Gráfica 6: Reactivo 5 Para ti, ¿cómo sería más fácil aprender historia?.....	36
Gráfica 7: Reactivo 6 ¿Con qué frecuencia tu profesor de Historia vincula los temas de la asignatura con el presente?	37

Gráfica 8 del reactivo 7: Consideras que la historia sirve para.	37
Gráfica 9 del reactivo 8: ¿Cuál consideras que es el aspecto que hace más difícil que se pueda aprender historia?	38
Gráfica 10: Resultados por áreas obtenidos de manera grupal.	53
Gráfica 11: Resultados totales individuales.	54
Fotografía 1: Actividad inicial en la aplicación Jam Board.	40
Fotografía 2: Proyección de un video sobre la separación de Texas.....	41
Fotografía 3: Aplicación de actividad de cierre de la sesión en Educaplay.	42
Fotografía 4: Presentación por parte de los alumnos del texto asignado.	44
Fotografía 5 Proyección de video del canal Bully Magnets sobre la continuación de las leyes de reforma.	46
Fotografía 6: Proyección de video sobre la guerra de los pasteles.....	48
Fotografía 7 sobre un ejemplo del cuadro de las 3 Q.....	49
Tabla 1: Resultados finales obtenidos por participantes	53

CAPÍTULO I PROTOCOLO DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo inicial, se presentan los antecedentes documentales que se han elaborado sobre el uso que tienen las tecnologías de la información y la comunicación como potencial pedagógico dentro de la asignatura de Historia, mostrando que el repertorio con el que cuenta el docente es basto, aun cuando las diversas páginas y aplicaciones potenciales son muy valiosas para mejorar el aprendizaje en un aula, esto es solo un preludeo para continuar con el recurso más sobresaliente con el que se puede contar dentro de la enseñanza, el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, en específico, Classroom; sin embargo, el otro componente que le da sentido al uso de esta plataforma educativa de acceso libre propiedad de Google, es el establecimiento de los motivos principales por los cuales se decide utilizar esta plataforma educativa.

Tomando en cuenta la situación a mejorar, que versa en un regreso a la normalidad después de dos años de un confinamiento sanitario, se establecen dentro de este capítulo, el objetivo general, así como los particulares que dieron guía a la elaboración de esta propuesta de trabajo.

1.1 Introducción

En el presente trabajo de investigación educativa se analiza la implementación de un entorno virtual de aprendizaje como un medio para poder potenciar el aprendizaje en la asignatura de Historia del Siglo XIX en segundo semestre, el Entorno Virtual de aprendizaje se implementó en una modalidad presencial que fue alojado en la plataforma de Google Classroom.

La aplicación de este entorno virtual de aprendizaje potenciado por el buscador Google de internet tiene como precedente dos situaciones que están presentes en el aprendizaje y deben ser atendidas.

El aprendizaje precario que se generó durante el confinamiento por la pandemia de COVID-19, ante este distanciamiento necesario, y la imposibilidad de detener la tarea educativa, se opta por seguir con una modalidad de clases a distancia; sin embargo, el cambio tan abrupto de la presencialidad a una educación donde la interacción era por medios como celulares, tabletas inteligentes o computadoras, mermó claramente la calidad de aprendizaje, ante una modalidad a la que no estaban acostumbrados tanto docentes como alumnos de todos los niveles educativos, donde la interacción en vivo con sus pares estaba más que arraigada.

La perspectiva poco favorable que se tiene hacia la materia de Historia en general, encasillada como solamente un repertorio de fechas y nombres carentes de una utilidad verdadera a comparación de matemáticas o lenguaje, donde se tiene la idea errónea de que la memorización es el único elemento válido para comprender el pasado de las sociedades.

Ante las situaciones descritas anteriormente, es menester que este documento presente solidez sobre que trabajos de investigación se han realizado, lo que se logró mediante una investigación documental sobre los aportes realizados sobre el uso de las TIC, siendo la antesala el uso de Classroom en países como Perú o México, siendo un énfasis en el uso de este EVA en una presencialidad o no en línea como se podría especular.

Posterior a los antecedentes documentales identificados sobre el uso de Classroom, se establece el marco teórico donde se definen aquellos aspectos imprescindibles para el presente documento, que se encuentra dividido en las siguientes grandes áreas:

-El estudiante y su retorno a la normalidad, pero sin perder de vista el precedente del tiempo que aprendió durante el distanciamiento sanitario, así como las nociones teóricas de aprendizaje desde la óptica psicológica.

-El aprendizaje en la asignatura de Historia, vinculando el empleo de recursos didácticos en general con la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación, sin dejar de lado los aspectos pedagógicos y formativos de esta materia perteneciente al área de ciencias sociales.

Los entornos virtuales de aprendizaje dentro de la educación, desde las generalidades que definen que son, hasta el establecimiento del lugar en la red donde se desarrollaría el EVA: Google Classroom. Para el siguiente apartado "*Capítulo III Metodología de la investigación de un estudio de caso*", se procedió al establecimiento del lugar y los protagonistas, así como la forma de trabajo que vio establecida en una secuencia didáctica que tiene como bases, tanto los estilos de aprendizaje de acuerdo a la teoría Visual, Auditiva y Kinestésica, así como una perspectiva de los estudiantes sobre la materia, para poder proceder después, con la narrativa de las sesiones durante las cuales, fueron aplicadas las diversas actividades, para finalizar en este apartado con el análisis de los resultados para lo que se consideró un instrumento de evaluación de salida.

El trabajo se finaliza con un análisis más detallado y profundo de los resultados obtenidos, para poder puntualizar los aprendizajes a los que se llegaron con el presente documento, sirviendo

de base para futuros trabajos de investigación que así lo requieren, y como un antecedente para una continuidad sobre la aplicación de la tecnología en la educación.

1.2 Antecedentes

La implementación de la tecnología dentro de las aulas es un tema que ha estado presente desde hace años, sobre todo cuando el avance de internet y las TIC han avanzado de una forma notoria que son prácticamente parte de la vida de la sociedad; debido a este avance, la educación tiene que estar a la par; siguiendo esta directriz educativa, se toman en consideración los resultados arrojados por investigaciones realizadas sobre la implementación de las TIC como una forma de mejorar el aprendizaje en la asignatura de Historia.

Por una parte, se tiene que la adquisición de competencias digitales tanto por docentes como por alumnos, es imprescindible para poder hacer frente a dificultades, siendo muestra de esto el uso de videos o juegos interactivos como es son los casos de Kahoot o Educaplay para hacer frente a una enseñanza tradicionalista, además de mejorar la adquisición del conocimiento, mediante aspectos como videotutoriales o el *gaming* educativo (Fernández 2021); en un tenor similar, José Monteagudo, puntualiza que el uso de las TIC potencializa el aprendizaje dentro de la enseñanza de la Historia, potenciados por aspectos como el *m-learning* o uso de códigos QR; sin embargo, es necesario tener en cuenta que se debe dar continuidad, pasando de las tecnologías de la información y la comunicación a las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (Monteagudo 2020); esto solo se logra, adecuado con ambos autores, con una adecuada curación de recursos y su correspondiente adecuación pedagógica.

El aspecto de las tecnologías de la información y comunicación, siendo aplicadas como recursos didácticos en general, generan el interés en las aulas, esto es establecido por ambos autores, y es la realidad que se vive dentro de las cotidianidades de los docentes de diversos niveles educativos en contextos variados.

Los ejemplos de la aplicación de la tecnología dentro de las clases de Historia, pueden ir desde las diapositivas, videos en YouTube, Wikipedia entre otras tantas, pero hay una que sobresale Google, en específico Classroom; para esto se toma en cuenta en primer lugar la investigación realizada por Lizbeth Guevara Maldonado, quien establece que esta herramienta puede simplificar los diversos recursos a utilizar y crear un entorno virtual de aprendizaje, de una manera colaborativa entre los participantes de la comunidad educativa, teniendo un aspecto de portabilidad que

trasciende el aula, siendo esto no solo un aspecto que refuerza el aprendizaje del alumno, sino que también la labor docente (Guevara 2019).

Aun con lo que Lizbeth Guevara menciona sobre el trabajo a distancia que puede ser ejecutado en esta plataforma educativa auspiciada por Google, el autor German Kraus, establece que esta plataforma educativa se puede implementar como refuerzo en la presencialidad, teniendo una característica polivalente, donde más allá de compilar recursos, se tienen beneficios como optimizar el tiempo y seguimiento a actividades, además de una portabilidad que solamente se ve empatada por su facilidad de uso (Kraus 2019), esto va a estar sujeto al compromiso que el docente tenga y demanda de una actitud proactiva por parte del que administra el entorno virtual de aprendizaje.

Aun cuando Classroom fue creado en 2014, y ha sido utilizado en diversas instituciones y niveles, no fue hasta el año 2020, con el inicio del confinamiento por la pandemia de COVID-19 se hace más notorio el uso de Classroom como plataforma educativa dados aspectos mencionados anteriormente; para esto, se considera el estudio realizado por Jisbaj Gamarra en la Universidad Nacional de San Antonio Abad en Perú en 2021, donde se analizó la utilidad de esta plataforma en el nivel superior, haciendo un estudio donde se destacaron aspectos como, el aprendizaje, interactivo, divertido y flexible que permite esta plataforma; además de lo anterior, un aspecto que sobresale es la portabilidad que ofrece Classroom para los estudiantes con un 68.61% de alumnos que usaron su celular como dispositivo para acceder a las aplicaciones (Gamarra 2021), siendo muestra de que el aprendizaje se ve potenciado por la familiaridad con las TIC que tiene los estudiantes.

1.3 Justificación

Es claro que el uso de las TIC en la educación es una realidad para mejorar el aprendizaje dentro de la educación en general, pero con el confinamiento de la pandemia, el proceso educativo se vio afectado, y con el regreso a las clases presenciales en el caso de media superior, hace que la tarea de impartir clases de una forma “normal” ya no es viable debido a que se tiene que subsanar las deficiencias con las que llegaron por dicho proceso de confinamiento escolar; se conoce de antemano que la enseñanza de la Historia tiene dificultades propias de la materia misma, sin embargo, la ausencia de una enseñanza guiada por un docente, un proceso de comunicación no continuo y el poco conocimiento de recursos digitales por parte de profesores, tiene como

consecuencia que su aprendizaje se vea comprometido no solo en su estancia en el bachillerato, sino que también en su nivel de educación superior si no se le hace frente a esta situación; con esto se pretende iniciar con un proceso de fortalecimiento del aprendizaje con un medio que esta literalmente al alcance de sus manos, el regreso a clases es una parte importante de esto, pero se requiere de un medio que genere interés en el estudiante y que le pueda ayudar a comprender de una mejor manera el conocimiento que se le brinda.

El uso de Classroom tiene un potencial bastante aceptable debido a que, con el regreso a clases, se tiene tanto la guía e interacción entre docente alumno, sino que también ya hay una apertura mayor a este tipo de recursos, debido a que inicialmente tanto docentes como alumnos no tenían una noción clara de cómo usar Classroom, siendo un aprendizaje de ensayo y error para ambas partes, si bien no se puede lograr mejorar el aprendizaje en menos de 3 semanas aproximadas de ejecución de la propuesta, si es una base para que el estudiante pueda pasar de que el internet sea una solamente fuente de información, a una forma en la cual puede aprender mejor, haciendo uso adecuado de dispositivos móviles; pero no solo en la asignatura de Historia del siglo XIX, sino que esto pueda ser aplicada en otros campos formativos.

La asignatura de Historia es percibida como aburrida o poco interesante y carente de uso, pero con algo tan conocido como lo que es Google (así como las diversas herramientas con las que cuenta), debido a que la enseñanza puede volverse interactiva y puede tener un carácter más útil, además de esto, es necesario mencionar que con el confinamiento implementado durante poco más de un ciclo escolar, propició un acercamiento de la tecnología al interior de la educación en diversos niveles educativos.

Esta propuesta adquiere especial relevancia, dado que además de un desarrollo de aprendizaje en la asignatura de Historia, también se desarrolla lo que en el Programa de la misma asignatura se desarrolla el ámbito de Habilidades Digitales, en el cual consiste en un uso de las TIC no solo de una forma eficiente y ética, además para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas (SEP 2019).

1.4 Objetivo general

Implementar un Entorno Virtual de Aprendizaje en Google Classroom para mejorar el aprendizaje en la asignatura de Historia del Siglo XIX con alumnos de 2° semestre del Bachillerato Digital número 14 en modalidad presencial.

1.5 Objetivos específicos

-Identificar las principales aportaciones documentales sobre la implantación de plataformas educativas como un medio de aprendizaje.

-Fundamentar teóricamente el uso de la plataforma educativa Google Classroom como recurso didáctico para mejorar el aprendizaje en la asignatura de Historia.

-Diseñar e implementar una propuesta didáctica que incluya recursos de la Web 3.0 dentro de Classroom.

-Presentar los resultados de la implementación del entorno virtual de aprendizaje, vinculado estos con los fundamentos teóricos pertinentes.

1.6 Tipo de estudio

La escuela en que se aplicó el presente trabajo fue en el Bachillerato Digital Número 14, que se encuentra en la Comunidad de San Mateo Tlaixpan, con estudiantes de 1er grado de educación media superior en la modalidad presencial, siendo de una naturaleza mixta para establecer un panorama de lo más certero posible para la elaboración de la secuencia didáctica y eventualmente el entorno virtual de aprendizaje alojado en Classroom. Para las mediciones cuantitativas se consideraron las opiniones y/o perspectivas de los estudiantes con respecto a la materia; el aspecto cuantitativo se ve presente por un instrumento de salida que arrojó resultados de 10 áreas generales necesarios para medir el EVA y verificar el grado de logro en el uso de Classroom en la presencialidad valiosos para concluir el estudio de caso.

1.7 Alcances y limitaciones

La ejecución de un Entorno Virtual de Aprendizaje en Google Classroom como un medio para mejorar el aprendizaje, se elaboró con un grupo de 12 estudiantes que integran el 1ºb durante un total de 5 sesiones, durante dos semanas: desde el 9 hasta el 18 de mayo de 2022, presentando un total de 7 horas aproximadas frente a grupo, correspondiendo al contenido temático general de la Guerra de Reforma; es necesario señalar, que la escuela donde se llevó a cabo el presente trabajo cuenta con una infraestructura básica para su ejecución compuesta de video proyectores e internet, de una manera paralela se consideró el uso de los dispositivos de los estudiantes para el acceso al EVA en clases presenciales, sin embargo, la infraestructura del internet de la institución aunado a

los limitados recursos económicos para mejorarla, propiciaron que las actividades fueran desarrolladas por equipos.

Adicionalmente se busca que con el presente documento no solo se mejore el aprendizaje en las materias que se requieren, sino que sea un precedente para motivar al docente a la apertura de aprendizajes nuevos en el área de las TIC aplicadas a la educación, lo cual tiene un potencial alto, dado que su aplicación fue de una corta duración, las posibilidades crecen mucho más con periodos mayores de ejecución, en este trabajo no solo fue la innovación en las actividades presenciales, sino que las actitudes positivas y de interés mostradas por los sujetos de investigación, son indicios de una mejora de aprendizaje.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

En este capítulo se analizan los diversos aspectos teóricos que fundamentan el presente trabajo, donde inicia con, el antecedente de la pandemia y su impacto en la educación en la escala global y nacional, como un preludio de la problemática que aqueja al aprendizaje de la asignatura de Historia.

Además del antecedente emanado de una pandemia global, se considera como otro elemento de suma importancia a los estudiantes, pero desde una perspectiva de la etapa de desarrollo en la que se encuentra vinculando esto con los estilos de aprendizaje acorde a la teoría Visual, Auditiva y Kinestésica.

Para finalizar este capítulo, se aborda con detalle tanto las nociones que hay sobre la enseñanza de Historia, con una perspectiva pedagógica abarcando el uso de recursos didácticos y formativos, para dar paso a los fundamentos teóricos sobre la tecnología al interior de la educación y cómo es que esta ha llegado a evolucionar a un entorno virtual de aprendizaje.

2.1 Marco contextual: El aprendizaje durante la pandemia como precedente

La educación del ser humano es uno de los temas más complejos de analizar y comprender debido a los múltiples ámbitos que comprende, siendo algunos de estos la edad o el nivel educativo como determinantes para el ser humano; siendo las escuelas, por excelencia, un lugar de instrucción y formación, las cuales por lo general han estado habituadas en su mayoría por una educación “presencial”, donde la terna de docente, alumno y contenido, coinciden en un lugar y tiempos específicos; esto se ha realizado en México durante muchos años, configurando así, la organización de la sociedad que gira en torno a una escuela.

La rutina para miles de personas en México (y el mundo) se vio modificada por la alerta sanitaria mundial por la proliferación de la enfermedad SARS Covid-19, que obligó no solo a México, si no al mundo entero, a tener un distanciamiento social, en lo que se analizaba más a fondo esta enfermedad y como poder hacerle frente; lo que trajo como consecuencia que para mayo de 2021, acorde al portal oficial la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO por sus siglas en inglés); 246,002,366 estudiantes fueron afectados a nivel mundial de los cuales, el 13.38% (32,908,290) son Mexicanos (Unesco 2021).

En marzo de 2020, se decide adelantar en México, el periodo vacacional por parte de las autoridades educativas y sanitarias pertinentes, sin dimensionar realmente la seriedad de una potencial pandemia en esos momentos, extendiéndose durante casi dos años, de confinamiento escolar, obligando de una forma inevitable a llevar la educación en la distancia, con una muy marcada flexibilidad según fuera necesario acorde a los diversos contextos escolares; como son los recursos informáticos con los que se contarán o la metodología de enseñanza que se siguió durante el distanciamiento; complementando lo anterior, la proliferación de Google (con su respectiva aplicación) como plataforma educativa en diversos niveles educativos así como modalidades, además del programa “aprende en casa”, la realidad es que hubo un sector marcado de la población que vio truncada su educación, sin distinción del nivel educativo.

El periodo de confinamiento evidenció la desigualdad que hay en la educación a nivel mundial, donde factores como la carencia de recursos económicos o de infraestructura fueron un factor clave para que se lograra el aprendizaje a distancia, donde los que fueron menos beneficiados fueron los sectores vulnerables, esta realidad global se puede trasladar a la cotidianidad que vivieron muchas familias y docentes, la decisión de migrar la educación a una modalidad a distancia no fue una implementación sencilla, siendo posiblemente la única que quedaba, se dio cuenta de que la realidad de llevar esta modalidad educativa solo la tenía considerada una minoría del país, además de que acorde a lo que puntualiza Sorahaya Carrasco, la realidad contrastante, entre que todo encajaría adecuadamente en esta modalidad, pero la aplicación, fue complicada por aspectos como dificultades docentes en general, la falta de medios por parte de los estudiantes así como una necesidad económica apremiante por los cambios generados por la situación social (Carrasco 2021).

Es conocido que esta modalidad trajo consigo un alto índice de deserción educativa nunca antes visto, Carrasco señala de una manera específica algunos de los motivos de baja como son aspectos de aprendizaje que en palabras simples “no aprenden igual” o “no le entienden”, y sin menosprecio de lo anterior, hubo un factor que afectó a la educación durante el confinamiento, y es que la educación a distancia, no es para todos, debido a que en palabras de Lorenzo García, señala que no hay una preparación adecuada, tanto en estudiantes como docentes, sobre la autodisciplina y compromiso para educarse en un medio a distancia (García 2021), y aunado con lo anterior, esta falta de compromiso hizo que el aprendizaje fuera afectado, aspecto que se ve reflejado en el retorno a las aulas, donde la carencia de conocimiento es una realidad preocupante

que cientos de docentes, de diversos niveles tienen que saber cómo sobrellevar y superar dicha situación; la realidad en las aulas, es que la educación “presencial” está muy arraigada en México, y que la dupla docente-alumno en un mismo lugar son necesarias si se quiere un aprendizaje verdadero, al menos en lo que comprende educación básica y obligatoria.

2.1.1 El alumno de bachillerato como ser un complejo

Las etapas de desarrollo del ser humano son importantes, considerada como la más crítica, la adolescencia, debido a que es el paso a una vida en sociedad más compleja, es donde el futuro de la persona se define en los ámbitos: personal, educativo y social; y aun cuando cada ser se considera único e irrepetible, no se puede escapar de la realidad contemporánea, donde la globalización hace que se transforme la demanda laboral y por consiguiente las escuelas (Villa 2014).

La adolescencia se convierte en una etapa compleja de sobrellevar debido a que, en el ámbito psicológico la autora Diane Papalia citando a Jean Piaget, hace alusión a que el adolescente se encuentra en una etapa donde el desarrollo del pensamiento hipotético deductivo, que se caracteriza por ser el elemento básico para la resolución de problemas, teniendo esbozos de método científico básico (Papalia 2017), aspecto que es sumamente relevante dado que el aprendizaje en este nivel educativo cambia de una forma notoria durante esa transición de secundaria-bachillerato.

Aunado a lo que establecen las teorías de desarrollo humano desde un punto de vista psicobiológico, otro ámbito fundamental que no se puede dejar de lado, es la forma en cómo aprenden los alumnos, sin perder de vista la singularidad de cada uno de ellos, y aun cuando se tiene que desarrollar el aspecto socio emocional de los educandos, también es importante mencionar que la forma en la que aprende también tiene que ser retomada y fortalecida para esto se toma en consideración aportes referentes a los estilos de aprendizaje, que se vuelven complejos de entender debido a la postura opuesta entre la singularidad del alumno y pretender homologar el aprendizaje a la vez.

Dentro de las diversas versiones de lo que se define como “estilo de aprendizaje” sobresalen las aportaciones del Psicólogo Howard Gardner, quien define un total de 9 inteligencias múltiples que presentan autonomía con un grado de interrelación tenue, para esto, Jacqueline Suárez, citando a Gardner, establece una inteligencia múltiple es:

“La capacidad de resolver problemas o de crear productos que sean valiosos en uno o más ambientes culturales” (2010)

El ser humano es contradictorio entre sí, quiere ser tratado igual que todos en un colectivo, pero requiere que se le respete su individualidad, ocurre algo similar en el proceso educativo, se trata de comprender el proceso educativo desde un punto de vista colectivo, y aunque es imposible lograrlo, porque cada alumno irreplicable, resulta que, si pueden compartir elementos en general, y si bien no todos pueden aprender de la misma manera a pesar de que el contenido, la forma en que se presenta o inclusive lugar y hora, si pueden ser clasificados en la forma en que aprenden de manera general, atendiendo así de una manera más integral.

La variedad de autores que puntualizan, las definiciones sobre lo que son los estilos de aprendizaje resulta bastante enriquecedor, cada uno de ellos con sus características y aportes propios; con esto no se pretende dar una explicación amplia, pero sí orientar el presente trabajo que se encuentra dentro de media superior, aspecto que se explica posteriormente.

Lo anterior es una muestra de cómo es que el alumno tiene una variedad de ambientes dentro y fuera de la escuela, esto incluye el aspecto del aprendizaje utilizando la tecnología aplicada al aprendizaje, para lo cual, vinculando los aportes de Gardner, se toma en consideración la teoría de aprendizaje del modelo VAK (visual, auditivo y kinestésico), propuesto por los autores Kita y Keneth Dunn, quienes establecen que este modelo de aprendizaje, está sujeto a elementos personales, biológicos o de desarrollo, haciendo que el aprendizaje tenga una variedad amplia (Ramos 2019) y se toma en consideración esto en el caso de EMS (educación media superior) como un elemento básico para el desarrollo de las actividades en una planeación didáctica incluido en los manuales del programa “yo no abandono” establecidos por la Secretaría de Educación Pública, como una forma más general de conocer dichos estilos y poder realizar actividades acorde a los mismos, tratando de desarrollar en la medida de lo posible, las tres grandes áreas que presenta dicho modelo.

El adolescente en sí, al estar en un proceso de poder definir su identidad, tiene la tendencia a ir en contra el orden establecido, esto es conocido de manera general tanto por padres de familia y docentes que tienen a su cargo a personas de esta etapa, y aun cuando es conocida dicha rebeldía generalizada, existe un aspecto preocupante dentro de este ámbito, lo que Yessica Paola Aguilar, establece que hay un desinterés y apatía por aprender, esto se puede deber a factores como: la falta

de definición de un proyecto de vida, preocupación constante solo por el presente y una desmotivación muy marcada por no encontrar un lugar en la sociedad (Aguilar, 2015), además de la preocupación psico-social señalada por Aguilar, retomando a Villa, señala que el factor económico hace cada vez más complejo el que se pueda concretar una adecuada formación para el estudiante, debido a que cuando se prioriza el ingreso económico familiar por encima del educativo, esto, emanado por un ingreso económico bajo, hace que la desigualdad se acentúe más, haciendo una brecha cada vez más amplia en el futuro del adolescente en cuestión.

Junto con la naturaleza del adolescente en media superior, el factor de la pandemia no solo afectó el aprendizaje, sino que también la parte social y afectiva del adolescente, ya que al cambiar la dinámica social por un distanciamiento forzado y la sensación de que el confinamiento parecía no tener fin, la incertidumbre generalizada en México, hizo que como consecuencia los alumnos se enfrentan a situaciones emocionales a las cuales no se habían enfrentado, ansiedad, estrés, desinterés, llegando inclusive a aspectos de depresión, lo que puntualiza Luis Medina, señala que más de la mitad de los estudiantes requieren de estrategias de resiliencia y crecimiento postraumático generado por el confinamiento, afectado en una relación mayor a estudiantes, pero también a docentes (Medina 2021); con lo anterior, hace evidente que aspectos como el programa Construye-T sean implementados de una mejor manera, ya que el manejo socioemocional de los estudiantes ya estaba dentro de la educación media superior, pero este programa federal carece de una forma amplia de cómo hacer frente a niveles de estrés y ansiedad tan altos.

2.2 La enseñanza de Historia al interior de las aulas de educación media superior

La enseñanza de la Historia siempre ha sido intrincada, en especial los últimos años por el cambio de una centrada en la memorización a una donde se busca la comprensión del pasado, por lo que, en EMS se toma en cuenta como punto inicial, el alumno, siendo contemplado como un ser capaz de involucrarse en su aprendizaje, pero también con análisis, así mismo

tomando en cuenta la época en la que se encuentran los estudiantes, se toma en consideración aspectos de aprendizaje tanto de las corrientes pedagógicas que dan sentido al aprendizaje dentro de las aulas de bachillerato, que se encuentra formalizado en el programa de la materia, y siguiendo el paralelismo en este trabajo en particular, se hace un uso más amplio y profundo del uso de las TIC orientado al estudio formal y científico del pasado.

2.2.1 Aprendizaje significativo: el alumno como centro del aprendizaje.

La formación de las personas al interior de las escuelas es algo que ha tenido una importancia notoria en la sociedad mexicana, aspecto que se ha visto reflejado en las reformas que responden a las necesidades de una sociedad cada vez más cambiante y exigente, que van desde el preescolar hasta los posgrados mismos; sin embargo, aun con estos cambios la labor del docente ha sido en general, poco valorada por una parte de la sociedad actual con epítetos que aluden a que es algo “fácil “ realizar, pero, no fue hasta tiempos recientes donde se reconoció esta formación a raíz de la educación a distancia, pero junto con esto, apareció una interrogante que ha estado mucho antes de la pandemia de COVID-19, y que todos los estudiantes se han realizado en algún momento: **¿Para qué me va a servir esto?**; lo cual es difícil de responder, sobre todo si el docente no pasa más allá de una mera transmisión del conocimiento, y esta duda que se presenta al interior de clases no debe ser visto como algo negativo, al contrario es algo que ser visto como una oportunidad de mejora.

El aprendizaje significativo debe ser considerado más allá de una nota aprobatoria alta, este es el significado más común que se le otorga esto, pero la realidad es que esto es una teoría educativa propuesta por el psicólogo Estadounidense David Ausubel, quien establece como un eje de la educación al alumno y su relación con el conocimiento, pero no como una mera transmisión de información, sino como el procedimiento cognitivo complejo:

“el aprendizaje significativo es el que se puede relacionar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos del estudiante y esto le permite asignar significado a lo aprendido y poder utilizar en otras situaciones de la vida” (Baque 2012)

Lo anterior establece el papel que tiene el estudiante dentro de esto y su entorno de una manera general, y de acuerdo a lo que se establece en esta teoría, se señala una participación activa del estudiante guiada por el docente, Baque establece que es una tarea progresiva donde se consideran conocimientos previos sobre el tema, para lo cual se deben considerar actividades que capten su atención, brindando desde el inicio la confianza y la apertura de opinión para el alumno, para poder finalizar en el aspecto más complejo en la educación, la contextualización de la educación.

Considerando los aspectos señalados dentro del aprendizaje significativo, que si bien son aplicables en las diversas materias que hay en EMS, resulta que en Historia adquiere una especial

relevancia, debido al principio de una enseñanza más activa desde el punto de vista pedagógico, donde el estudiante puede tener un protagonismo notorio, pasando de la memorización basada en una historia de bronce, a una donde puede ser contada por ellos mismos, donde inclusive pueden entender que la historia puede ser realizada por personas como ellos, y esto también trae consigo que, al brindarse un aprendizaje basado en el alumno, hay una apertura de la parte humana del estudiante hacia la materia (Moreira 2017), porque al considerar aspectos como sentimientos, pensamientos y/u opiniones propias del alumno, genera una conexión mejor al ser conscientes de su potencial para participar en procesos metacognitivos.

2.2.2 El Conectivismo: el aprendizaje impulsado por la red

El aspecto teórico que busca explicar un punto específico del proceso educativo cambia conforme las sociedades avanzan, y aun cuando aportaciones vistas en el apartado anterior son importantes, se comprende una parte; y es que aun cuando el aprendizaje comprende aspectos cognitivos, es imposible ignorar los aspectos que permean la enseñanza como el uso de las TIC, llegando al punto del establecimiento de una teoría enfocada al uso de TIC y la conexión a la red: Conectivismo.

De acuerdo a la teoría creada por George Siemens y Stephen Downes a inicios de siglo XXI, se establece que el conocimiento se distribuye mediante una red de conexiones, por consiguiente, el aprendizaje ahora se enfoca en cómo construir e interactuar en redes de conocimiento; este aprendizaje digital se encuentra influenciado por la permanente conexión que se tiene a la red, sobre todo por la capacidad de asimilación de lo que se puede lograr en la red por parte del estudiante, logrando un aprendizaje electrónico (e-learning).

El avance tecnológico no solo ha logrado que se tenga a la mano una cantidad de información de manera casi instantánea, sino que esta se pueda generar y compartir de diversas formas y con la misma rapidez y es que, Roberto Sánchez, establece que esta teoría tiene influencias notorias con la teoría del socioconstructivismo creada por Vygotsky, donde los factores sociales como desencadenantes externos de aprendizaje, o con los aportes de Ausubel donde se da la continuidad constante de un conocimiento, definido como una actualización que parece no terminar, para esto la escuela debe desarrollar adecuadamente las competencias adecuadas para lograr un uso eficaz y ético de las TIC (Sánchez 2019).

La conexión a la red no solo representa la fuente primaria de información en la actualidad, sino que también se promueve un aprendizaje ubicuo, el cual consiste en la disponibilidad de conexión vinculada a las TIC, y esto trasciende el contexto tradicional de la educación al interior de las aulas (Cueva 2019).

2.2.3 Microlearning en la red y en el aula.

El avance de las TIC no solo cambio la forma en cómo se relaciona y aprende el ser humano, sino que también la enorme variedad de recursos que se disponen para el aprendizaje, y es que la Web 3.0 hizo más dinámico el quehacer en la red, esto se aprecia en un micro aprendizaje (microlearning), que tiene como característica por la brevedad de las unidades de aprendizaje, se presenta una adecuada dosificación del contenido mismo en cantidades pequeñas, aspecto se ve beneficiado por el ritmo de vida acelerado que se tiene hoy en día, pasando por ejemplo de leer un libro sobre un tema complejo, a encontrar videos en diversos formatos o infografías que no solo pueden ser más atractivos a los alumnos, sino que la cantidad de tiempo invertido es menor para comprender un tema, esto deja de lado un poco la educación tradicional y rígida, por una que está caracterizado por la flexibilidad y la autonomía, aspectos que permiten un mejor aprendizaje por una información rápida y concisa (Salas 2021); siendo esto la realidad vivida durante la educación a distancia, el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación no solo fue una forma para sobrellevar el factor distancia, sino para también el poder hacer uso de recursos atractivos para los alumnos pero con una calidad de contenido adecuada, sino que también el formato como infografías en Canva o los videos cortos popularizados por la aplicación Tiktok.

2.2.4 La empatía histórica en el alumno: un paso más cerca del aprendizaje

La escuela puede ser difícil de poder sobrellevar por las implicaciones sociales, psicológicas, pero, sobre todo, las pedagógicas, ya que es complicado que se logre un interés por aprender cuando el docente frente a grupo no se esfuerza mucho por transmitir el sentido de lo que imparte, esta mala praxis trae como resultado un tedio por aprender algo, y más aún cuando no se tiene una aplicación de tipo práctica o inmediata al conocimiento.

La utilidad de toda asignatura debe superar la priorización única de datos, la utilidad debe recaer en la formación (sin importar el área) y aunque la historia esté encaminada a lo social, esto no representa que el desarrollo de valores y actitudes no se puedan realizar; aunque es necesario remarcar que la subjetividad es algo común y parte de la enseñanza, no se puede lograr que todos

piensen exactamente igual, de ahí la frase de “cada cabeza es un mundo”, pero esto debe ir en conjunto con la empatía.

La empatía aplicada en la educación, se conceptualiza como una comprensión de algo humano, aun cuando esto se dio en un tiempo pasado, esto es lo que de acuerdo con Doñate (2019) define como empatía histórica como la habilidad de comprender los marcos de los diversos personajes, hechos históricos y sociedades, pero dejando de lado los sentimientos afines que tengan sobre estos, y esto supera la definición conceptual de empatía, debido a que está más orientado al análisis para el entendimiento del pasado.

El desarrollo de la empatía histórica es parte fundamental para lograr un aprendizaje, aun cuando esto representa una clara contraposición al tipo de Historia que se imparte al interior de las aulas, la que se encuentra clasificada en bandos bajo etiquetas absolutas que causan un sesgo, cuando en realidad, el estudio sistematizado del pasado solo hay personas o sociedades en condiciones, tiempos y situaciones diferentes al presente en que se vive.

2.2.5 La asignatura de Historia dentro de educación media superior: disposiciones oficiales

La asignatura de Historia en la educación ha estado presente como un elemento de estudio del pasado de México, como una forma para poder transmitir valores, enaltecer la identidad nacional, y aun cuando formalmente se instruye desde el preescolar, desde una perspectiva más lúdica que científica, es en media superior donde adquiere un carácter más; aunado a lo anterior, con aspectos como la inclusión dentro de la educación obligatoria al nivel superior, así como la reforma del año 2017 en educación media superior; el campo disciplinar de “ciencias sociales” (comprende todas las asignaturas afines de Historia en todos los grados), lo anterior emanado del Acuerdo 444 establece los principios de una Historia más del tipo formativo que enciclopédico:

“Las competencias disciplinares básicas de ciencias sociales están orientadas a la formación de ciudadanos reflexivos y participativos, conscientes de su ubicación en el tiempo y el espacio”. (SEP 2017)

La aplicación de un carácter formativo obedece a un cambio que tiene como objetivo superar la opinión poco favorecedora que se tiene sobre la misma de ser eminentemente memorística, debe de adquirir una función más allá del libro de texto o de los héroes de la nación, el aspecto fundamental que se propone con este campo más formativo, aprender a pensar

históricamente, que consiste en una serie de habilidades cognitivas centradas en la cronología, representación, imaginación y empatía encaminadas hacia la Historia (SEP 2017); además de este cambio metodológico de enseñanza, también se establece la importancia del uso de las TIC, para el año donde se presenta la reforma educativa mencionada, se toma como un factor de apoyo tanto para el docente como para el alumno el aspecto tecnológico, pero no solo como un cúmulo de información a la que se puede acceder de manera rápida, su no como un potenciador de la imaginación, así como la creatividad y la innovación para los estudiantes en su aprendizaje como para docentes en la enseñanza.

2.2.6 El docente: entre la enseñanza y la utilidad de la Historia

La labor del docente tiene múltiples facetas dentro de su tarea, tanto por la complejidad que hay detrás de impartir un conocimiento específico, pero también como una actividad sujeta al componente humano que lo hace un proceso no lineal y que manera equivocada, esta labor está relegada a un papel secundario en la sociedad, por la falsa creencia de que la formación de las personas es algo fácil y que cualquiera lo puede hacer.

Aun cuando la educación ha estado presente en la humanidad desde hace siglos, no es hasta los tiempos modernos que se presenta una preocupación sobre cómo es que se conforma un proceso educativo y cómo aprende el ser humano, esto adquiere especial relevancia a mediados del siglo XX, tiempo en el que surgen algunas de los pilares teóricos imprescindibles para la educación del presente.

Siguiendo la misma directriz educativa, para el caso de historia se vuelve algo más complejo, porque además el carácter social, que relata a las sociedades e individuos desde una perspectiva de estudio ordenado, pero también, la Historia tiene un componente claramente filosófico, dicho componente en específico, ha provocado que esta materia sea comprendida, atendida o analizada desde diversas formas, este proceso progresivo que actualmente se ve reflejado al interior de las aulas de clases, se aprecia en ese carácter de ciencia que de acuerdo a Sánchez Jaramillo, puntualiza que dicho positivismo se ve en aspectos como análisis de datos, teorías, análisis de datos científicos, siguiendo un método establecido que guía a un análisis ordenado y sistemático (Sánchez 2005).

El carácter social y científico de la asignatura presenta algunas dificultades en su instrucción al interior de un aula de clases, y es que, durante mucho tiempo esta asignatura gozo de un excesivo

tradicionalismo donde la retención de la información era la directriz única y principal, careciendo de comprensión, lo que devino en un rechazo porque se le conoce como algo carente de utilidad, aspecto que se le atribuye a una mala praxis educativa; aunado a esto, el carácter abstracto de la materia, hace más complicado que el alumno pueda comprender esto a comparación de área como el lenguaje, matemáticas o ciencias; es ahí donde la figura del docente tiene un papel fundamental en el aprendizaje, mediante la didáctica y el conocimiento de la materia que permita un acercamiento al pasado.

Además de hacer una asignatura, se debe tener en cuenta la función que tiene esta asignatura, y es que no se puede negar el uso político que se da a esa asignatura, autores como Jesús Nieto López o Deilyn Lahera Prieto, coinciden en que el conocimiento histórico está sujeto a un partido político en turno, lo que claramente termina siendo un sesgo en el conocimiento; sin embargo, aun con una manipulación curricular, hay un elemento que no se debe olvidar como tal, la formación de la persona para esto se cita a uno de los mejores exponentes del aprendizaje de la Historia; Joaquín Prats, quien pugna por una historia que ayude a formar el criterio en las personas con aportaciones el carácter formativo:

“Tiene un alto poder formativo para los futuros ciudadanos, en cuanto, aunque no les enseña cuáles son las causas de los problemas actuales, pero sí les muestra las claves del funcionamiento social en el pasado. Es, por lo tanto, un inmejorable laboratorio de análisis social” (Prats 2007).

La comprensión del presente mediante el estudio del pasado no solo deben ser efemérides, debe ser un panorama de lo más completo, de ahí la importancia de una práctica docente adecuada mediante la preparación constante del profesor, así mismo, la relevancia de la aplicación de materiales didácticos basados en el contexto escolar y las necesidades de aprendizaje que muestren los estudiantes, de brindar una enseñanza que permita un aprendizaje activo, pero sobre todo, de evitar que la frase de “aquel hombre que no conoce su pasado no tiene futuro”.

2.2.7 Los recursos didácticos dentro de la enseñanza de la Historia.

El ser humano ha evolucionado bastante en los últimos años y de formas que no se sospecharon, en ámbitos como científico, tecnológico, pero de igual manera, en lo social, incluyendo el aspecto educativo, esto ha cambiado a tal punto donde el docente ya no se considera como el centro de la enseñanza, que en su momento la habilidad discursiva era el único recurso

para impartir un tema, así mismo, teorías que daban un lugar pasivo al alumno; cambiando con un papel más activo por parte del docente, siendo respaldado por las aportaciones de apellidos como, Vygotsky, Bruner o Piaget, ejemplo de esto es que la educación en México tiene un enfoque por competencias que se deben desarrollar en diversas áreas que comprende la educación de un alumno dentro de un currículo establecido.

Los diversos nombres y teorías que han surgido dentro del área educativa son solo una parte, no existe como tal una línea recta que lleve a un aprendizaje, aun con esto, se tiene una aproximación al aprendizaje bastante aceptable, esto surge mediante aspectos imprescindibles y presentes en la práctica del docente, como la didáctica y los recursos que emanan de la misma, y aunque se tiene la idea de que solo es una mera transmisión de conocimiento, resulta que esto es algo mucho más elaborado de analizar y comprender; lo cual no sería posible sin el entendimiento del concepto de didáctica.

Para el autor, Hernán Torres Maldonado, retoma el aspecto etimológico de esta palabra, y establece que su origen proviene del griego *didaskhein*, que hace referencia al arte de la enseñanza, este aspecto evoluciona con el pasar de los años, llegando al punto donde adquiere un carácter más científico, pero sin perder su “arte”, que actualmente está comprendida como al estudio de los principios, preceptos y/o técnicas que se considere válidas para la enseñanza, este principio se considera universal dentro de la enseñanza, por lo cual no importa la materia, área o disciplina.

Aun cuando el proceso de la didáctica tiene un campo de implementación casi universal, la realidad es que esto debe tener condiciones para que se pueda ejecutar de manera adecuada; siendo el proceso de planificación basado en el conocimiento de los cambios que se producen en los estudiantes acordes a sus edades, teniendo como objetivo el de dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje (Casasola 2021)

Centrando a un carácter más práctico en el aula de clases, se comprende que los recursos didácticos, que están definidos como un compendio de medios que interviene y facilitan un proceso de enseñanza, teniendo un sentido similar de acuerdo con el portal de la Universidad de Valencia, señala que se puede considerar a un recurso didáctico, como cualquier material que hace más dinámico y sencillo que el profesor cumpla con su función, que ayude de alguna manera que el conocimiento pueda ser mucho más “entendible para el estudiante” (Luján 2016), centrandolo en el aspecto de la Historia, tanto José de Jesús Nieto López, como Paula Tatiana Pantoja Suárez,

coinciden en que la didáctica no solamente facilita un proceso de aprendizaje, también, responde a una necesidad de enseñar y aprender de las culturas de otros momentos y lugares, para el desarrollo de sujetos y sociedades del presente, para este caso, la didáctica se preocupa por las relaciones entre los procesos de enseñanza y aprendizaje frente a un campo del conocimiento histórico; para esto, reúne las intencionalidades formativas respecto de la necesidad de enseñar y aprender de las culturas, en aras de influir en el desarrollo de los sujetos y las comunidades del presente, sin quitar durante el proceso el aspecto humano, además de que se puede contribuir a abarcar una mayor información con una inversión de tiempo menor sin la presencia de este tipo de recursos (Nieto 2001), teniendo así una formación tanto pedagógica como formativa al interior de un aula de clases.

Además de lograr que el conocimiento sea asimilado de una forma más dinámica y eficaz, se tiene que tomar en consideración que la implementación de este tipo de recursos dentro de la asignatura de Historia, se tiene que contemplar que este proceso llega a ser complejo al momento de impartir una clase, de acuerdo con Zamudio (2012) establece que el docente realiza un proceso de aspectos cognitivos durante este proceso y que se ven reflejados durante una sesión, denotando así que el proceso de la didáctica no recae únicamente en un recurso que sea solamente novedoso:

-Expresar, exponer y escenificar o representar sus pensamientos e intenciones en el salón de clase: este punto es el más complicado para el profesor, ya que se consideran factores como: conocimiento, edad, contexto social, que hacen que el entendimiento entre docente-alumno se dificulta.

-Impartir conocimientos específicos y ofrecer a sus alumnos oportunidades para aprender. El nivel de conocimiento está en un lenguaje complejo de entender para el alumno, sin embargo, el docente tiene que traducirlo a un lenguaje entendible, siendo un reto que supera por mucho la habilidad discursiva del docente.

-Dar a conocer los valores que considera válidos y necesarios para sus alumnos. El carácter formativo que posee la historia va a influir directamente en la forma en que se presenta y se vincula con el alumno.

-Demostrar un repertorio de estrategias de enseñanza. Un repertorio de recursos tiene que ver al cómo se va a aplicar persiguiendo un objetivo específico, esto se vuelve complejo de realizar debido a que con la proliferación de las TIC y el gran número de recursos que representa la Web, haciendo notar que el repertorio debe ser multitarea para su uso.

Dada la enorme cantidad de información así como de potenciales recursos didácticos es obligatorio que el docente se convierta en un curador de contenidos digitales, la que denomina como un proceso donde se busca, agrupa organiza y comparte online la más relevante y mejor información o recursos didácticos sobre un tema específico (Godoy 2018), lo que demanda de una capacidad de análisis por parte del docente, esto no solo tiene la función de dar una adecuada información, sino que también trae consigo, también el docente se mantenga en una actualización constante dado los avances tan rápidos que tiene la información.

2.3 Entornos virtuales de aprendizaje

La educación presencial ha sido por excelencia, la preferida por la mayoría de las personas en este país para recibir una instrucción formal, y por ende, los entornos de aprendizaje se encuentran bajo este esquema, en los salones de clases de diversos niveles educativos, desde el preescolar hasta los posgrados, pero ante las necesidades de un sector de la población aunado a la proliferación del internet y los dispositivos móviles, es que se cambia de un lugar presencial, a uno alojados en la red, es donde la forma en cómo se imparten clases, cambió de forma permanente, donde se cambia en parte de una interacción con sus pares a un dinámica social y pedagógica de diversos tipos, mediada por dispositivos conectados a internet.

2.3.1 El aprendizaje multimedia y el impacto de las TIC de cara a las plataformas educativas

Los elementos multimedia en la educación han estado presentes mucho antes de la proliferación del internet al interior de las aulas, se toma como ejemplo el establecimiento del sistema de Telesecundaria a inicios de los años 80's en México, iniciando así, de forma representativa cómo es que la tecnología aplicada en la educación vendría a cambiar la forma en cómo aprende el ser humano.

Comparando con teorías educativas más conocidas, la teoría de aprendizaje multimedia es algo reciente, pero adquiere una notoriedad especial por el impacto que tiene la tecnología en general como detonante de la atención en el alumno, así como de gozar de una flexibilidad a las necesidades del estudiante (Schnotz 2011) y es el medio en que es transmitido un conocimiento es fundamental, hasta el punto que puede ser clave para que una asignatura como lo que es historia se equilibre entre el interés por aprender o el tedio que genera un rechazo.

La teoría del aprendizaje multimedia está orientada a una relación sensorial-cognitiva para generar un aprendizaje, para esto Imelda Latapí (2007) citando al creador de esta teoría, Richard Meyer, establece que el estudiante logra la construcción de un esquema mental ante la presentación de información vinculado a un elemento multimedia, logrando así, de acuerdo con Latapí un detonante de estímulo por factores sensoriales y cognitivos.

Lo anterior representa la cotidianeidad, donde la presencia de dispositivos móviles han generado una portabilidad de documentos representada por la terminación PDF, se ha evolucionado de documentales largos y bien elaborados por casas productoras como Discovery Channel o National Geographic a videos más digeribles y de duración menor que se encuentran en YouTube, los estudiantes de una forma y otra se han vuelto más demandantes en este manejo, tanto por cómo obtienen su información, pero también para mantener su atención al momento de las clases, haciendo evidente con esto que las TIC dejaron de ser un lujo, siendo hoy en día algo básico.

El surgimiento de estos aprendizajes potenciados por la tecnología, responde a la necesidad de una sociedad que demanda cada vez más conocimiento, Ronald Hernández postula que la tecnología se ha convertido en el motor central de oportunidades, que no solo persiguen un buen aprendizaje, sino que se debe encaminar esto a la búsqueda de la solución de problemas teniendo presente aspecto como la innovación y la ética, que desde el inicio el docente debe promover, y que no solo sea un medio atractivo para transmitir algo, sino como el inicio de algo más grande.

2.3.2 Plataformas y entornos virtuales de aprendizaje: un cambio de la forma en cómo se enseña.

Era de esperar que la tecnología permeara el ámbito educativo, ya que aspectos de comunicación móvil son imprescindible hoy en día, y sobre todo con una conexión semi permanente a la red, eso tarde o temprano tendría influencia en la forma de impartir un tema, pero también como el alumno accede al contenido; por lo cual los docentes deben tener presente siempre la innovación pedagógica.

La forma del uso de las TIC va más allá de un solo uso de un elemento como puede ser un videoprojector, es algo complejo como pueden ser las plataformas educativas, las cuales no son algo nuevo, ya que son implementadas desde hace un tiempo en el nivel superior, debido a que tipo

poseen los recursos informáticos e infraestructura para la aplicación de esto; pero con la emergencia emanada de la pandemia, la educación de niveles previos, incursionan en la aplicación de esta modalidad, sobresaliendo de esto Classroom, el ejemplo dado, encaja con lo que Martínez establece como plataforma educativa, que consiste en un programa informático que tiene integrados recursos de hipertexto y son configurados por un docente tomando en consideración las necesidades de formación.

Plataformas como Moodle o Blackboard, son conocidas por ser utilizadas con una polivalencia que puede ir desde el aprendizaje a distancia o como un refuerzo en la presencialidad, generando en ambos casos, el aprendizaje ubicuo debido a que, al estar alojado en la red, se tiene una disponibilidad 24/7 sin tener la limitante de estar en la escuela para acceder una plataforma, además de que la parte lúdica se ve beneficiada por la gran variedad de recursos que se pueden insertar.

Junto con estas plataformas, también sale a relucir otro término que va en un sentido similar, un aula puede ser llevada a la red mediante un *entorno virtual de aprendizaje* (EVA), que tiene una función similar, donde el programa está diseñado para facilitar una comunicación pedagógica entre participantes (Cedeño 2019), esto implica que los EVA están encaminados más a la organización de un “espacio” así como la distribución de los diversos recursos y aspectos de interacción en el aula, como son tiempos y didáctica a seguir.

Los aspectos que coinciden tanto las Plataformas como los EVA, son que tienen un uso variado, que tienen una buena aplicación como una forma para sobrepasar una distancia, pero también como un refuerzo a las clases presenciales, y es que además de la parte atractiva de un recurso como este, hay una gestión del aprendizaje donde el alumno adquiere más responsabilidad y conciencia de su aprendizaje (Arias 2015), debido a que una vez que se establece el cómo, qué y cuándo se va a realizar una actividad, se va a dar un clima de aprendizaje, pero con una incertidumbre baja, junto con esto, también hay un compromiso mayor con la educación por parte del alumno debido a que es posible tener un mejor seguimiento de su progreso académico cuando lo considere necesario.

2.3.3 G Suite for Education y Classroom dentro de la enseñanza

La presencia de las plataformas educativas y los entornos virtuales de aprendizaje no es algo nuevo, y la variedad que hay en la actualidad ofrece potenciales entornos de aprendizaje con

sus particularidades o enfocados a una área de conocimiento o forma de enseñanza particular, por estas razones, resulta difícil poder elegir una que se adapte a las necesidades y características, tanto de docente como de alumnos, reuniendo en la medida de lo posible las diversas herramientas que se pueden utilizar; y existiendo opciones bastante completas en capacidades de almacenamiento, recursos, vinculación y canales de comunicación, estas usualmente representan una inversión monetaria el cual va a ser menor o mayor dependiendo de las características señaladas, haciendo ver que a mayor número de usuarios, mayor el recurso invertido, esto hace que sea complicado o inclusive prohibitivo que una escuela pueda costear una plataforma como Blackboard o Moodle, además del aspecto económico, dado que son plataformas especializadas en educación, su uso es algo más complejo, pero no por esto menos útil.

La relación costo-beneficio y la facilidad para implementarse, posiciona a Classroom como una buena opción frente a plataformas que requieran de un pago, además de que goza de una popularidad dado su empresa matriz Google, además de que Classroom adquirió una gran notoriedad en países de Latinoamérica, incluido México, por la necesidad educativa a distancia generada por el aislamiento sanitario, aunado a esto, la presencia de Google en la mayoría de dispositivos móviles con sistema Android y por la versatilidad que ofrece este EVA representó para muchos un nuevo salón de clases.

Para esto es menester mencionar que no es únicamente Classroom el elemento a destacar, ya que el elemento más general es G Suite for Education, que es el nombre con que se conoce al compendio de herramientas y aplicaciones que ofrece Google para un uso educativo con la directriz de fortalecer las habilidades para el siglo XXI, como son los procesos de pensamiento, comunicación y creatividad (Vélez 2021), esto bajo la tranquilidad de tener un entorno seguro, potenciado por la portabilidad, así como la operatividad desde cualquier dispositivo, ya sea un celular, Tablet o computadora, en el cual se pueden tener a la mano herramientas como:

- Almacenamiento: Google drive
- Classroom: Aula virtual
- Correo electrónico: Gmail
- Paquetería similar a Office: Google Docs.
- Comunicación sincrónica o videollamadas: Google Meet

-Calendario y agenda.

-Videos: YouTube

-Pizarra interactiva: Jam Board

Una de las ventajas que tiene G Suite, es la disponibilidad dinámica de estos recursos y la vinculación entre los mismos, todo esto, mediante la creación de una cuenta de Google, que ya tienen los estudiantes en sus manos, pero que no han aprendido a usar en su beneficio más allá de una cuenta para redes sociales o videos.

Google ofrece los recursos mencionados de una forma atractiva y amigable, pero estos aun cuando pueden ser usados de manera independiente, es necesario encaminarlos de manera eficiente dentro de un EVA, es donde, el corazón de G Suite entra en acción: Classroom, mediante el uso de un aula virtual, que tiene como objetivo fortalecer el aprendizaje del estudiante, ya sea virtual o presencial, así como facilitar el trabajo del docente, retomando a César Vélez (2021) , establece que lo anterior se logra mediante la distribución y simplificación de las tareas a realizar, así como la facilidad que hay para mostrar los avances y las pertinentes retroalimentaciones.

Aun cuando estas herramientas educativas fueron diseñadas con miras a ser implementadas a distancia, esto se puede llevar a una educación mixta (b-learning) o presencial como ya se ha mencionado anteriormente, así mismo, a pesar de esto considerado como un EVA, esto también se puede considerar a su vez como un recurso didáctico; sin embargo, aun con los beneficios que puede este entorno virtual de aprendizaje creado por Google en 2014, no representa en automático la cura para las aflicciones educativas, aunque destaquen aspectos positivos como la colaboración que trasciende las paredes de la escuela, Cedeño (2020) señala que el estudiante se vuelve altamente independiente y autodisciplinado para asumir un rol de responsabilidad mediante la concientización de que implica el uso de un EVA.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En el tercer capítulo se definen los elementos particulares que le dan identidad al presente trabajo de investigación, considerando las características contextuales, escolares y de los participantes con quienes se implementó una secuencia didáctica, la cual tiene como base los estilos de aprendizaje, basándose la teoría Visual, Auditiva y Kinestésica (VAK), así como una perspectiva sobre las clases de Historia que han recibido mediante una encuesta.

Posteriormente, se realiza una narrativa de las sesiones en las que se ejecutó la secuencia didáctica usando el entorno virtual de aprendizaje en el grupo participante, incluyendo dentro de esto algunas peculiaridades que se presentaron durante el desarrollo de las diversas actividades, para poder finalizar, con el análisis de los resultados de las actividades durante un periodo de 5 sesiones, para lo que se implementó un instrumento de salida, para tener un panorama más certero sobre en qué áreas se presentó mejor desarrollo y en cuáles se tiene una oportunidad de mejora.

3.1 Contexto.

El presente documento fue aplicado en el Bachillerato Digital Número 14, que tiene la Clave del Centro de Trabajo 21EBH0967Y, esta escuela se encuentra ubicada en la comunidad de San Mateo Tlaixpan, perteneciente al Municipio de Tecamachalco, a 60 kilómetros de la capital del estado en la zona centro de este, la cual se encuentra con las comunidades cercanas de Lomas de Romero, y Lomas de Santa Cruz.

La comunidad de Tlaixpan se encuentra a 10 minutos de la cabecera municipal, con una población cercana a los 11800 habitantes, teniendo actividades económicas predominantes como el campo y la albañilería, esto se ve reflejado dado que una parte considerable de los estudiantes se desempeñan en una de estas actividades económicas, esto llega al punto donde es conocido el que estas actividades no solo sean dentro de la misma comunidad, llegando a laborar en zonas cercanas al municipio o inclusive, fuera del estado; a pesar de que la comunidad presente el arraigo cultural de la comunidad en sí, se considera a esta dentro de un contexto semiurbano por la presencia de diversos servicios como es el educativo, agua potable o presencia de internet, este contexto se encuentra dentro del denominado “triángulo rojo”, teniendo índices de inseguridad considerables.

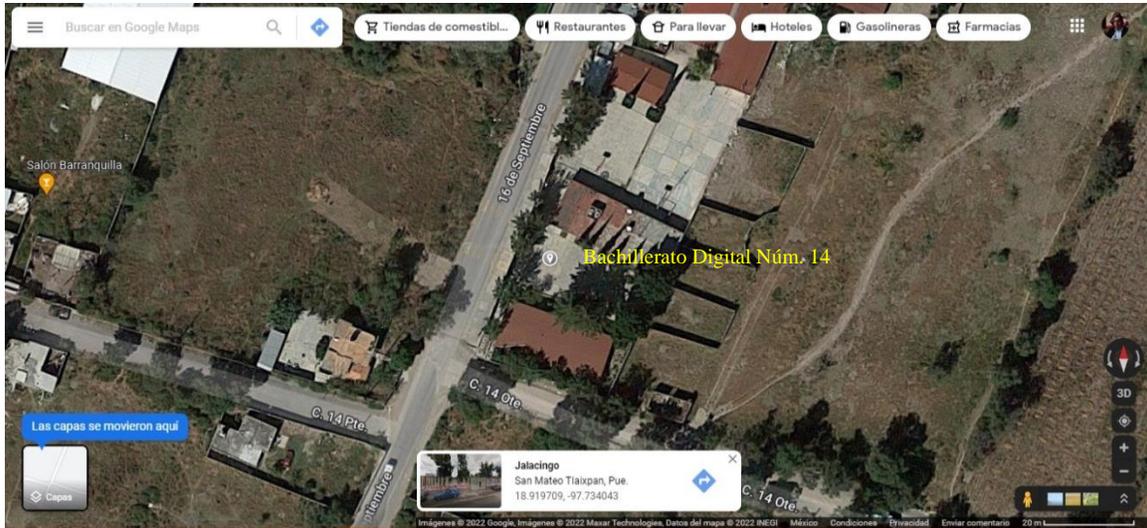


Imagen 1: Ubicación del Bachillerato Digital 14 en la comunidad de San Mateo Tlaixpan.

Dentro de los servicios educativos con los que cuenta la comunidad, van desde el nivel preescolar, hasta bachillerato, siendo integrado por:

- 3 Preescolares
- 2 Primarias
- 2 Escuelas secundarias: una telesecundaria y una secundaria general
- 3 Bachilleratos: un bachillerato general, un Cecyte y un bachillerato digital.

Además de estar cubierta la educación básica y obligatoria en diversas modalidades, se cuenta con la presencia de una plaza comunitaria que ofrece educación para los adultos mediante el Instituto Estatal de Educación para los Adultos (IEEA).

3.2 La escuela donde se desarrolla esta historia.

El Bachillerato Digital número 14, fue fundado en el año 2011 con la finalidad de aumentar la matrícula de EMS en el estado de Puebla, atendiendo a poblaciones que se encontraban alejadas de los centros urbanos, donde existieran escuelas Telesecundarias, aspectos que van desde comunidades indígenas o contextos semiurbanos, por lo cual el esquema de trabajo se sigue bajo turno vespertino, para este caso en particular, se encuentra laborando en la Telesecundaria Jean Piaget; sin embargo; esto como se mencionó anteriormente, atiende a un sector de la población, a pesar de que existen opciones como el sistema Cecyte, Centros Escolares o inclusive una preparatoria del sistema BUAP en la cabecera municipal.

En cuanto a la parte operativa de la escuela se encuentra integrada por 4 docentes que atienden 5 áreas de conocimiento que integran el plan de bachilleratos generales (Humanidades, Ciencias Sociales, Experimentales, Matemáticas y capacitación para el trabajo) en los 3 grados, así mismo se cuenta con 1 personal de apoyo administrativo para poder atender en conjunto a una matrícula de 67 alumnos integrados en 4 grupos, distribuidos en los 3 grados:

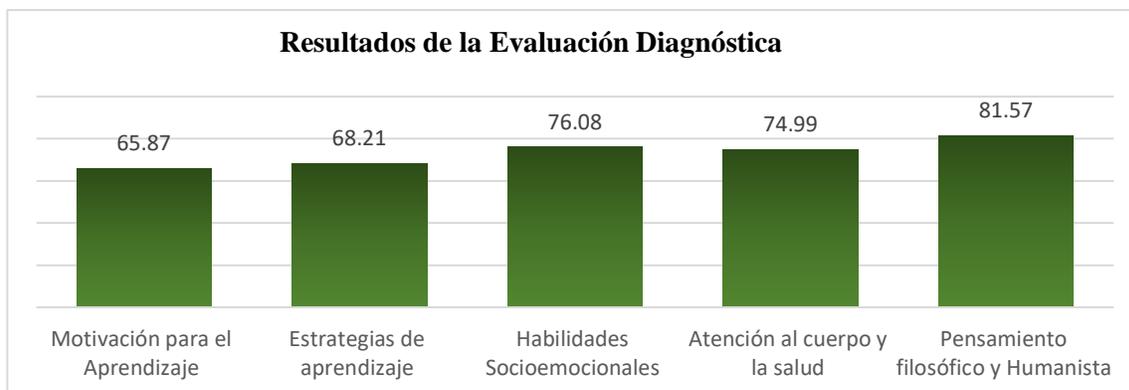
-1er grado: 35 (16 hombres, 19 mujeres)

-2° grado: 16 (12 hombres, 4 mujeres)

-3er grado 16 (8 hombres, 8 mujeres)

Es menester mencionar que, durante el primer semestre del ciclo escolar 2021-2022, que comprende los meses de agosto 2021 y enero 2022, los estudiantes estuvieron estudiando bajo el esquema de educación híbrida, y no fue hasta el inicio del siguiente semestre (mediados de febrero de 2022) que se regresa a una educación presencial completa; aspectos que han sido complejos de regresar de una transición progresiva de regreso a la “normalidad escolar”.

El regreso a esta “normalidad”, está caracterizada por un aprendizaje nunca antes ejecutado en los niveles de educación básica, porque si bien se ha mencionado en apartados anteriores las cualidades sobre el aprendizaje llevado en modalidades a distancia potenciados por recursos en línea, el reflejo real de esta pausa presencial educativa se hace notar con los resultados arrojados por el “cuestionario de evaluación diagnóstica integral de los aprendientes de educación secundaria y media superior de Puebla” implementó a inicios del ciclo escolar 2021-2022, en los cuales se señalan 5 grandes áreas, obteniendo como resultados generales:



Gráfica 1: Resultados generados por la Secretaría de Educación Pública.

Un componente de suma importancia es la participación de los padres de familia, la cual se puede considerar como media, debido a que por factores como económico o familiar, hay un bajo compromiso por parte de los padres de familia hacia la escuela, esto se ve reflejado en el poco conocimiento del desempeño académico sobre sus hijos; este aspecto lo justifican los padres o tutores, mencionando que los estudiantes “ya están grandes o que tienen que estar al pendiente de sus hijos más pequeños”.

Aunado a la falta de compromiso de algunos tutores, la etapa de la adolescencia como lo establece Papalia (2017), existe una tendencia de “no sabes que quieren para su futuro”, desafortunadamente la falta de un proyecto de vida limita la realización del potencial como persona que se busca desde el aspecto formativo de la escuela, donde el desinterés y la apatía por aprender son más notorios.

3.2.1 Sujetos de investigación.

El presente trabajo se implementó con en el segundo semestre grupo B (1er grado), que consta de un total de 14 alumnos (8 mujeres y 6 hombres), teniendo una edad promedio de 16 años, alumnos, que como se ha explicado en apartados anteriores, concluyeron su último grado de educación secundaria en la modalidad a distancia, aspecto que representa carencias generales de conocimientos, no solo en la asignatura de Historia.

Para comprender mejor el proceso de aprendizaje de los estudiantes con quienes se llevó a cabo la implementación del entorno virtual de aprendizaje en Classroom, se consideró la prueba de estilos de aprendizaje de la teoría VAK incluido en el manual número 9 del programa “yo no abandono” (Anexo 1) que implementa la Secretaría de Educación Pública en EMS, mostrando los siguientes resultados:

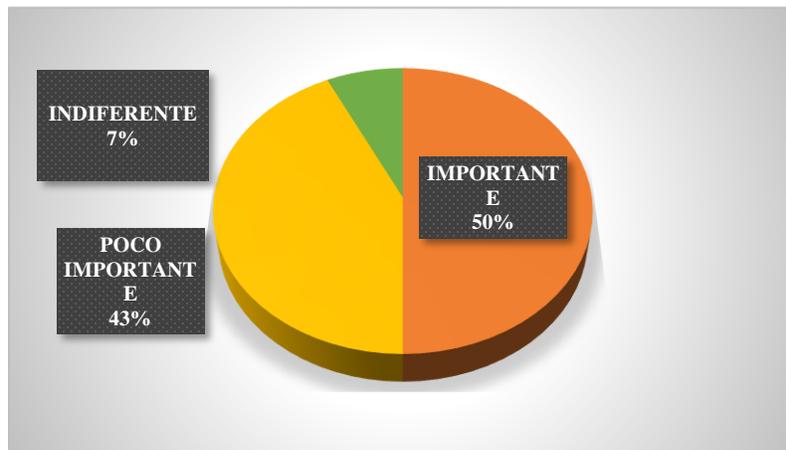
-Visual: 21.43%

-Auditivo 50%

-Kinestésico 28.57%

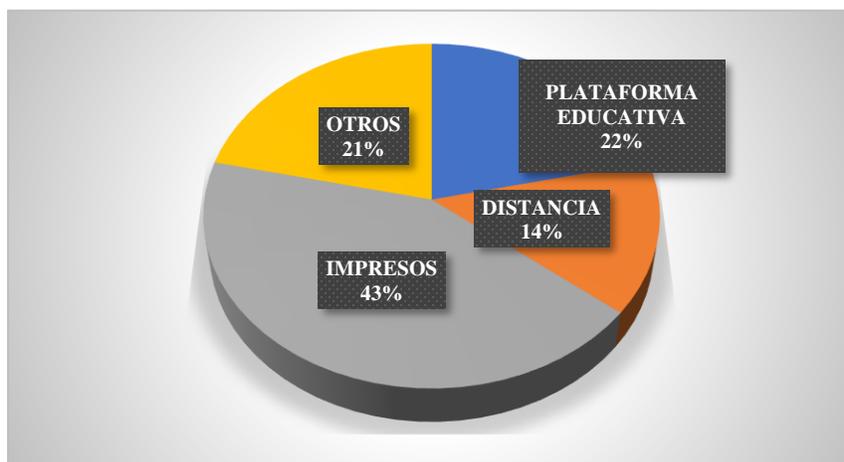
Además de los estilos de aprendizaje que mostraron los alumnos participantes, se realizó un breve cuestionario sobre una percepción general sobre la asignatura de historia y su aprendizaje, encaminado netamente a una perspectiva u opinión que, y no de demostración de conocimiento académico, constando de un instrumento mixto de 8 reactivos: 3 con respuestas de tipo abierta y 5

de opción múltiple (Anexo 2), considerando dentro de esto, aspectos tanto de clases presenciales como durante la pandemia.



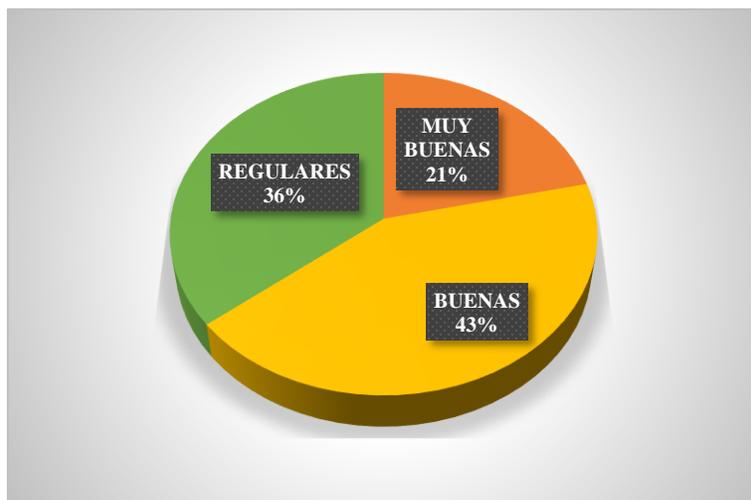
Gráfica 2 del 1er reactivo: ¿Qué tan importante consideras que es la materia de Historia para ti?

Respecto al primer reactivo (¿Qué tan importante consideras que es la materia de Historia para ti?), se determina un aspecto contrastante sobre la importancia que representa esta materia, y es que no se puede determinar realmente si existe una mayoría significativa sobre la importancia de esta, considerando así los aportes de Prats, que están vinculados con el reactivo número 7; vinculando esto, la importancia de esta asignatura cae un 50% de importancia por lo que establece Ausubel (Baque 2012) sobre el aprendizaje significativo, en el cual no hay una desconexión, o es ajeno de su mundo.



Gráfica 3 del 2º reactivo: “Describe cómo te impartían tus docentes de secundaria la asignatura de Historia: (aun cuando te haya tocado recibir clases durante pandemia)

Para el siguiente reactivo “Describe cómo te impartían tus docentes de secundaria la asignatura de Historia: (aun cuando te haya tocado recibir clases durante pandemia)”, este reactivo es de tipo abierto; sin embargo, se pudo detectar una serie de constantes similares con respecto a las respuestas brindadas por los estudiantes, demostrando así un panorama complejo de enseñanza aprendizaje: el aspecto mayoritario que corresponde a medios impresos, son aspectos como la presencia arraigada de guías o libros de texto, para los aspectos de distancia y plataforma educativa, los estudiantes señalaron que durante la pandemia, se daba un proceso de educación mediante un medio, que involucra una aplicación, dando como tal, aplicaciones de mensajería como WhatsApp como un medio para hacer llegar los materiales necesarios y, por otra parte, 3 estudiantes señalaron el uso de alguna plataforma educativa para recibir su clase, este aspecto considera como tal, el uso de un EVA en la educación como algo exitoso, sin embargo, ya sea por cuestiones económicas o prácticas, los medios de mensajería como una forma de trabajo a distancia; el restante 21% señalan aspectos diversos como el uso de videos, exposiciones o inclusive, señala que no ponían atención a las actividades a realizar.



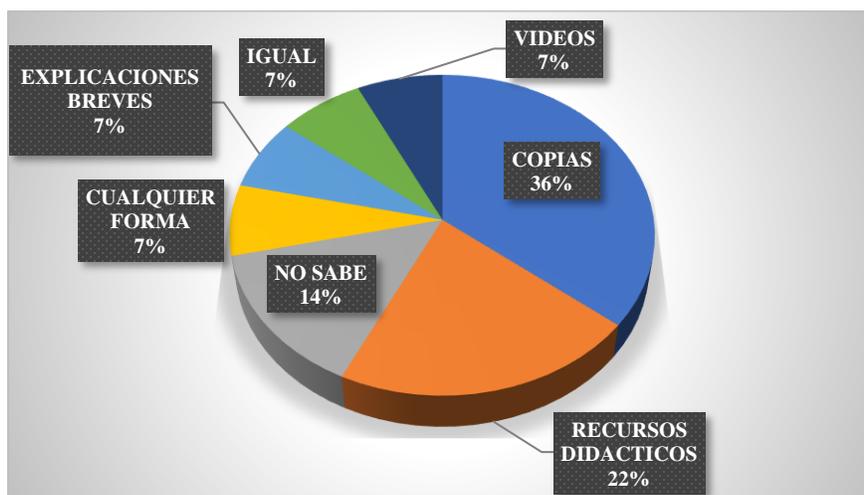
Gráfica 4 de 3er reactivo “Consideras que tus clases de historia son...”

Para el reactivo 3: se puede determinar que la percepción que tienen sobre ésta es favorable, considerando que en el reactivo 1 presentaron una conciencia entre la importancia sobre la materia, esto se debe a una vinculación con los reactivos los siguientes reactivos de la encuesta.



Gráfica 5 de reactivo 4 ¿Cómo te gustaría que te enseñaran la asignatura de Historia?

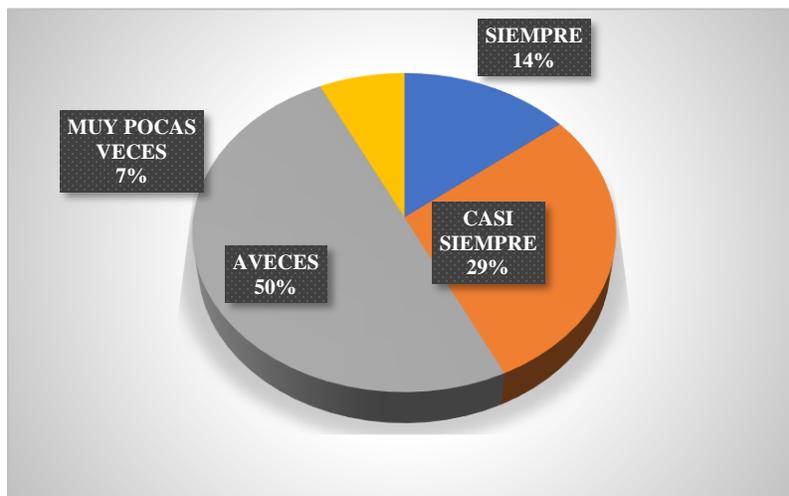
Con respecto al reactivo 4, la mitad de los estudiantes señalan que no es necesario un cambio, aspecto que parecería ideal, sin embargo, esto representa un panorama limitado de las cuales, tanto las formas de trabajo, evaluaciones o recursos didácticos pueden ser aplicados en el aula de clases, este proceso de enseñanza-aprendizaje deben mejorarse, aspecto que se ve relacionado con las preferencias señaladas en el reactivo número 5; donde se guarda similitud debido a una presencia del uso de recursos impresos como son el caso de copias o libros de texto, que se vincula medianamente con la preferencia de no cambiar la forma de enseñanza, de igual manera sale a la luz también el uso de materiales o recursos didácticos diversos.



Gráfica 6 de reactivo 5 Para ti, ¿cómo sería más fácil aprender historia?

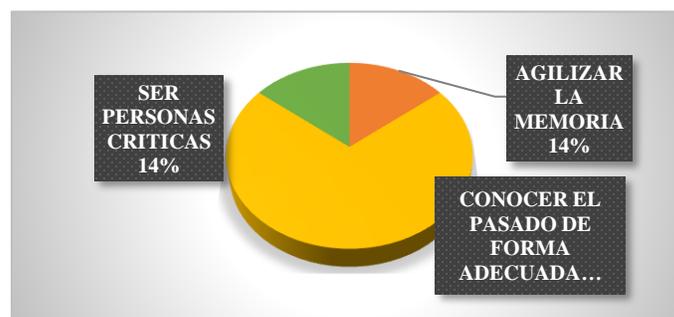
Es de suma importancia lograr vincular el aspecto significativo que establece Ausubel (Baque 2012), en cualquier asignatura, porque la pregunta constante de “¿esto para qué me sirve?”, está presente en todas las asignaturas, pero en el caso de historia es complicado debido a aspectos

mencionados sobre el carácter abstracto de la misma mencionado en apartados anteriores, el lograr una conexión de pasado-presente es complicado, es donde aspectos como la habilidad del docente y el conocimiento que se tiene sobre el contenido sobre un tópico específico, es lo que dar como resultados mostrados por los alumnos en la gráfica 6; y es que la historia puede tener un mejor impacto cuando se logra dar un lugar al alumno y su comunidad dentro de la historia ya sea local o nacional, pero esto también tiene un punto complicado de lograr: el que todos los temas vistos en la asignatura se puedan vincular con estudiante de bachillerato.



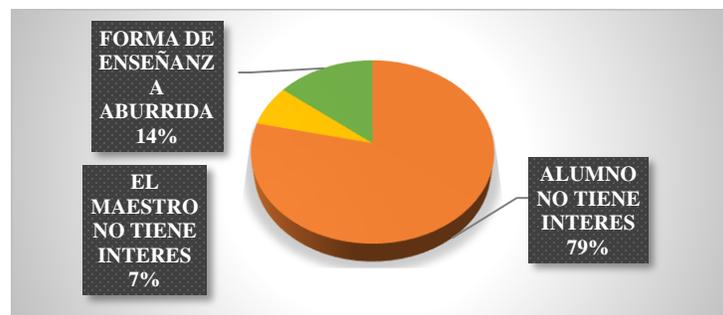
Gráfica 7 de reactivo 6 ¿Con qué frecuencia tu profesor de Historia vincula los temas de la asignatura con el presente?

Se puede tener en cuenta que la historia para el alumno va cambiando, dado que de acuerdo con el gráfico 7 determina que el estudio del pasado se realiza de manera adecuada, denotando con esto el carácter formativo, que acerca cada vez más a esa empatía histórica que establece, para tener en efecto una mejor comprensión del estudio del pasado (Doñate 2019); así como un mejor uso para su presente.



Gráfica 8 del reactivo 7 Consideras que la historia sirve para...

Finalmente, el aspecto más importante sobre el aprendizaje en lo general, gira en torno a 3 elementos: el alumno, el profesor o el tema, y es que como establece el gráfico número 8, el alumno ya tiene una conciencia sobre su aprendizaje, debido a que se considera como un factor determinante para que se pueda generar un aprendizaje en la asignatura de Historia, el interés que muestre el alumno, sin esto, no importa que el docente pueda mostrar unos recursos didácticos atractivos, que el discurso del docente sea de su agrado o que se pueda vincular la historia nacional, simplemente el estudiante dejara de lado todo esto, y es que los aporte de Aguilar (2014) sobre la adolescencia retoman una especial relevancia para esto, porque la carencia de un proyecto de vida tiene efecto en sus aspectos académicos, el no poder encontrarle sentido a lo que aprende, además de que, este aspecto de aprendizaje donde el estudiante tiene un carente interés por aprender, se debe también al aprendizaje dejado durante la pandemia, donde la modalidad a distancia hizo mella en el aprendizaje dado ese proceso de ruptura tan abrupto y prolongado de una presencialidad a un ambiente en línea.



Gráfica 9 del reactivo 8 ¿Cuál consideras que es el aspecto que hace más difícil que se pueda aprender Historia?

3.3 Desarrollo de la propuesta de trabajo.

Como primer elemento que se tomó en consideración para el establecimiento de un EVA, es determinar los temas específicos, para esto se considera como punto eje el programa de la materia de Historia del Siglo XIX; para este caso en particular se seleccionó el segundo bloque, donde el tema central es la intervención francesa.

Cuando se menciona “intervención francesa”, puede que exista una respuesta poco activa por parte de los alumnos; sin embargo, no es hasta que se menciona “5 de mayo” o “la batalla de Puebla”, que es cuando recuerdan el tema de que se trata, siendo muchas veces, la parte beligerante la que resulta más atractiva, sin embargo, se tiene que considerar holísticamente los antecedentes

que dieron como consecuencia, un conflicto armado con una potencia europea, explicado la multicausalidad de este hecho conocido superficialmente por los alumnos.

Dada la naturaleza del trabajo que se implementó, fue necesario dar una presentación del lugar virtual en que se trabajaría, en el cual los estudiantes ya tenían un conocimiento somero de la aplicación de Classroom, mostrando elementos como la interfaz de este, así como los participantes, de igual manera se brindó un espacio para que los estudiantes externaran cualquier tipo de duda que tuviera sobre el entorno en general.

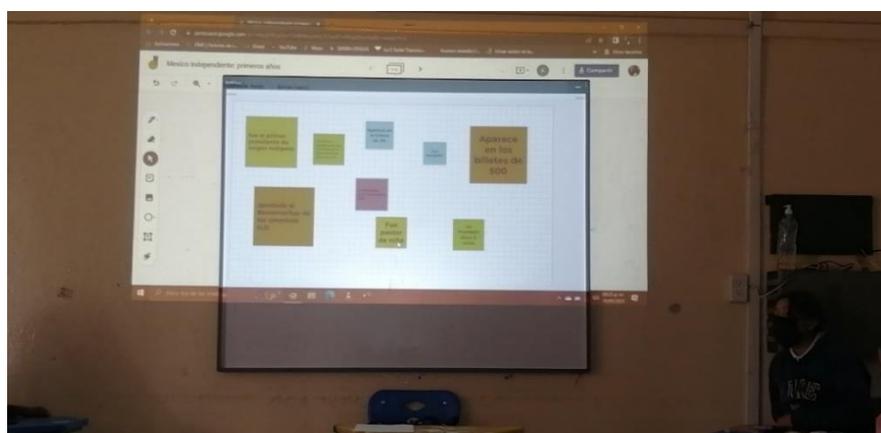
El trabajo tiene una duración de 5 sesiones de manera totalmente presencial, pero a entera disponibilidad de los estudiantes en caso de que fuera necesario, teniendo una duración aproximada de 6 horas, aspecto que se considera dentro de la planeación didáctica correspondiente (anexo 3), donde se aborda la historia de mediados del siglo XIX, con temáticas como la reforma de México representada por Benito Juárez, o la segunda intervención francesa, impartidos de manera presencial con apoyo de un EVA, donde se considera el uso de diversos recursos didácticos para reforzar el aprendizaje de estos tópicos a impartir, que van desde videos que se encuentran en YouTube, el uso de Mapas donde se refleja esa época y la actual o actividades juegos educativos en Educaplay o Kahoot.

Así como se considera importante el desarrollar una secuencia didáctica que busque la mejora del aprendizaje de los estudiantes, también se determina como imprescindible que el docente tenga un adecuado conocimiento de su labor docente, por lo cual, se busca que mediante una encuesta de salida mixta, en la cual el alumno pueda dar una opinión holística sobre la aplicación de Classroom, donde se establecen 3 áreas grandes, aprendizaje potenciado con Classroom, desempeño del docente y la selección de los recursos que considera que tuvieron un mejor impacto en su aprendizaje, constando de elementos como una evaluación en escala de Likert, reactivos de opción múltiple y dos preguntas abiertas que pretenden obtener información más certera que los reactivos cerrados no pueden generar.

3.3.1 Sesión 1: La guerra de México y EE. UU como antecedente

La primera sesión de esta propuesta inició con la participación de los estudiantes con aspectos como lo que recordaban sobre Benito Juárez y el por qué en algún momento México perdió más de la mitad de su territorio, esto utilizando la aplicación Jam Board, la cual estaba siendo proyectada y monitorizada por el docente, para esto se les dio una orientación sobre la

aplicación, sus potenciales usos y cómo realizar una publicación en los espacios designados, sin embargo, esta actividad mostró un panorama contrastante, ya que inicialmente el grupo mostró un interés en esta actividad debido a que jamás habían utilizado esta aplicación; sin embargo, al momento de utilizarla se tuvieron algunas dificultades vinculadas necesariamente por el control limitado que surge al utilizar un dispositivo móvil, para solucionar esto se les indicó que colocara su participación y que conforme estas participaciones fueran publicadas, con ayuda de un alumno, los post-its fueron acomodados y/o aumentados de tamaño según fuese requerido, aun con esa dificultad que representaría inicialmente una dificultad, esto se vio superado porque el ver en tiempo real quienes estaban conectados o el cómo iban saliendo las publicaciones.



Fotografía 1 actividad inicial en la aplicación Jam Board.

Seguido de la primera participación en Jam board, se procedió a dar introducción al tema de la guerra entre México y los Estados Unidos como un aspecto previo a la época de reforma representada por Juárez, mediante la proyección de dos videos de corta duración (Ver Anexo 3, sesión 1) del canal “historia para tontos” donde se mostraron de manera breve, pero certera la separación de Texas de México y el eventual conflicto beligerante, aspecto que detonó no solo el interés sino también al buen humor alumnos, debido al lenguaje simple y coloquial de los videos mostrado, aspecto que facilitó la obtención de la idea principal de cada video.



Fotografía 2: Proyección de un video sobre la separación de Texas.

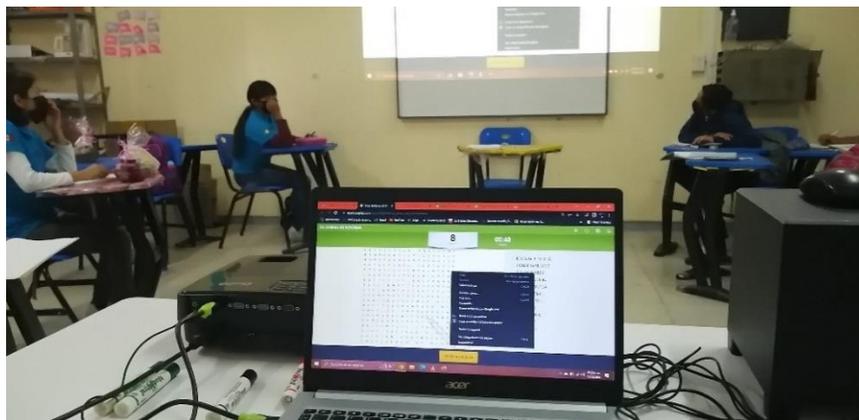
Es conocido el potencial que puede arrojar un video como en anterior; sin embargo, este puede ser reforzado con otros recursos, aun cuando se menciona la pérdida de territorio, no es lo mismo que mencionen los territorios perdidos a poder ver una proyección física que represente mejor esto, por lo cual la actividad siguiente consistió en que mediante el uso de tres mapas diferentes, los estudiantes pudiera dimensionar tanto la configuración actual del territorio, la distribución del territorio de México antes del conflicto armado y un mapa interactivo en *Educaplay* donde se mostraba de manera interactiva el orden de los territorios que México fue perdiendo en dicho conflicto, junto con esto deberían de realizar en su libreta una opción sobre si consideran justo o no la pérdida de territorio, pero considerando aspectos como que el presidente Antonio López de Santana fue capturado y que existe la firma de un documento legal donde se “ceden” territorios específicos, o el hecho de que México durante sus primeros años tuvo una situación política al interior de mismo muy complicada.

Aun cuando se puede esperar una respuesta específica de los alumnos, esta puede tener aspectos no considerados, ya que, durante la elaboración de la opinión, una alumna preguntó ¿Qué no la ONU debería hacer algo?, aspecto que sí atrajo la atención de sus compañeros debido a que voltearon a verla, a lo que se le comentó que la ONU fue creada hasta pasada la segunda guerra mundial, a lo que menciono: “es que por lo que se vio en los videos y en los mapas, está pasando lo mismo que en Rusia y Ucrania, donde Rusia está invadiendo y agregando territorios que no le pertenecen”, es en esa parte donde se les explica que antes no había una presión internacional que condenara ese tipo de acciones, los países están conformándose de manera sólida en ese siglo, y que la situación es diferente debido a que es mal visto que un país haga ese tipo de acciones, con esto se les dio a conocer que hay cosas en la historia de la humanidad que se siguen repitiendo y

que hay cosas que no cambian a pesar de los diversos avances que se han generado durante décadas; lo anterior no es solo una conexión adecuada con un ejemplo del pasado, sino que esto evoca a un sentido formativo muy alto para entender a las sociedades del pasado (Prats 2007).

La sesión siguió con la identificación y elaboración en su libreta un cuadro de dos columnas señalando características de liberales y conservadores del video: ¡Liberales y Conservadores, explicación rápida y sencilla! Del canal conoce tu Historia (Ver Anexo 3 sesión 1), que se desarrolló de manera adecuada debido a que esto detonó el conocimiento previo que en algún momento habían escuchado, además de que la presentación fue de un video corto y no documental.

Para finalizar la sesión, se procedió a que de la página Educaplay insertada en Classroom, identificaran las palabras en la sopa de letras, y que serían la base para la elaboración de un texto donde se externara como era la vida de los primeros años de la vida independiente de México, pero por cuestiones de tiempo esto se dejó como tarea en casa; no sin antes realizar la actividad en Educaplay de manera colaborativa.



Fotografía 3: Aplicación de actividad de cierre de la sesión en Educaplay.

Algunos puntos a considerar dentro de esta sesión, es que en general se mostró interés porque es la primera vez que se usa de una forma tan variada un elemento como Google Classroom, debido a que el uso de TIC en la educación está relegada a diapositivas o videos; a pesar del interés mostrado, el ritmo de clases se vio un poco afectado por dos factores, uno la señal del internet en la escuela, el cual no fue suficiente para que los estudiantes estuvieran conectados sin que la señal fallara; junto con esta dificultad técnica, se presentaron interrupciones debido a que además de impartir clases, se tiene a cargo la dirección de la escuela y esto demanda muchas veces, cortar un poco el ritmo de clases; aspectos que se consideran para las siguientes sesiones.

3.3.2 Sesión 2: La Guerra de Reforma.

Un aspecto importante dentro de la educación debe ser que se retomen las ideas de la sesión anterior en la medida de lo posible para evitar una pérdida de conocimiento, por lo cual para esta segunda sesión, se retomaron los conocimientos mediante una actividad donde se clasificaran las características de los partidos de la época: liberales y conservadores, mediante un fichero interactivo en la página “live worksheets”, que se tuvo que implementar de manera grupal debido a la baja señal de internet, mediante el apoyo de dos alumnos que resolvieron la actividad en la computadora que proyectaba la actividad; esto más allá de retomar solamente la idea de la clase anterior, sirvió como un introductorio para comprender por qué se generó una guerra que llegaría a cambiar la historia de México.

Lo anterior se vio potenciado con la proyección de una foto de Benito Juárez para que se conformara una lluvia de ideas sobre quién era Benito Juárez o lo que pudieran relacionar con este presidente, de esto destacaron aspectos bastante obvios como mencionar que fue presidente de México o que aparece los billetes de \$500, llegando a aspectos más recientes como que es parte de la imagen que representa a la administración actual, como ideal moral y político.

La imagen del “Benemérito de las Américas” por excelencia, es bastante conocida, en una medida menor, su obra es conocida de manera superficial, para esto, el comprender por qué se dio un proceso conocido como la Guerra de Reforma (o la guerra de los 3 años), se procedió a analizar el texto “inicio de la guerra de reforma”, pero esto se elaboró por equipos, designando partes específicas del texto, el cual deberían de analizar y obtener la idea principal de cada uno, que después de esto tendrían que exponer brevemente, subiendo su idea principal a un espacio creado en Jam board; es menester mencionar que hubo un cambio en el uso de esta aplicación debido a que, para esta ocasión, lo que tendrían que cargar en el espacio designado, sería una fotografía en lugar de un post-it, que fue algo bien recibido por los alumnos por la facilidad de esto comparándolo con la sesión anterior.

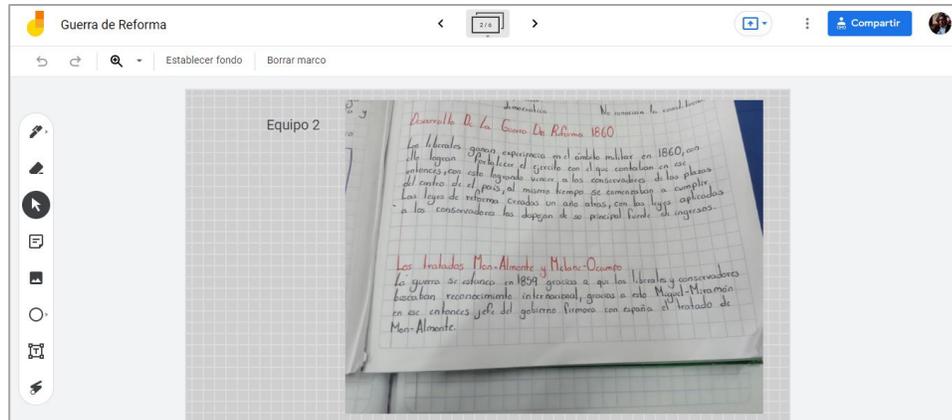


Imagen 2: Captura de pantalla sobre evidencia de un texto de análisis cargado en Jam board.

Algo que se puede ver en esta sesión, es que, si bien los alumnos presentaron un interés con respecto al uso de Classroom y de las actividades incluidas dentro de esta, debido al buen trabajo llevado por equipo en el texto, se puede apreciar un ritmo de trabajo un poco lento, así mismo hubo una disminución de los recursos utilizados para no saturar esto y generar un efecto contraproducente en el aprendizaje de los estudiantes. Un aspecto que arrojó buenos resultados fue el trabajo en equipo, por las siguientes razones: La primera obedece a un mejor empleo de la señal de internet al tener un menor número de dispositivos conectados, el siguiente aspecto es por la actitud mostrada que fue de una distribución adecuada del trabajo realizado, aspecto visto durante la breve exposición del fragmento asignado; y finalmente, por el agrado de los alumnos por realizar actividades en equipo.



Fotografía 4: Presentación por parte de los alumnos del texto asignado.

3.3.3 Sesión 3: Leyes de Reforma

La tercera sesión de la propuesta corresponde al tema de las leyes de reforma, la cual, antes de su aplicación, los alumnos preguntaron con cierta duda en general: *¿Por qué leyes de reforma y por qué una guerra?*, aspecto que es comprensible porque estos temas parecerían algo repetitivos por el término “reforma” como una constante, por lo cual se les aclaró antes del inicio que estos temas se desarrollaron casi de manera paralela, pero que para fines más prácticos se abarcarían de manera separada sin dejar de lado la “relación” que tienen entre sí.

Seguido de esta aclaración, la sesión inició con la conformación por equipos conforme a la sesión anterior, para poder realizar un caligrama en la página “nubedepalabras.es” tomando en consideración un total de 15 palabras de la sesión anterior que serían parte de dicho caligrama; sin embargo, dada la complejidad de la realización de este tipo de actividad, fue necesaria una explicación de cómo realizar una actividad en esta página, desde cómo seleccionar la figura base y como insertar las palabras en los espacios correspondientes, seguido de esto el trabajo fue rápido dada la cooperación entre integrantes de los equipos que tardaron más en seleccionar la figura que en insertar las palabras en el área correspondiente, esto se debería cargar en el área específica de Classroom, siendo esta la primera actividad cargada en una área de tareas.

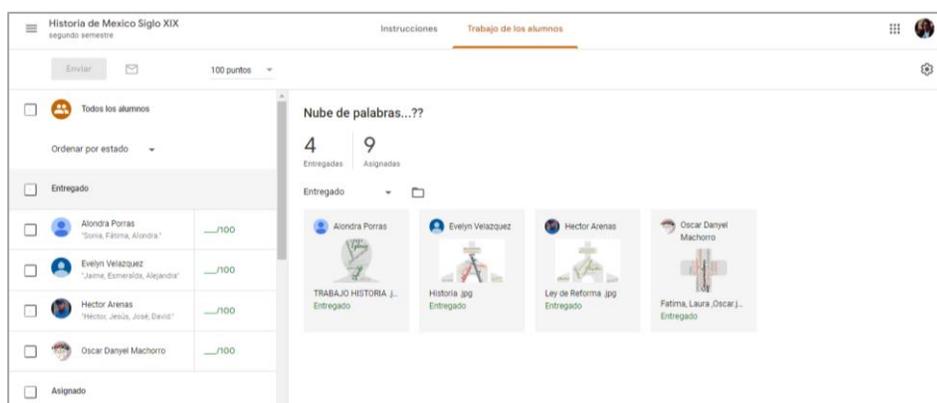
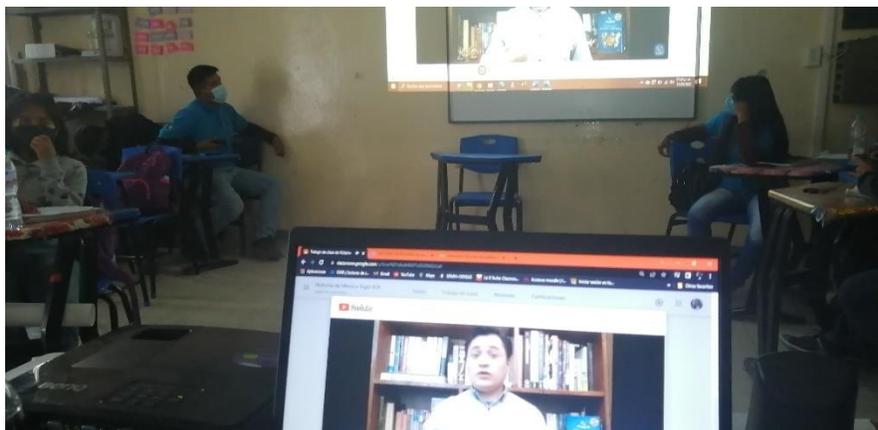


Imagen 3: Captura de pantalla sobre carga de caligrama elaborado en nubedepalabras.es

Después de la carga de los caligramas, se procedió a abrir con la pregunta *¿Por qué en las escuelas públicas no se enseña religión?*, pregunta que genero un poco de inquietud debido a que no comprendieron el motivo de esta pregunta, dada las expresiones de duda mostradas; sin embargo, aun con esto, salieron comentarios como “por las leyes de reforma (posible conocimiento previo)”, “porque hay libertad de religión”, y es que se les comenta los principios del artículo 3º,

donde se señala la laicidad de la educación en México, pero que esto a pesar de ser establecido en la constitución que nos rige actualmente, esta tiene sus inicios en las leyes de reforma.

Para que los aprendientes pudieran comprender mejor estas leyes, se utilizaron dos elementos que se complementaron entre sí las leyes de reforma, una presentación en Prezi y el video *La historia del problema de la tierra en México MX Las leyes de reforma*, donde se mostraban el compendio de leyes que caracterizaron los periodos presidenciales de Juárez, punto que fue comprendido, ya que se les comentó que documentos que conocen cómo son las actas de matrimonio o de nacimiento se obtienen en un registro civil, o el por qué algunas iglesias antiguas tiene un panteón en su atrio, aspecto con que esta familiarizados pero no comprendían el origen de estas situaciones mostradas en ambos recursos, cuestión que se puede apreciar en una lista de electos que hayan captado su atención priorizados del 1 al 7, lo cual puede ser muy subjetivo, pero no por eso no válido; donde los estudiantes en general mostraron más una lista orientada más a las fechas que a los hechos curiosos o llamativos.



Fotografía 5 Proyección de video del canal Bully Magnets sobre la continuación de las leyes de reforma.

Para poder terminar la sesión, de una manera más fluida se modificó la actividad número 4 de la tercera sesión (Ver Anexo 3 sesión 4) se optó por comentar 3 ventajas y 3 desventajas de las leyes de reforma, que servirían para dos cosas: la primera de ellas es brindarles la información de lo más completa posible de estas leyes, porque se saben que fueron aplicadas con “éxito” siendo un tema que medianamente vieron en secundaria, pero que tenía “un lado oculto” debido a que estas leyes afectaron a una población vulnerable, y ante este dato polémico para los alumnos, se tuvo que regresar un poco en cómo estaba organizada la Nueva España con el sistema de castas para poder vincular el cómo los indígenas eran quienes tenían como medio de sustento mediante el

trabajo de tierras en manos de la iglesia que serían vendidas décadas después por la implementación de estas leyes.

Los aspectos positivos y negativos de las leyes de reforma sirvieron como base para la actividad final del día, que consistió en elaborar un tweet, aspecto que representó una señal de alarma para los estudiantes porque su primera pregunta fue: ¿vamos a tuitear en la página, pero es que no tengo cuenta?, aspecto que cambió en cuanto se le comentó que el tweet sería elaborado en su libreta y cargado en el área específica, pero con las características propias de una publicación en esta red social, como un límite en caracteres a usar.

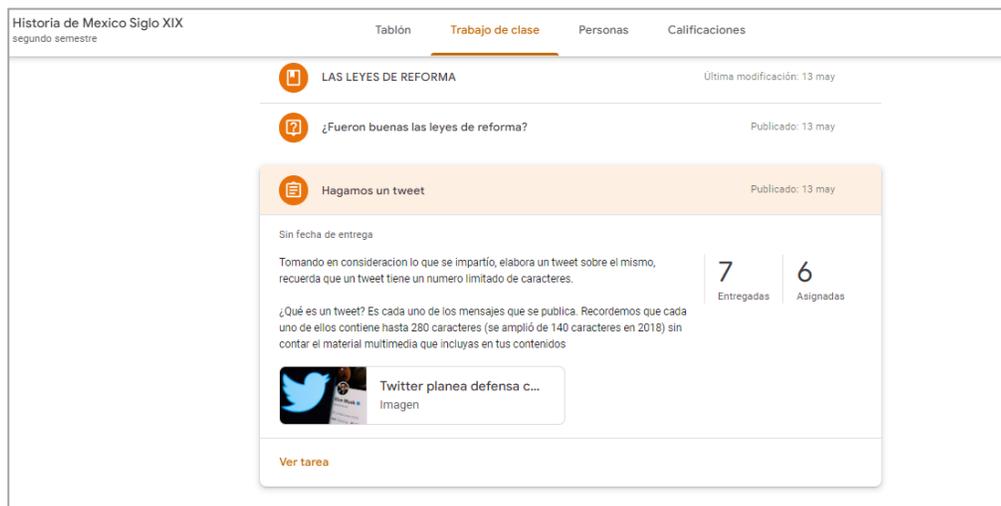


Imagen 4: captura de pantalla sobre ejemplos de publicaciones cargadas en el espacio correspondiente en Classroom.

Algunas de las dificultades detectadas en esta sesión fue que el tema de leyes de reforma fue difícil de comprender debido a los términos legales usados en los recursos y que los estudiantes no están familiarizados con los mismos; además de esto, los alumnos en general presentaron dificultades para poder poner en un total de 240 caracteres una idea sobre el tema de la sesión, y esto obedece más por la limitación de escritura que representa que a la complejidad de un tema, además de la poca familiaridad con que tienen con este tipo de publicaciones.

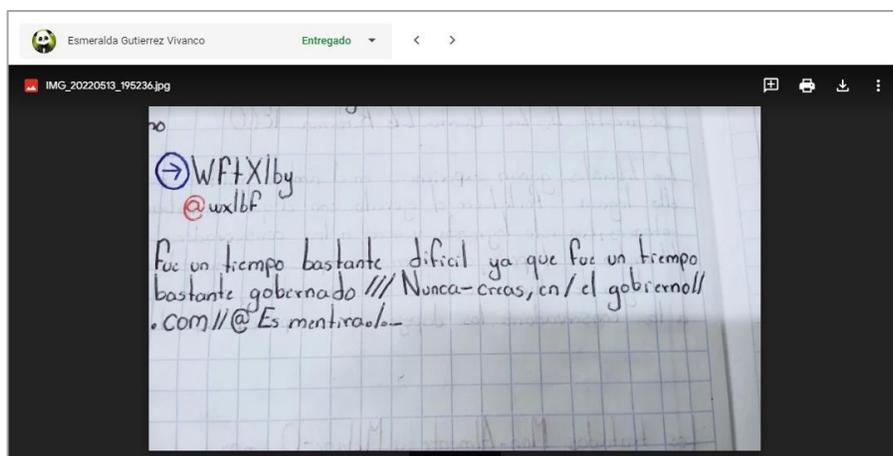


Imagen 5: Captura de pantalla sobre un ejemplo de una publicación cargada.

3.3.3 Sesión 4: 2ª intervención francesa

La última sesión de contenido histórico, tuvo como tema la segunda intervención francesa, para que los estudiantes comprendieran por qué una segunda intervención, se proyectó de manera inicial un video sobre la guerra de los pasteles como parte de ese acercamiento con Francia donde se les pidió que pusieran atención en aspectos como países involucrados, problemática central y que establecieran si el conflicto fue solo por la pastelería o por un motivo extra, aspecto que fue identificado netamente por cuestiones económicas; es donde se les comenta que este fue el primer acercamiento ríspido entre las relaciones México y Francia.



Fotografía 6: Proyección de video sobre la guerra de los pasteles.

La curiosidad de los alumnos es un aspecto imprescindible para poder genera un mejor aprendizaje, para esto se consideró la elaboración de un cuadro de tres columnas donde señalaran lo que conocen, lo que les gustaría conocer y lo que aprendieron de la 2ª intervención francesa, el cual se hizo de manera ordenada, primero llenado las primeras dos columnas como aspectos de

conocimiento previo, seguido de esto se proyectó un video correspondiente a ese tema, dando como resultados la comprensión del por qué se generó intervención de Francia en México, lo que obedece realmente a la falta de cumplimiento de un pago, junto con esto, también se señalan aspectos de que fueron numerosos los conflictos armados después de la batalla del 5 de mayo.



Fotografía 7 sobre un ejemplo del cuadro de las 3 Q.

Uno de los aspectos más complicados de lograr es poder analizar una realidad manipulada por la historia oficial, por lo cual, la última actividad de la sesión 4 correspondía en elaborar una conclusión del tema donde analizar porque solo se hace responsables a los extranjeros del segundo imperio mexicano, donde hubo dos posturas marcadas en general, la primera de ellas es que en efecto los hacen responsables como parte de que se les pagara una deuda de dinero, y la otra fue una postura más crítica donde se menciona la frase “quien tiene el poder escribe la historia” aspecto que no solo se vio en una participación de un equipo, sino que también, a pesar de que ya se habían cargado actividades, un equipo comentó que solo se les hace responsables a los extranjeros de esto y no tanto a los mexicanos, porque no se quiere reconocer que no solo México falló en un pago, sino que también una parte de este negoció México con extranjeros, y que es más fácil hacer responsable a alguien más.

En esta sesión (junto con la primera) hay un claro desarrollo de entendimiento de que algo no está bien con respecto a la “narrativa histórica” y es que cuestionar o externar una postura discrepante a lo que “pasó”, además los estudiantes son seres pensantes por sí mismos, también pueden tener una capacidad de análisis bastante alta, dado que el que un alumno hiciera alusión a que un grupo de personas escribe la historia, encaja con lo que establece Prieto (2021) sobre quién

controla la narrativa de la historia, si bien el avance puede ser alto si el docente les ayuda a comprender esto, tiene mucho mejor resultado que un alumno lo perciba por su cuenta.

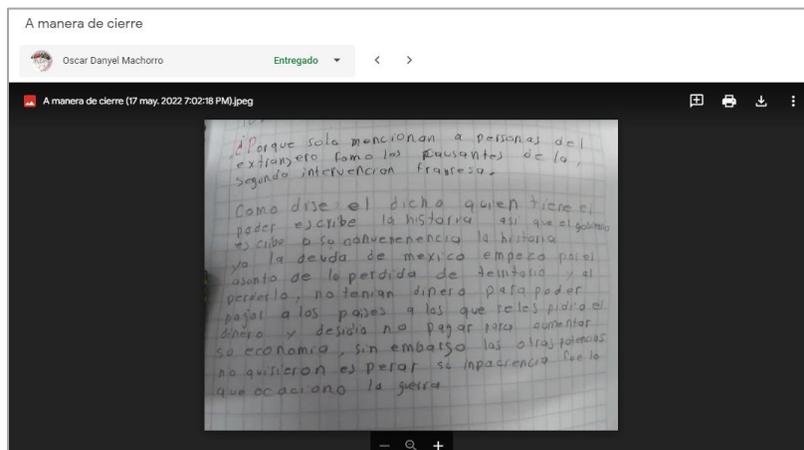


Imagen 6: Captura de pantalla de un ejemplo de conclusión por escrito realizada por equipo.

3.3.3 Sesión 5: Kahoot.

Para la última se tomó en consideración darle cierre al desarrollo de la propuesta mediante una evaluación, pero dándole un carácter más lúdico; pasando de una prueba escrita que puede representar tensión para los alumnos, a una actividad interactiva utilizando sus dispositivos móviles para responder un total de 16 preguntas en las que se abarcaron los temas vistos en las sesiones anteriores.

Al igual que en la primera sesión donde se utilizó Jam Board, fue necesario realizar una prueba para mostrar cómo es la implementación de un Kahoot usando los teléfonos celulares, el cómo se contesta contrarreloj, la interfaz de la página y los resultados finales, aspecto que fue un poco complicado debido a que tengan que ver una proyección para las posibles respuestas y luego usar un dispositivo electrónico para responder, teniendo en cuenta el factor de tiempo, provocaron confusión durante esta prueba preliminar; así mismo, se optó por realizar la actividad en modalidad por equipo; aspecto que fue bien recibido por los estudiantes debido a la afinidad y la celeridad con que organizaron los equipos; el ambiente generado fue de interés, siendo en el que se mostró la participación más activa de los estudiantes durante la implementación de la propuesta didáctica, debido a que a grandes rasgos para ellos era un juego, y una competencia donde el que obtuviera más punto ganaba, los nervios, el gusto y la necesidad de contestar rápido eran bastante notorios.

Nombre	Clasificación	Respuestas correctas	Sin respuesta	Puntuación final
Los cuacos	1	71 %	—	8 580
Faosla	2	64 %	2	6 811
Chester	3	50 %	—	5 199
Chapulines	4	36 %	3	4 416

Imagen 7: captura de pantalla sobre los resultados finales arrojados por la página de Kahoot.

Al final de la aplicación, la página arrojó los resultados, donde se mostraron aspectos como aciertos y errores, basado en la imagen anterior, esto tiene 3 explicaciones que fueron visibles durante la aplicación de esta, el primero de ellos corresponde a respuestas rápidas o con pocos segundos sin meditar o reflexionar esto, la segunda de esta obedece a que 3 de preguntas tenían un grado de dificultad considerable debido a lo específico del tema.

Question	Correct Answer Percentage
¿Cual era el arma secreta de Mexico?	100%
7 ¿Cual de los siguientes no era un integrante del partido liberal?	100%
8 La guerra de Reforma se conoce tambien como:	50%
9 Cual de las siguientes no entra dentro de las "leyes de reforma"	50%
10 ¿Quien fue la contraparte de Benito Juarez antes de que se diera la 2a intervencion Francesa?	0%
11 Tomemos un breve descanso	Diapositiva
12 Maximiliano de Hasburgo era un emperador de corte (tipo):	25%
13 Señala cual fue la consecuencia mas notoria de la Reforma de Mexico	75%
14 Cuidad que fue utilizada como base de Benito Juarez durante la 2a intervencion Francesa en 1865	50%
15 El apoyo de los Estados Unidos fue más por evitar una invasión de Europa que por ayudar a Mexi...	75%
16 Fue el acercamiento diplomatico con las potencias Europeas para evitar una invacion armada	0%
17 Elemento que fue llevado a Europa como regalo de Maximiliano y que se encuentra en el Museo ...	75%

Imagen 8: Captura de pantalla sobre los indicadores de respuestas por equipos en la página de Kahoot.

La capacidad de una actividad lúdica como las que se realizan en esta aplicación debe ser explotadas a su mayor potencial, sin embargo, una de las limitaciones de esta aplicación es el limitado repertorio del tipo de preguntas que se pueden hacer en la versión gratuita, es por esto por lo que una actividad larga en esta aplicación puede ser contraproducente inclusive, sin embargo; tiene otros usos como el diseño de diapositivas o como una actividad que puede ser utilizada para la apertura de clases.

3.4 Análisis de resultados

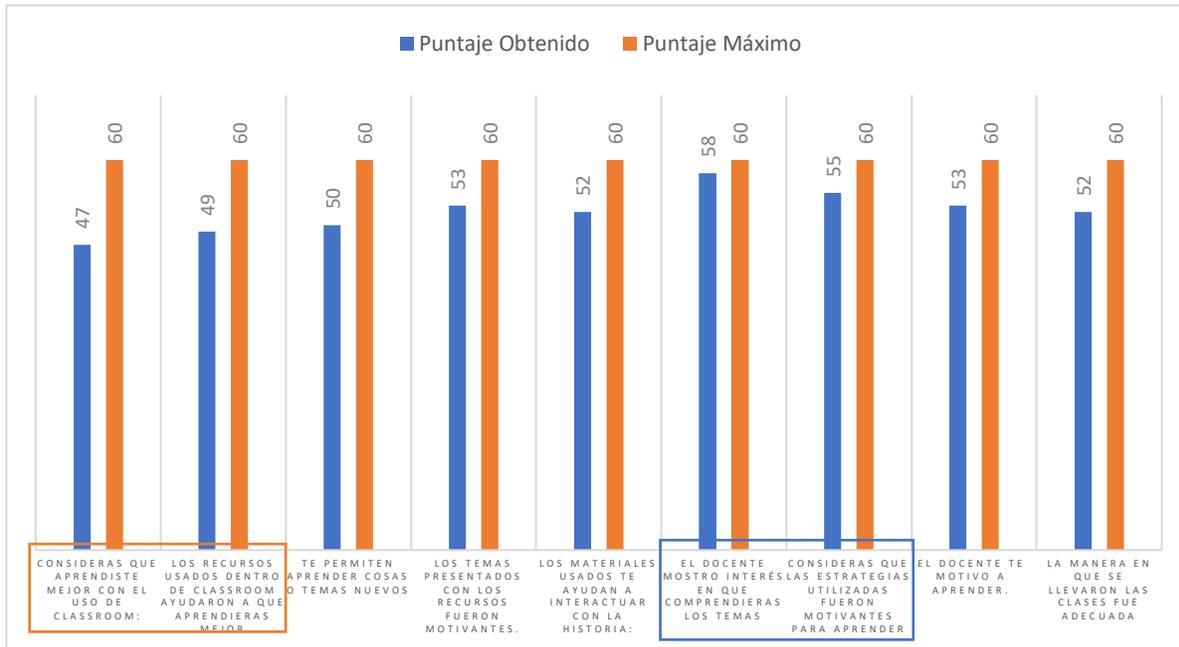
Como parte final de la propuesta, se les pidió a los estudiantes que respondieron una encuesta de salida de la cual se obtendría información sobre cómo fue la aplicación desde la perspectiva de los participantes mediante un instrumento mixto que abarcaría 3 áreas generales su opinión con respecto a la aplicación general de Classroom mediante una escala de Likert, seguido de la parte de los recursos implementados dentro de Classroom y su preferencia basado en el aprendizaje que estos le generaron, para finalizar con preguntas abiertas donde brindarían un panorama sobre los temas vistos.

Para la primera parte de análisis, la escala de tipo Likert comprende los rangos de 1 donde es totalmente desacuerdo y 5 donde señala totalmente de acuerdo (Anexo 4) en un total de 10 preguntas, siendo un máximo de 50 puntos, por lo cual considerando a los 12 participantes, el máximo total a obtener son 600 puntos, se muestra un resultado final de 520 puntos representado un total de 86.67% de logro lo que representa que la propuesta fue exitosa, concretando así el objetivo principal señalado, aspectos que se muestran en la siguiente tabla:

	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12
Consideras que aprendiste mejor con el uso de Classroom:	3	4	3	4	4	4	4	3	5	4	4	5
Los recursos usados dentro de Classroom ayudaron a que aprendieras mejor	4	4	3	5	4	4	4	3	5	5	3	5
Te permiten aprender cosas o temas nuevos	4	5	3	5	4	3	5	4	3	5	4	5
Los temas presentados con los recursos fueron motivantes.	5	5	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4
Los materiales usados te ayudan a interactuar con la historia:	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4
El docente mostró interés en que comprendieras los temas	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Consideras que las estrategias utilizadas fueron motivantes para aprender	4	5	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5

El docente te motivó a aprender.	4	5	3	5	4	5	5	4	4	5	4	5
La manera en que se llevaron las clases fue adecuada	5	4	3	5	4	5	5	4	4	5	4	4
Los temas del pasado se vincularon con el presente	5	4	4	5	4	5	4	3	3	5	4	5

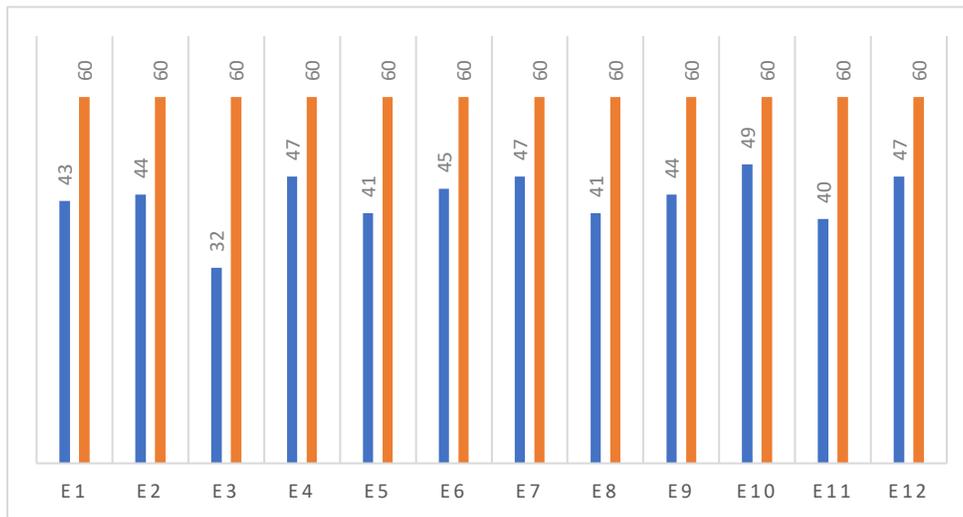
Tabla 1: Resultados finales obtenidos por participantes.



Gráfica 10: Resultados por áreas obtenidos de manera grupal.

Considerando los resultados mostrados en las tablas anterior (Gráfica 10), se puntualiza que las dos áreas mejor desarrolladas tienen que ver con el área de la práctica docente, donde las preguntas: “El docente mostró interés en que comprendieras los temas” y “Consideras que las estrategias utilizadas fueron motivantes para aprender”, (señalada con un cuadro azul en la gráfica 10) mostraron un desarrollo de 96.67% y 91.67% respectivamente, en un contraste a las áreas que presentaron un menor desarrollo que corresponden a la parte del EVA: *Consideras que aprendiste mejor con el uso de Classroom*, presentando un desarrollo de 78.33% y la pregunta “Los recursos usados dentro de Classroom ayudaron a que aprendieras mejor” presentando un desarrollo de 81.67%; estas dos áreas que mostraron menos avance (señalado en la gráfica 10 con cuadro color naranja), se deben a que el tiempo de ejecución que se llevó fue apresurado, además de que es la primera vez que se utiliza un entorno virtual de aprendizaje, así mismo, la presencia de numerosos recursos pudo generar una saturación para los estudiantes; consecuentemente los resultados se

consideran aceptables debido a que se tiene que contemplar como parte de inherente, el regreso a las clases presenciales después de un confinamiento prolongado, adicionalmente de que no todos los estudiantes aprenden igual en una materia como Historia; lo anterior no deja de pasar por alto el hecho de que las otras áreas presentaron un desarrollo intermedio, denotando con lo anterior, que el EVA en la materia de Historia del siglo XIX presentó un buen resultado en lo general; teniendo un desarrollo grupal de 43 puntos promedio (gráfica 11), lo que representa en promedio en correlación el máximo puntaje a obtener versus el obtenido de un 71.67% promedio individual, lo que representa un desarrollo aceptable pero con oportunidades de mejora.



Gráfica 11: Resultados totales individuales.

Para la siguiente parte del instrumento, se centra en el área del aprendizaje del alumno desde su perspectiva, esto, señalando los recursos que consideran que funcionaron mejor durante las sesiones, teniendo que señalar 3 opciones de su entero gusto, pero que no podían ser tres de la misma área o tipo, brindando con esto un panorama de lo más variado posible, lo que se vincula con los estilos de aprendizaje y los gustos de los estudiantes.

Iniciado con el área que tuvo mejor aceptación por parte de los estudiantes, fueron en este caso el área de los videos, teniendo una preferencia de 75% los videos de corta duración del canal “historia para tontos”, lo cual se debe a que los temas que se abordan en estos videos son presentados de una manera corta, pero certera con un lenguaje entendible; junto con estos videos de corta duración, se encuentra también el video de la intervención francesa, pero en este caso obedece más por la animación mostrada junto con una información adecuada casi de tipo documental sin rigidez excesiva; esta flexibilidad de contenido se apega perfectamente a los aportes

de Fabiola Salas (2021) donde el micro aprendizaje es algo visto en el proceso donde se tiene que hacer una adecuada curación de recursos didácticos; porque si bien la preferencia de estos videos cortos no fueron creados con fines netamente pedagógicos, si tienen un potencial didáctico bastante alto.

La siguiente actividad que mostró mayor preferencia fue la que se realizó en la última sesión en la página de Kahoot, con el 58.33% de preferencia lo cual coincide con lo descrito anteriormente, caracterizado por un aspecto más lúdico que de contenido académico, la competencia entre equipos y buscar quien obtendría el mejor puntaje es algo que no se realiza con frecuencia; tomando en cuenta el aspecto novedoso y la facilidad de uso, la aplicación de Jam Board que permite compartir contenido en tiempo real y de forma efectiva con la facilidad inclusive de tomar una fotografía, con una preferencia de un 33.33%.

Aun con un margen notorio de preferencia entre la actividad realizada en Kahoot y la pizarra electrónica de Jam Board, desarrollaron dos aspectos señalados por Zamudio (2012), el primer de ellos fue el brindar oportunidades de aprendizaje, aspecto que es complejo de desarrollar con una materia como Historia; de manera paralela, la transmisión de valores dada la naturaleza de la materia estudiada, siendo útil inclusive en otras áreas.

Uno de los puntos que se tienen que considerar es el impacto de los recursos didácticos en general descrito en apartados anteriores, si bien tienen sus aspectos positivos, vistos inclusive durante la aplicación de las sesiones de la propuesta, la presencia de estos no representa el éxito en automático, esto se puede apreciar con el uso de los videos del mapita con cara (historia para tontos), que si bien representa una preferencia alta basada en el gusto de los alumnos, pero resulta que con la pregunta “de los subtemas presentados, ¿cuál fue el que entendiste mejor?”, los alumnos externaron que el tema de la 2ª intervención francesa, fue el mejor comprendido con un 50% de preferencia, en contraste con el tema de la guerra de México y EEUU donde solo un alumno lo mencionó.

En cuanto a la pregunta “En qué otro tema consideras que podrían usarse algunos de los recursos usados”, las respuestas son variadas y poco precisas en su mayoría, hay alumnos que señalan temas como lugares donde se libraron batallas, o que se puede usar también para profundizar con lo de liberales y conservadores; pero el 50% señala que en todos; esto representa algo complicado de definir porque no hay una especificación real, se puede inferir que a pesar de

que no todos los recursos pueden ser usados dada la naturaleza histórica de los mismos, pero las páginas de donde se obtuvieron como YouTube, o el mismo Classroom sí pueden ser considerados dentro de este panorama de “todos”.

CAPÍTULO IV CONCLUSIONES

En este último apartado se, establecen los aprendizajes logrados y conclusiones a los que se llegaron con la implementación de Google Classroom en un segundo semestre de bachillerato en la asignatura de Historia del Siglo XIX, teniendo perspectivas múltiples tanto de hallazgos como de análisis de la información vertida en apartados anteriores; de una manera conjunta a esto, se puntualizan los aspectos de las implicaciones y sugerencias a las que se han llegado como parte del análisis del proceso de investigación.

4.1: Generalidades de Cierre

Tomando en consideración los datos arrojados por la rúbrica de cierre aplicada a los participantes involucrados en la aplicación del presente trabajo de investigación, reflejado tanto en las gráficas mostrados en el apartado anterior, así como el 86% de desarrollo en lo general, se puede establecer que se cumplió con el objetivo general del trabajo de investigación; el cual consistió en tener como base una secuencia didáctica para implementar un EVA dentro de Classroom, como un potenciador de aprendizaje en el regreso a la presencialidad en la asignatura de historia en segundo semestre.

Esto se puede tomar en consideración comparado las gráficas iniciales del instrumento inicial sobre el aprendizaje de con respecto al área de historia, donde se muestra un esbozo de la importancia del aprendizaje de la asignatura, pero de igual manera donde el estudiante ya es consciente sobre su aprendizaje, lo que es congruente con la encuesta de salida sobre la aplicación de Classroom, donde se muestra un cambio en la forma de aprendizaje, considerando el punto donde la motivación es uno de los aspectos mejor desarrollados.

Dado a que se cumple con el objetivo principal de este trabajo, se establece un nivel alto de paralelismo con respecto a los objetivos secundarios en cuanto a su cumplimiento, debido a que estos dan una correcta secuencia y guía a la elaboración de un proceso de investigación acción, lo que se pudo apreciar con una secuencia didáctica que representa la base pedagógica del EVA, en la que se incluyeron (e implementaron) recursos propios de la Web 3.0; por consiguiente, se considera imprescindible, analizar los resultados de la ejecución del trabajo en la red realizando la correspondiente relación teórico-práctica de los resultados obtenidos en un contexto específico.

El establecer e implementar una serie de actividades, basadas en las necesidades específicas de aprendizaje, se debe de realizar en busca de un aprendizaje de lo más adecuado posible, pero en

este caso no solamente se debe responder al aspecto pedagógico secuenciado, sino que esto debe ser al mismo tiempo un elemento para obtener información sobre el proceso mismo, atendiendo a los elementos oficiales devenidos en el programa correspondiente, pero sin dejar la lado la flexibilidad que debe estar presente en el proceso educativo para poder propiciar un aprendizaje contextualizado, elemento que está basado en la experiencia que tiene el docente en su repertorio educativo y pedagógico, considerando a los alumnos como parte de esta experiencia docente, donde aspectos como las preferencias, gustos y vivencias de un grupo en común, hacen que el aprendizaje buscado con un planeación didáctica sea de lo más significativo posible, lo que se puede ver en los aportes de David Ausubel; donde retomando los aportes de Baque (2012), señalan la importancia de tomar en cuenta al estudiante como un ser capaz de aprender que tiene todo un bagaje cultural y pedagógico que tiene un alto potencial de aprendizaje.

Junto con la concreción de los objetivos señalados anteriormente, se puntualiza el desarrollo de los siguientes hallazgos que se lograron con el presente trabajo:

4.1.1 La adaptación de Google Classroom en la modalidad educativa presencial post pandemia promueve el aprendizaje

La evolución de la educación se adapta a las necesidades de las sociedades imperantes, de la mano con las TIC, para este caso las plataformas educativas o EVA han existido antes de que se diera el confinamiento, pero estas no adquieren especial relevancia para sustituir la presencialidad por el medio digital, y aun cuando representaba por sí solo un éxito educativo, fue el elemento que permitió la continuidad educativa; sin embargo, se tenía una idea errónea de que la presencialidad sería la misma y por ende se regresarían a las mismas prácticas educativas, pero ante el precario aprendizaje desarrollado durante el aislamiento sanitario, se hace una dupla entre la presencialidad anhelada por estudiantes y docentes, junto con un medio como lo establece Kraus (2019) que permitiera optimizar el tiempo y manejo de recursos didácticos, además de facilitar bastante el tener los recursos en un compendio fácil de manejar para el estudiante, esto también representa que los postulados del conectivismo representado por los dispositivos con los cuales se encuentra conectados y que fueron utilizados como un medio de interfaz entre lo plasmado en Google Classroom así como una forma de interactuar con sus compañeros de clase al formar una red de aprendizaje en los espacios correspondientes de este Entorno Virtual de Aprendizaje.

4.1.2 La flexibilidad en la implementación de recursos didácticos.

Sin dejar de lado el hecho innegable de que la tecnología ha estado presente en las aulas de clases desde hace mucho tiempo, no es hasta la llegada de la Web 3.0 y la proliferación de la tecnología móvil que es cuando el repertorio de recursos didácticos crece de manera notoria; con este crecimiento no solo es buscar algo novedoso, sino que se busca lo que autores como Zamudio (2012) y Luján (2016) coinciden en que el uso de recursos didácticos deben ofrecer oportunidades para aprender o acercarse más al conocimiento; junto con la flexibilidad debe recaer en la necesidad imperiosa de que el docente debe estar en actualización permanente en su devenir pedagógico, esto se pudo apreciar con la implementación de videos que estaban fuera de un ámbito académico potenciado por plataformas recientes al alcance de mucho por ser usados en dispositivos inteligentes; además de esto, el docente tiene que hacerse a la idea de que para lograr un aprendizaje en los estudiantes tiene que salir de su zona de confort muchas veces, debido a lo que le funcionó en un grupo, al año siguiente puede que no sea así; propiciando que el docente tenga la necesidad de un cambio frente a grupos que pueden variar bastante.

Parte de la flexibilidad docente se basa también en el principio de tener en consideración al alumno, pero no solamente como un mero receptor de información, sino que se debe tener en mente como docente, es lo que establece Moreira (2017) sobre que el estudiante es un cúmulo de sentimientos, pensamiento y opiniones; así como los diversos estilos de aprendizaje como fue en el caso de la teoría VAK, que al ser tomadas en consideración, puede generar un mejor aprendizaje; esto se ve con los resultados arrojados tanto por el instrumento previo a la aplicación del trabajo, así como la encuesta final, más allá de ese ejercicio de recolección de datos, en la implementación de las actividades se tomó en cuenta la frase de “cómo les gustaría que aprendieran los estudiantes”.

4.1.3 La curación de recursos didácticos de la red y de las TIC como práctica de la planeación didáctica para promover el aprendizaje.

Una competencia que debería de desarrollar cualquier docente que se dedique a impartir una materia de ciencias sociales es la curación tanto de los recursos didácticos así como de las TIC que va a implementar en su clase, teniendo en mente que el acceso a la información no representa conocimiento, habiendo una mayor desinformación debido a la cantidad no cuantificable que se puede encontrar en la red, para esto, el docente debe de ser capaz de hacer una adecuada curación de contenidos y de recursos didácticos, como un elemento imprescindible de la práctica docente, y

es que eso se pudo apreciar con la selección de los recursos utilizados, teniendo como elección algo con lo que estaban familiarizados sin dejar de lado el conocimiento histórico; se tiene que encontrar el balance entre algo atractivo para el alumno sin descuidar el aspecto formativo, como lo establece Carlos Godoy (2018), donde la función de esta curación es tener la mejor información sobre un área en concreto con miras generar un aprendizaje en el alumno; esto se complementa con los demás aprendizajes logrados con el presente trabajo.

4.1.4 La importancia de la duración y del lenguaje dentro del video como factor clave de aprendizaje.

El uso de los recursos didácticos tienen un propósito, estos tienen que ser elegidos de manera adecuada, y para este caso, con base a un diagnóstico tanto de la forma como con lo que se vive dentro del aula; lo que brinda valiosa información sobre los gustos y tendencias de los adolescentes en conjunto con el conocimiento del docente sobre los contenidos históricos, dan como resultado que el aspecto del micro aprendizaje del cual Fabiola Salas (2021) establece como un aprendizaje dosificado y conciso en cantidades pequeñas, pero en este caso en particular destaca como ese ejemplo de micro aprendizaje el uso de los videos de corta duración; los cuales por elementos como su lenguaje y duración, así como el hecho de que fueran conocidos por parte de plataformas como Tiktok o la nueva forma de presentar videos similares con YouTube Shorts, resultaran de su interés, aspecto que se vio reflejado en la preferencia de los recursos didácticos vistos en el apartado anterior (75% en la preferencia de videos cortos); se dio preferencia por estos de videos y no por los de naturaleza documental, debido a que estos por aspectos de un lenguaje propio de las ciencias sociales y su larga duración, darían como resultado lo opuesto; pero la realidad del estudiante es que si se traslada un recurso didáctico a uno con información netamente académica, esta no será de su interés, para evitar esta situación es necesario tener una mediación entre el conocimiento académico o científico de la materia, pero al mismo tiempo con aspectos que sean del interés del alumno.

4.1.5 Comprensión histórica más allá de fechas y personajes históricos clásicos.

La comprensión histórica fue algo complejo de desarrollar debido a las múltiples variables que tienen los estudiantes con respecto a la Historia, al ser una materia sujeta a la interpretación y el lado abstracto del tiempo pasado, sin embargo, el postulado de Olga Doñate (2019) se vio aplicado cuando los estudiantes comprendieron como es que la historia no puede ser solamente

encasillada en absolutos; sino que esto va más allá de presentar solo lo que merece ser recordado como por ejemplo los aspectos positivos de las leyes de reforma (tema donde se apreció mejor esta comprensión), sino que también esto trajo consigo consecuencias que afectaron a una parte considerable de México, pero que pocas veces es mencionado; demostrando así que la empatía histórica se logra cuando se pone al alcance de la mano información fidedigna al estudiante, pero de una forma atractiva, debido a que, como se ha mencionado antes, los recursos didácticos son una pieza clave para esto, porque, para este grupo en particular, un video sobre el tema, surte mejor efecto que un archivo PDF; junto con esto, las actitudes mostradas por parte de los participantes sobre Juárez o Santana, donde dejaron de ser el bueno y el malo de la historia de México por excelencia, y fueron vistos más como personas que tomaron decisiones complejas y muchas veces polémicas que la narrativa oficial se ha encargado de difuminar o aumentar a conveniencia; el estudiante hizo su propia imagen del periodo que se estudió, presentando en su mayoría, un cambio de actitud en general, pero a su vez con mayor información sobre el hecho mismo.

4.2 Implicaciones educativas.

Los cambios dentro del aula de clases se van a generar en la medida de las necesidades que se presenten y la pericia del docente para poder guiar al alumno durante dichos cambios, esto puede ser tanto por las nuevas tendencias o corrientes educativas que surgen con el paso del tiempo, así como por los cambios sociales, dentro de esto, la presencia de una nueva enfermedad, orillo a un cambio dentro de la educación a nivel mundial, y aun cuando se trata de regresar a una normalidad, la realidad es que hay una nueva normalidad donde se tiene que aprender a convivir con la enfermedad, y tener un mejor precedente educativo ante un posible regreso a la educación a distancia ante un posible aumento desmesurado de casos que generen otro confinamiento.

El presente trabajo tiene como particularidad que se toma en consideración el antecedente de cómo se aprendió durante la pandemia, cuya forma de trabajo, fue principalmente por WhatsApp, debido a la facilidad del envío de actividades por esta mensajería, sin embargo, dado el contexto socioeconómico de la comunidad de San Mateo Tlaixpan, que no era viable para recibir clases usando una plataforma educativa; y la forma de trabajar se trató de retomar de la mejor manera posible, por lo cual, el uso de Google Classroom se implementa por primera vez dentro del Bachillerato Digital 14, representado para la gran mayoría de los estudiantes, su primer acercamiento con un entorno virtual de aprendizaje, cuidando que no le cause aburrimiento o tedio,

sino como una manera de facilitar su aprendizaje, teniendo así a la mano una opción de aprender fuera del aula de clases, fortaleciendo su autonomía como estudiante, presentando desde un inicio lo que se quiere lograr con el estudiante.

Los participantes, también vieron que existen diversas maneras de cómo realizar una búsqueda de información sobre un tema, como las formas en que es presentada, debido a que se tiene en cuenta solamente el primer documento que aparece en el buscador, cuando hay formas más eficientes de adquirir conocimiento, junto con esto, se tiene también en cuenta que hay múltiples versiones y opiniones sobre un hecho histórico, desde la formalidad académica hasta un poco de irreverencia que al fin resulta ser útil esto puede ser también la base para que en otras materias se pueda seguir un esquema similar; tanto en la forma de utilizar Classroom como en el contenido que se puede ver en un recurso.

Otro aspecto de suma importancia fue el lograr que la cuestión lúdica se llevara a un nuevo nivel para los estudiantes, debido a que se tiene la idea errónea de que el juego dentro de clases no aplica para estudiantes de media superior, y sobre todo cuando están potenciadas por las tecnologías de la información y la comunicación, aun cuando se sabe del potencial del juego, no es solo aplicarlo en los estudiantes, sino que el docente lo adopte como algo necesario, ya que es conocido que tanto en capacitaciones, posgrados educativos o consejos técnicos escolares, a los docentes se les ponen a realizar actividades similares, pero cuantas veces esto se traslada a un aula de clases; si bien hay actividades que se pueden prestar para que sean lúdicas en la red y que funcionen, surten mejor efecto cuando el docente puede elaborar las propias, teniendo a su grupo al que le imparte clases como centro de este diseño.

4.3 Sugerencias.

El proceso de investigación no solamente concluye con la presentación de resultados finales, debido a que siempre surgen aspectos a tomar en cuenta como un proceso de mejora continua, a la vez de que esto puede servir como precedente para otros trabajos similares.

-El tiempo de aplicación debe ser ampliado: a pesar de que la naturaleza del presente trabajo está diseñado en una ejecución de tiempo breve, con una muestra pequeña de alumnos con una duración mayor a 6 horas, no solo fue apresurada, sino que provocó una saturación sobre el uso de Classroom, esto se puede subsanar con una mejor distribución de actividades, de la mano con un

periodo de tiempo más amplio lo que propiciaría una obtención de resultados más certeros basados en una realidad educativa cotidiana.

-Uso limitado dentro de la escuela: una de las limitantes que se presentó durante la aplicación del presente trabajo fue la limitada capacidad de internet con el que cuenta la escuela; si bien el número de dispositivos no fue grande, la capacidad de datos no era suficiente para que se pudieran mantener conectados para acceder a las diversas páginas de internet; aunado a lo anterior, un aspecto que puede condicionar el acceso a un EVA es que los alumnos cuenten con dispositivos para poder acceder a dicho entorno de aprendizaje.

-Uso de Classroom sujeto dispositivos: aun cuando se puede tener disponibilidad de las actividades y contenidos alojados en Classroom, hay una realidad que se vio presente durante la aplicación de este trabajo de investigación y que fue una polémica durante las clases a distancia: no todos los estudiantes cuentan con un dispositivo que les permita realizar las actividades correspondientes; lo que se puede subsanar con facilitar algún dispositivo si la escuela lo permite o la conformación de equipos, como fue en el caso de algunas de las actividades realizadas por los estudiantes, donde el uso compartido de un celular ayudó a que los estudiantes pudieran interactuar con el EVA correspondiente.

-Labor docente con funciones directivas: la investidura de responsable administrativo de un bachillerato provoca que se tenga un mayor margen de interrupción de la impartición de clases, aspecto que ocurrió por lo menos 3 veces durante la aplicación de la propuesta, si bien esto no fue grave, si hizo que el proceso educativo fuera un poco cortado.

-Precedente para otros trabajos similares: no solo se tiene un precedente de investigación sobre el uso de un EVA, sino también como un ejemplo de lo que se puede hacer con Classroom, dado que no solo se mejoró el aprendizaje, además de esto en el instrumento de salida, los alumnos señalaron que les gustaría que esto se implementara en otros temas de historia inclusive en otras asignaturas.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS:

- ACUERDO número 444 por el que se establecen las competencias que constituyen el marco curricular común . (2008). México.
- Aguilar Montes de Oca, Y. P. (14 de Noviembre de 2014). *Redalyc*. Recuperado el 19 de Marzo de 2022, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29242800010>
- Arias Hurtado, A. I. (s.f.). *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*. Recuperado el 27 de Marzo de 2022, de <https://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/download/254/300>
- Baque Reyes, G. R. (2021). *Dialnet*. Recuperado el 31 de Marzo de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927035#:~:text=El%20aprendizaje%20significativo%20se%20presenta,ense%C3%B1anza%20y%20mejorar%20los%20aprendizajes.>
- Carrasco Zendejas, S. G. (s.f.). *Scielo*. doi:<https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i.2775>
- Casasola Rivera, W. (27 de Abril de 2020). *scielo*. Recuperado el 1 de Abril de 2022, de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/com/v29n1/1659-3820-com-29-01-38.pdf>
- Cedeño Escobar, M. (22 de Junio de 2020). *Red Iberoamericana de Innovación y Conocimiento Científico*. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/pc.v5i7.1525>
- Cedeño Romero, E. (28 de Febrero de 2019). *Dialnet*. Recuperado el 1 de Abril de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047143>
- Cueva Delgado, J. L. (5 de Noviembre de 2019). *Revista Científica*. doi: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.14.10.205-227>
- Doñate Campos, O. (Marzo de 2019). *Histodidáctica*. Recuperado el 7 de marzo de 2022, de <http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/doate.pdf>
- Fernández Quero, J. L. (1 de Junio de 2021). *Digital Education Review*. doi:<https://doi.org/10.1344/der.2021.39.213-237>
- Gamarra Salas, J. (21 de Diciembre de 2021). *Interfases*. doi:<https://doi.org/10.26439/interfases2021.n014.5412>
- Godoy Rodríguez, C. (04 de Diciembre de 2018). *Amelica*. Recuperado el 18 de Mayo de 2022, de <http://portal.amelica.org/ameli/journal/390/3902684004/>
- Guevara Maldonado , L. A. (2019). *Conisen*. Recuperado el 18 de Febrero de 2022, de <http://www.conisen.mx/memorias2019/memorias/5/P717.pdf>
- Hernandez, R. (10 de Marzo de 2017). *Dialnet*. doi:<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Kraus, G. (5 de Agosto de 2019). *Dialnet*. Recuperado el 25 de Febrero de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7374883>

- Lahera Prieto, D. (2021 de enero de 31). *Debates por la historia*. Recuperado el 8 de octubre de 2021, de <https://vocero.uach.mx/index.php/debates-por-la-historia/article/view/629>
- Latapie Venegas, I. (Diciembre de 2007). *Universidad Simon Bolivar*. Recuperado el 31 de Marzo de 2022, de http://www.cienciashumanasusb.mx/wp-content/uploads/2018/07/acercamiento_al_aprendizaje_multimedia_m.pdf
- Lorenzo García , A. (2021). *Redalyc*. doi:<https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28080>
- Luján, I. (23 de Junio de 2016). *Universidad de Valencia*. Recuperado el 7 de Marzo de 2022, de <https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-didactiques-especificques/es/blog/recursos-didacticos-del-ministerio-educacion-1285958572212/GasetaRecerca.html?id=1285973234220>
- Medina Gual, L. (11 de Junio de 2021). *Revista Iberoamericana de Educación*. doi:<https://doi.org/10.35362/rie8624356>
- Monteagudo Fernández, J. (27 de Marzo de 2020). *Dialnet*. doi:<https://doi.org/10.6018/reifop.417611>
- Moreira, M. A. (2017). *Dialnet*. Recuperado el 29 de Marzo de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6893178>
- Nieto López, J. D. (2001). ¿Para qué enseñar historia? En *Didáctica de la Historia* (págs. 53-57). Mexico: Santillana.
- Papalia, D. E. (2017). Desarrollo cognoscitivo. En *Desarrollo Humano* (Decimotercera ed., págs. 340-350). Distrito Feral, México: McGraw Hill Education.
- Prats, J. (21 de Junio de 2007). *Universidad de Barcelona*. Recuperado el Agosto de 2021, de http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/historia_necesaria_formar_personas_criterio.pdf
- Prats, J. (3 de Marzo de 2019). *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*. Recuperado el 3 de octubre de 2021, de <http://dx.doi.org/10.6018/reifop.22.2.370051>
- Ramos Rodriguez, N. (2019). *Universidad Cooperativa de Colombia*. Recuperado el 25 de Marzo de 2022, de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/6604/1/2019_Estilos_aprendizaje_estrategias.pdf
- Salas Díaz, F. (2021). *Revista de Investigacion Educativa de la Rediech*. doi:https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v12i0.1262
- Sanchez Cabreo, R. (2 de Enero de 2019). *Educacion y Humanismo*. doi:<http://dx10.17081/eduhum.21.36.3265>
- Sanchez Jaramillo, L. F. (2005). *Redalyc*. Recuperado el 22 de Marzo de 2022, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134116845005>
- Schnotz, W. (26 de octubre de 2011). *Universidad Autonoma de Madrid*. Recuperado el 2 de Abril de 2022, de

<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/91279/00820113000417.pdf?sequence=1&isAllowed=y>)

Secretaría de Educación Pública. (2017). En *Planes de estudio de referencia del componente básico del marco curricular común de la educación media superior* (págs. 46-51).

Secretaria de Educación Publica del Estado de Puebla. (2018). *Plan y programa de Estudio 2018: Ciencias Sociales Semestre II*.

Suarez, J. (Junio de 2010). *redalyc*. Recuperado el 1 de octubre de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/658/65822264005.pdf>

Torres Maldonado, H. (2009). La didáctica. En H. Torres Maldonado , *Didáctica general* (Vol. DOS, págs. 3-8). San José, Costa Rica: COORDINACIÓN EDUCATIVA Y CULTURAL CENTROAMERICANA.

UNESCO. (2019). Recuperado el 24 de octubre de 2020, de <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/artes>

Velez Moreira, C. (Febrero de 2021). *Red Iberoamericana de Innovación y Conocimiento Científico*. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i2.2250>

Villa Lever, L. (18 de Febrero de 2014). *Scielo*. Recuperado el 21 de Marzo de 2022, de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n64/v14n64a4.pdf>

Zamudio, J. (2021). *Redalyc*. Recuperado el 1 de Abril de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/3241/324128700004.pdf>

ANEXOS:

Anexo 1: Prueba de Estilos de aprendizaje: Manual de Yo no abandono.

Para aprender.

Conociendo los estilos de aprendizaje de los tutorados.

Instrucciones: Lee con atención el siguiente cuestionario y marca en las columnas de la derecha el número que corresponda a tu respuesta, de acuerdo con la siguiente escala:

Nunca 1	Rara Vez 2	A veces 3	Casi siempre 4	Siempre 5
---------	------------	-----------	----------------	-----------

Responde sinceramente y recuerda que, como en todos los cuestionarios de este tipo, no hay respuesta correcta o incorrecta. Es preferible que respondas sin pensarlo demasiado y que no dejes enunciados sin responder.

	1	2	3	4	5
1. Tomo muchas notas y me gusta garabatear mientras escucho una clase o conferencia.					
2. Cuando leo, lo hago en voz alta o muevo los labios para escucharlas palabras de mi mente.					
3. Prefiero actuar directamente, probando lo que tengo que hacer, en vez de seguir instrucciones dadas por alguien.					
4. Se me dificulta conversar con alguien que no me mire a los ojos.					
5. Se me dificulta platicar con alguien que permanece frío o indiferente.					
6. Se me dificulta platicar con alguien que permanece en silencio sin responderme.					
7. Escribo listas de lo que tengo que hacer para recordar mejor.					
8. Aunque no tome notas porque me distraigo, puedo recordar lo que alguien haya dicho en clase o conferencia.					
9. Cuando leo una novela, pongo mucha atención a los pasajes que describen detalles de vestuario, lugares, etc.					
10. Cuando leo una novela me concentro en los diálogos y conversaciones entre los personajes.					
11. Tomo notas y apuntes de clase, pero raramente los vuelvo a consultar.					
12. Necesito escribir las instrucciones para poder seguirlas en orden.					
13. Me gusta pensar en voz alta cuando escribo o resuelvo problemas.					
14. Cuando elijo qué leer, prefiero novelas, cuentos o relatos de acción, en los que se plasme el drama y el sentimiento entre los personajes.					
15. Puedo comprender lo que alguien dice, aun sin observar sus gestos al hablar.					
16. Necesito observar a la persona con la que platico para poder mantener la atención en el tema de conversación.					
17. Recuerdo mejor las cosas cuando las digo otra vez.					
18. Cuando conozco por primera vez a una persona, me fijo en sus rasgos faciales y en su apariencia.					
19. Cuando leo en silencio, muevo los labios al ritmo de la lectura.					
20. Me gusta profundizar en temas interesantes cuando me encuentro con alguien dispuesto a conversar.					
21. Cuando estoy en una fiesta o reunión, me gusta sentarme y observar a la gente.					
22. Cuando platico sobre algo, hago ademanes y gestos para enfatizar.					
23. Cuando recuerdo algún hecho, puedo verlo mentalmente, con detalles de dónde y cómo lo vi.					
24. Prefiero escuchar noticias en la radio que leer el periódico.					
25. Mi escritorio y lugar de estudio lucen desordenados.					

26. Cuando asisto a una fiesta o reunión, me gusta involucrarme en ella (bailar, jugar..) en vez de permanecer al margen.					
27. Si tuviera que explicar a alguien cómo realizar una actividad, preferiría hacerlo por escrito o con dibujos o gráficos.					
28. Si tuviera que explicar a alguien cómo realizar una actividad, preferiría hacerlo oralmente, de manera directa.					
29. Cuando estoy en una reunión, me gusta moverme, no permanecer sentado.					
30. En mi tiempo libre, lo más probable es que lea o que vea TV.					
31. Si tuviera que explicar a alguien cómo realizar una actividad, preferiría hacerlo mostrándole cómo.					
32. En mi tiempo libre, lo más probable es que prefiera escuchar música.					
33. En mi tiempo libre, lo más probable es que prefiera hacer ejercicio físico o deporte.					
34. Si tuviera que recibir instrucciones precisas sobre lo que tengo que hacer, me sentiría mejor si me las dijeran verbalmente.					
35. Si tuviera que recibir instrucciones sobre lo que tengo que hacer, me sentiría mejor si fuera por escrito.					
36. Si tuviera que recibir instrucciones sobre lo que tengo que hacer, me sentiría mejor si me mostrasen cómo hacerlo.					

Resultados

En el siguiente cuadro de evaluación anota el número que señalaste en cada una de las preguntas y suma el total de puntos de cada columna.

PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS
1	2	3
4	6	5
7	8	11
9	10	14
12	13	19
16	15	22
18	17	25
21	20	26
23	24	29
27	28	31
30	32	33
35	34	36
TOTAL Visual	TOTAL Auditivo	TOTAL Kinestésico

Anexo 2: Encuesta para corroborar la postura de los alumnos para el aprendizaje de la historia.

La siguiente encuesta es solamente con el fin de recabar información sobre el aprendizaje de la asignatura de Historia, para lo cual solo te voy a pedir que pongas tu grado, grupo, edad y género. Se te pide que seas de lo más honesto (a) posible, esto es solo como un ejercicio de investigación, no se va a ver reflejado en tus calificaciones o en el salón de clases, todos los datos que se manejen de este instrumento serán totalmente confidenciales, no tendrán un mal uso.

Genero: H M Edad:_____ Grado y Grupo:_____

1. ¿Qué tan importante consideras que es la materia de Historia para ti?
 - A. Nada importante
 - B. Poco importante
 - C. Me es indiferente
 - D. Importante
 - E. Muy importante

2. Describe cómo te impartían tus docentes de secundaria la asignatura de Historia: (aun cuando te haya tocado recibir clases durante pandemia)

- 3.- Consideras que tus clases de Historia son:
 - A) Muy buenas
 - B) Buenas
 - C) Regulares
 - D) Malas

- 4.- ¿Cómo te gustaría que te enseñaran la asignatura de Historia?
5. Para ti, ¿Cómo sería más fácil aprender Historia?
6. ¿Con qué frecuencia tu profesor de Historia vincula los temas de la asignatura con el presente?
 - A. Siempre
 - B. Casi siempre
 - C. A veces
 - D. Muy pocas veces.

- 7.- Consideras que la historia sirve para:
 - A. Agilizar o fortalecer la memoria
 - B. Conocer nuestro pasado de forma adecuada
 - C. Ser personas críticas o analíticas
 - D. No tiene utilidad

- 8.- Señalando solo un aspecto, cuál consideras que es el aspecto que hace más difícil que se pueda aprender historia:
 - A. El alumno no tiene interés por aprender
 - B. El maestro no muestra interés por enseñar
 - C. Que los temas son aburridos o tediosos
 - D. La forma de enseñar es aburrida

Gracias por tu apoyo.

Anexo 3: Planeación didáctica

DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA DISCIPLINA.					
Disciplina:	Historia del Siglo XIX	Campo Disciplinar:	Ciencias Sociales	Componente de formación:	Básica
Bloque:	2	Número de sesiones Del bloque:	18	Periodo De Aplicación:	Abril- Mayo
Transversalidad:	Lenguaje y comunicación II				
Propósito del bloque:	Que el estudiante cuestione los efectos de la Guerra con Francia y el resultado de tener un gobierno extranjero que atentó a la soberanía del país, valore el legado de las Leyes de Reforma y la Restauración de la República que permiten conservar y garantizar los derechos de los ciudadanos que conforman el Estado mexicano, por medio de la comprensión de las fuentes de información y la ejecución de redacciones que le permitan desarrollar habilidades analíticas, con la finalidad de contribuir a la formación de un ciudadano crítico y participativo en la sociedad contemporánea a través de la reflexión histórica				
Competencias genéricas	Competencia: CG6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.	Atributos A3. Reconoce los propios prejuicios, modifica sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias e integra nuevos conocimientos y perspectivas al acervo con el que cuenta.			
Competencias disciplinares:	CD2. Sitúa hechos históricos fundamentales que han tenido lugar en distintas épocas en México y en el mundo con relación al presente. CD5. Establece la relación entre dimensiones políticas, económicas, culturales y geográficas de un acontecimiento. CD7. Evalúa las funciones de las leyes y su transformación en el tiempo.				
Aprendizajes clave:					
Eje	Componente	Contenido Central			
Pensar históricamente	La comprensión de cómo el pasado explica el presente en lo nacional, regional y local. Las fuentes, pruebas, destreza, herramientas para la explicación histórica. La valoración de un nuevo orden político	México, una nación independiente, un proyecto político y la construcción de instituciones sociales y ciudadanas			
Aprendizajes Esperados					
<ul style="list-style-type: none"> • Recuerda los principales hechos de la Guerra con Estados Unidos, los grupos que participaron en la Guerra de Reforma y sus propuestas y cuáles fueron las Leyes de Reforma; con el propósito de que comprendan la importancia de las Leyes de Reforma en la sociedad mexicana. • Analiza por qué Francia consiguió vencer a nuestra nación, considerando las causas y consecuencias de la Guerra de los pasteles, los acuerdos de negociación que realizó el gobierno mexicano con España, Inglaterra y Francia; lo que les permite entender la imposición de un gobierno extranjero en nuestro país. 					
Contenidos Específicos					
<ol style="list-style-type: none"> 1. El liberalismo en las Leyes y Guerra de Reforma y su impacto en la sociedad y en lo religioso. 2. Intervención Francesa. 					

TEMA: GUERRA DE TEXAS.	Propósito general: Realizar una adecuada contextualización introductoria del tema, partiendo de las nociones previas del alumno			EVALUACIÓN	
SESIÓN 1/5	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS	TIPO	INSTRUMENTO
DURACIÓN 60 MINUTOS	<p>Brindar continuidad a los conocimientos del parcial anterior.</p> <p>Retomar conocimiento previo que posea sobre la vida independiente de México</p> <p>Dotar de acceso tanto a fuentes de información como actividades establecidas en Classroom.</p> <p>Brindar orientaciones sobre el uso de la EVA en Classroom</p> <p>Brindar las correspondientes orientaciones y retroalimentaciones concernientes a las actividades realizadas, ya sea en el aula de clases o mediante el EVA</p>	<p>1.- Recuerde brevemente mediante una participación breve en la página de Jam board sobre estos temas: Perdida de mitad del territorio Benito Juárez</p> <p>2.- Redacte la idea principal que presentan los videos mostrados por el docente: sobre la independencia de Texas.</p> <p>3.- Dimensione las consecuencias de la perdida mediante la comparativa de dos mapas, estableciendo si considera justa o no la situación.</p> <p>4.- Tomando en cuenta como base el video “Liberales y conservadores explicación rápida y sencilla” elabore un cuadro de dos columnas señalando por lo menos 3 características</p>	<p>Participación en Jam board.</p> <p>Ideas principales de videos en la libreta</p> <p>Cuadro de doble entrada sobre liberales y conservadores</p>	<p>Autoevaluación</p> <p>Heteroevaluación</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Lista de cotejo</p>

		<p>principales sobre estas corrientes políticas, y si consideras que esto se puede repetir de alguna manera.</p> <p>5.- Identificando los conceptos que vienen en la sopa de letras de la página “educaplay” elabora un texto de por lo menos media página de cómo fueron los primeros años de la vida independiente de México.</p>	<p>Texto de media página.</p>		<p>Rúbrica</p>
<p>Fuentes de información: Actividad en Jam board: https://jamboard.google.com/d/1t4tjsjDWyaOmT2t489bxzAmbTI3m07mDhgQhknNafjE/edit?authuser=0 Videos sobre guerra con Texas: https://www.youtube.com/watch?v=Y7R9lwzJCfs, https://www.youtube.com/watch?v=54jcMbdwy7A Video sobre liberales y conservadores: https://www.youtube.com/watch?v=rMtTN_1w2zI Actividad en Educaplay: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9065284-la-guerra-de-reformar.html salón en Classroom: https://classroom.google.com/c/NDYzNzM5MTU3ODM2?cjc=fp5uppv</p>					
<p>Evidencias para considerar para retroalimentación: Texto de cierre de tema, cuadro de doble entrada, y actividad en Jamboard.</p>					

TEMA: GUERRA DE REFORMA	Propósito general: Analizar las causas políticas y sociales que dieron pie a la guerra de reforma.			EVALUACIÓN		
	SESIÓN 2/5	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS	TIPO	INSTRUMENTO
DURACIÓN 60 MINUTOS	<p>Retomar la idea de la sesión anterior mediante un fichero interactivo de internet.</p> <p>Dotar de acceso tanto a fuentes de información como actividades</p>	<p>1.- Recuerde la idea central sobre las ideas políticas del siglo XIX mediante un fichero en “live worksheets”, en caso de presentar</p>	<p>Clasificación de liberales y conservadores.</p>			

	<p>establecidas en Classroom.</p> <p>Brindar orientaciones sobre el uso de la EVA en Classroom</p> <p>Brindar las correspondientes orientaciones y retroalimentaciones concernientes a las actividades realizadas, ya sea en el aula de clases o mediante el EVA</p> <p>Explicar la multicausalidad de la guerra de reforma.</p> <p>Conformar equipos.</p>	<p>dudas, externarlas.</p> <p>2.- Externe de manera oral lo que se ve en la foto mostrada, y ensamble grupalmente una lista sobre dicha foto.</p> <p>3.- Tomando en cuenta como base el documento “inicio de la guerra de reforma”, por equipos coloque en un espacio creado en Jam board el contenido asignado y exponga a sus compañeros la idea central.</p> <p>4.- Exponga las ideas centrales con ayuda del archivo PDF y las imágenes que se muestra</p>	<p>Lista grupal de ideas.</p> <p>Cuadro de doble entrada sobre liberales y conservadores</p> <p>Texto de media página.</p>	<p>Heteroevaluación</p> <p>Heteroevaluación</p>	<p>Rúbrica</p> <p>Rúbrica</p>
<p>Fuentes de información:</p> <p>Actividad de liberales y conservadores: https://es.liveworksheets.com/mh2323075xh</p> <p>Mapa interactivo en educaplay: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/2477951-territorios_mexicanos_perdidos.html</p> <p>Texto “Inicio de la guerra de reforma”.</p> <p>Acceso a Jambord para texto sobre guerra de reforma: https://jamboard.google.com/d/1qdJbVhqnvSievQa8lBh5pOmy4iXPpy02a_2AAEbIn-IE/edit?usp=sharing</p>					
<p>Evidencias para considerar para retroalimentación:</p>					

<p>TEMA: Las leyes de reforma.</p>	<p>Propósito general: Analizar la base de las diversas reformas que se generaron durante el gobierno de Benito Juárez y las consecuencias que tuvo.</p>	<p>EVALUACIÓN</p>
---	--	--------------------------

SESIÓN 3/5	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS	TIPO	INSTRUMENTO
DURACIÓN 60 MINUTOS	Conformar equipos conforme a la sesión anterior.	1.- Elabore por equipos una nube de palabras en la aplicación nubedepalabras.es la cual debe estar conformada por lo menos de 15 palabras.	Nube de palabras por equipo	Coevaluación	Lista de cotejo
	Dotar de acceso tanto a fuentes de información como actividades establecidas en Classroom.	2.- Establezca en su libreta porque en las escuelas no se enseña religión si considera como una parte importante del ser humano.	Respuesta a la pregunta.		
	Brindar orientaciones sobre el uso de la EVA en Classroom	3.- Elabore un listado de 7 elementos que hayan captado su atención sobre las leyes de reforma, tomando como punto de partida las diapositivas en Prezi “leyes de reforma”			
	Brindar las correspondientes orientaciones y retroalimentaciones concernientes a las actividades realizadas, ya sea en el aula de clases o mediante el EVA	4.- Conforme grupalmente una lista de aspectos a favor y en contra que se tengan sobre las leyes de reforma.	Lista por equipo	Heteroevaluación	Rúbrica
	Explicar la multicausalidad de la guerra de reforma.	5.- Realice un tweet sobre la guerra de reforma, tomando en consideración que se tiene un limitado número de caracteres, y que puede hacerlo como si estuviera en la época.	Tweet en Classroom	Heteroevaluación	Rúbrica
Fuentes de información: https://www.nubedepalabras.es/ Prezi https://prezi.com/awcazq2pqxmg/las-leyes-de-reforma/					

Evidencias para considerar para retroalimentación: Nube de palabras, tweet, lista de cosas a favor y en contra de las leyes de reforma.

TEMA: 2ª intervención francesa.	Propósito general: Analizar los hechos previos a la intervención de un gobierno extranjero al interior del Estado Mexicano.			EVALUACIÓN	
	SESIÓN 4/5	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS	TIPO
DURACIÓN 60 MINUTOS	<p>Dotar de acceso tanto a fuentes de información como actividades establecidas en Classroom.</p> <p>Brindar orientaciones sobre el uso de la EVA en Classroom</p> <p>Brindar las correspondientes orientaciones y retroalimentaciones concernientes a las actividades realizadas, ya sea en el aula de clases o mediante el EVA</p> <p>Retomar los antecedentes de la primera sesión como forma de continuidad.</p> <p>Brindar orientaciones sobre el uso de la página nubedepalabras.es</p> <p>Conformen parejas por afinidad.</p>	<p>1.- Tomando en cuenta el contenido del video “Guerra de los pasteles” y responda las preguntas:</p> <p>¿Qué se muestra en el video?</p> <p>¿Qué países se mencionan?</p> <p>¿Cuál es el problema central?</p> <p>Consideras que solo fue la pastelería o fue otro motivo por el cual se inició la guerra.</p> <p>2.- Señale brevemente que buscaban los conservadores y el porqué de esto.</p> <p>3.- Conforme un cuadro donde señale: Lo que se, lo que me gustaría saber y lo que aprendí del video:</p> <p>MX  FR Segunda Intervención Francesa en México, de preferencia aspectos que son más de la intervención francesa.</p>	<p>Preguntas en Classroom</p> <p>Cuadro QQQ</p>	<p>Coevaluación</p> <p>Heteroevaluación</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Rúbrica</p>

		<p>4.- Elabore una línea del tiempo con por lo menos 5 aspectos relevantes ocurridos en la segunda Intervención francesa, cuidando la proporción de los años que se mencionan.</p> <p>5.- Elabore una conclusión del tema, debatiendo brevemente con sus compañeros de equipo de actividades anteriores, guiándose con la pregunta: porque solo mencionan personas del extranjero, como los causantes de la segunda intervención francesa.</p>	<p>Línea del tiempo</p> <p>Conclusión del tema.</p>	<p>Heteroevaluación</p>	<p>Rúbrica</p>
<p>Fuentes de información: Video sobre la 2ª intervención francesa: https://youtu.be/16zZshLOSmA Video sobre la guerra de los pasteles: https://youtu.be/vr0uR4gNWBs</p>					
<p>Evidencias para considerar para retroalimentación: Conclusión de tema de la 2ª intervención francesa. Preguntas de inicio de tema, cuadro de dos columnas.</p>					

TEMA: Evaluación	Propósito general: Retomar los conocimientos de las sesiones anteriores mediante una actividad lúdica.			EVALUACIÓN	
SESIÓN 5/5	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS	TIPO	INSTRUMENTO

<p>DURACIÓN 60 MINUTOS</p>	<p>Dotar de acceso tanto a fuentes de información como actividades establecidas en Classroom.</p> <p>Brindar orientaciones sobre el uso de la EVA en Classroom y kahoot</p> <p>Brindar las correspondientes orientaciones y retroalimentaciones concernientes a las actividades realizadas, ya sea en el aula de clases o mediante el EVA</p> <p>Retomar los antecedentes de la primera sesión como forma de continuidad.</p> <p>Conformar equipos si así lo requiere el grupo.</p>	<p>1.- Enliste brevemente en el pizarrón, una idea sobre los temas vistos durante las sesiones anteriores.</p> <p>2.- Participe por equipos en la actividad realizada en Kahoot.</p>	<p>Nota en la libreta</p> <p>Marcador final</p>	<p>Autoevaluación</p>	<p>Rúbrica</p>
<p>Fuentes de información: kahoot.com</p>					
<p>Evidencias para considerar para retroalimentación: Autoevaluación individual.</p>					

Anexo 4.

Rúbrica para evaluar el uso de Classroom.

Indicaciones: El presente instrumento es para evaluar la funcionalidad de los recursos usados durante la del tema de guerra de reforma y la intervención francesa en este segundo bloque, se te agradece la cooperación en este instrumento, el cual va a ser totalmente anónimo, solamente se requiere tu género y edad; se te pide que seas de lo más honesto como te sea posible, recuerda que esto no influye en tus calificaciones:

En la primera parte, vas a responder de acuerdo con la siguiente escala:

- 1 totalmente en desacuerdo
- 2 en desacuerdo
- 3 ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4 de acuerdo
- 5 totalmente de acuerdo

Preguntas	Escala
Consideras que aprendiste mejor con el uso de Classroom:	
Los recursos usados dentro de Classroom ayudaron a que aprendieras mejor	
Te permiten aprender cosas o temas nuevos	
Los temas presentados con los recursos fueron motivantes.	
Los materiales usados te ayudan a interactuar con la historia:	
El docente mostró interés en que comprendieras los temas	
Consideras que las estrategias utilizadas fueron motivantes para aprender	
El docente te motivó a aprender.	
La manera en que se llevaron las clases fue adecuada	
Los temas del pasado se vincularon con el presente	

Para la siguiente parte, selecciona la opción que se ajuste más a tu pensamiento.

¿Cuál consideras que fue el mejor recurso usado en las clases?: señalando 3 opciones que sean distintas entre si (no puedes poner solamente videos, por ejemplo)

Videos

- a) Videos de historia para tontos (Videos del mapita)
 - b) Video sobre liberales y conservadores.
 - c) Video sobre la segunda intervención francesa en México
 - d) Video sobre el problema de la tierra (continuación de la guerra de reforma) del canal Bully Magnets
-
- ❖ Actividades en educaplay (sopa de letras y mapa interactivo)
 - ❖ Fotografías
 - ❖ Actividad en Kahoot
 - ❖ Actividades realizadas en Jam board
 - ❖ Actividad realizada en live worksheet (liberales y conservadores)

- ❖ Archivo PDF sobre la guerra de reforma
- ❖ Nube de palabras
- ❖ Presentación en Prezi de leyes de reforma

En qué otro tema consideras que podrían usarse algunos de los recursos usados:

De los subtemas presentados, ¿Cuál fue el que entendiste mejor?: