



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA
(LEIP)

**“PROPUESTA PARA PROMOVER LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA
UTILIZANDO LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA VIRTUAL DIRIGIDA A
LOS ALUMNOS DE 5° Y 6° DE PRIMARIA DEL COLEGIO WILLIAM
SHAKESPEARE”**

LÍNEA DE FORMACIÓN:
EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

**PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**

PRESENTA:

Yoloxochtl Dorantes Mendoza

ASESORA:

Mtra. Marta Matilde Vera Olivera

Ciudad de México, julio 2024



Ciudad de México a 10 de septiembre de 2024.

Ex LEIP (051/2022)

DESIGNACIÓN DE JURADO DE EXAMEN PROFESIONAL

La Coordinación del Área Académica Teoría Pedagógica y Formación Docente, tiene el agrado de comunicarle que a propuesta de la Comisión de Titulación de la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica, han sido designados SINODALES del Jurado del Examen Profesional de: **YOLOXOCHTL DORANTES MENDOZA**, con número de MATRÍCULA **170924023**, pasante de esta Licenciatura, quien presenta el Proyecto de Desarrollo Educativo titulado: **PROPUESTA PARA PROMOVER LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA UTILIZANDO LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA VIRTUAL DIRIGIDA A LOS ALUMNOS DE 5° Y 6° DE PRIMARIA DEL COLEGIO WILLIAM SHAKESPEARE**, para obtener el título de Licenciado en Educación e Innovación Pedagógica.

Reciba un ejemplar de la misma para su revisión y DICTAMINACIÓN. Se le recuerda que con base el artículo 39 del Reglamento General de Titulación Profesional de Licenciatura, dispone de un plazo no mayor de 20 días hábiles, a partir de la fecha de recibido, para emitir el dictamen por escrito correspondiente.

JURADO	NOMBRE
Presidente (a)	VÍCTOR MANUEL MARTÍNEZ MARTÍNEZ
Secretaria (o)	MARTA MATILDE VERA OLIVERA
Vocal	FAROUK ISAAK DIAZ
Suplente	JOSÉ ANTONIO PADILLA DE LA PEÑA

Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

PA

DRA. GABRIELA MARGARITA SORIA LÓPEZ
Coordinadora del Programa Educativo
Licenciatura en Educación e Innovación
Pedagógica

NOTA: Oficio revisado y aprobado por el Consejo de la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica y por la Comisión de Titulación de la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica.
c.c.p.- Comisión de Titulación.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. ANTECEDENTES	3
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1 La educación a distancia	8
2.2 La educación en tiempos de pandemia	9
2.3 La educación online	11
2.4 Las TIC	13
2.5 Enseñanza de la Historia	13
3. ENFOQUE METODOLÓGICO QUE SUSTENTA LA ELABORACIÓN DEL DIAGNÓSTICO Y DEL PROCEDIMIENTO PARA LA OBTENCIÓN Y TRATAMIENTO DE DATOS	16
3.1 Elección, justificación y descripción de la Metodología de diagnóstico y análisis	16
3.2 Diseño de instrumentos para implementar el diagnóstico del Proyecto de Desarrollo Educativo.....	20
4. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES	27
4.1 Descripción de los contextos internos y externos en los que se desarrolla la dinámica social donde se hará la propuesta de intervención.....	27
4.2 Descripción de los sujetos, sus prácticas y sus vínculos	32
5. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	35
5.1 Construcción del problema: Descripción de los hallazgos del diagnóstico ..	36
5.2 Identificación, delimitación y planteamiento del problema por atender en la propuesta del Proyecto de Desarrollo Educativo. Elaboración de la pregunta problematizadora	38
6. DISEÑO DE LA PROPUESTA.....	42
6.1 Fundamentación de la propuesta.....	42

6.1.1 Didáctica.....	43
6.1.2 Motivación	46
6.1.3 Aprendizaje activo	49
6.2 Estrategia: Taller de capacitación docente y generador de recursos didácticos para la enseñanza de la Historia en 5° y 6° de primaria en la educación virtual	50
6.3. Acciones para la solución del problema.....	55
7. FASE DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN	79
7.1 Evidencias inventariadas	80
7.2. Categorías de análisis	89
7.3. Hallazgos	91
7.4 Análisis	92
CONCLUSIONES	100
Referencias.....	106
Anexo A. Formulario	114
Anexo B. Cuadro de opinión de alumnos.....	117
Anexo C. Cuadro de opinión de docentes	118
Anexo D. Diario de Campo	121
Anexo E. Cuadros de triangulación.....	124

Índice de tablas y figuras

Tabla 1 Guía de entrevista	22
Tabla 2 Formato de cuestionario	23
Tabla 3 Formato de grupo focal	24
Tabla 4 Guía de observación	25
Tabla 5 Planeación de la sesión 1 taller 1: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales.	56
Tabla 6 Planeación sesión 2 taller 1: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales	58
Tabla 7 Planeación sesión 3 taller 1: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales	60
Tabla 8 Planeación sesión 4 taller 1: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales	62
Tabla 9 Planeación sesión 5 taller 1: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales	64
Tabla 10 Planeación sesión 1 taller 2: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales	65
Tabla 11 Planeación sesión 2 taller 2: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales	68
Tabla 12 Planeación sesión 3 taller 2: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales	70
Tabla 13 Planeación sesión 4 taller 2: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales	72
Tabla 14 Planeación sesión 5 taller 2: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales	74
Tabla 15 Categorías de análisis	89
Tabla 16 Triangulación de momentos.	94
Figura 1 Proyecto innovador	78
Figura 2 Cuestionario interactivo: La situación económica en México y la apertura comercial (10/06/20)	81
Figura 3 Ponte a prueba (24/06/21)	82

Figura 4 Cuestionario interactivo: El Renacimiento (08/06/20)	82
Figura 5 Cuento grupal (15/06/20)	83
Figura 6 Interactivo. Ciencia y arte en el Renacimiento (15/06/20)	84
Figura 7 Actividad en Padlet (02/08/20)	86
Figura 8 Cuestionario en Socrative (05/08/20)	86
Figura 9 Cuestionario en Quizlet (04/08/20)	87
Figura 10 Cuestionario en Kahoot (03/08/20)	87
Figura 11 Cuestionario en Quizziz (12/10/2020)	88

INTRODUCCIÓN

La presente investigación surge como respuesta a la perceptible necesidad de abordar los desafíos que enfrentan los docentes y estudiantes de 5° y 6° de primaria del Colegio William Shakespeare, ubicado en la alcaldía Xochimilco, en relación con la enseñanza de la Historia en entornos virtuales durante el ciclo escolar 2020-2021, marcado por la prolongación de la pandemia de COVID-19. Este documento se erige sobre los resultados obtenidos mediante un diagnóstico que ha revelado como problemática principal, la eficacia de la enseñanza de la Historia en el contexto virtual.

La selección del tema de investigación se vio influenciada por factores personales vinculados a la elección de los grados de 5° y 6° de primaria. Por otro lado, la asignatura se eligió en consonancia con mi formación previa como historiadora, aunque mi experiencia docente se centraba en secundaria y nivel medio superior. La institución educativa fue seleccionada debido a que fue la única que brindó la oportunidad de aplicar el Programa para el Desarrollo Educativo (PDE) y, además, se encuentra geográficamente cercana al domicilio de la investigadora.

A lo largo de siete capítulos, se exploran diversos aspectos fundamentales para comprender y abordar este desafío. El primer capítulo sumerge al lector en los antecedentes teóricos de la educación virtual en tiempos de pandemia, focalizándose en la perspectiva de autores hispanohablantes, particularmente de España, Colombia y México. Este análisis abarca el papel del docente, los retos que enfrenta y las necesidades del estudiantado en el ámbito virtual, delineando el marco conceptual que sustenta la investigación.

El segundo capítulo, el Marco teórico, desentraña conceptos clave que cimientan la investigación, desde la educación a distancia hasta la emergencia de la educación en línea en el nivel básico, reconfigurando la enseñanza de la Historia y el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

El enfoque metodológico se expone en el tercer capítulo, destacando la elección del método cualitativo y la metodología de investigación acción, una aproximación dinámica que involucra a los actores educativos en la resolución de la problemática identificada.

El cuarto capítulo presenta el diagnóstico de necesidades, detallando las creencias arraigadas en los grupos de 5° y 6° de primaria durante las clases de Historia en línea, así como el contexto institucional y las características de los estudiantes.

En el quinto capítulo, se aborda la identificación del problema de investigación, se describen los hallazgos, se delimita y plantea el problema, se formula una pregunta problematizadora y se propone una estrategia de solución. Esta última se centra en el desarrollo de material digital de apoyo para los docentes y la implementación de un taller de capacitación en herramientas digitales para la enseñanza.

En el sexto capítulo se desarrollará el diseño de la propuesta de intervención educativa. Se expondrán los objetivos de los talleres de actualización docente y de la propuesta de material didáctico digital que se puede utilizar en las clases en espacio virtual.

En el capítulo siete se hablará de los resultados de la aplicación de los talleres, las clases virtuales impartidas a 5° y 6° de primaria apoyadas por material didáctico digital, se encontrarán evidencias del trabajo realizado durante la aplicación de los instrumentos diseñados en la propuesta de intervención educativa, así como el análisis de los resultados obtenidos.

Se busca abordar los desafíos específicos que surgen de la enseñanza de la Historia en entornos virtuales; a través de un enfoque multidisciplinario que integra teorías educativas, análisis de necesidades y propuestas de intervención, se pretende proporcionar herramientas prácticas y soluciones viables para mejorar la eficacia y la calidad de la enseñanza en este contexto.

1. ANTECEDENTES

A finales del 2019 el mundo observaba y seguía muy de cerca la epidemia que se estaba dando en Wuhan China, en la que los casos de neumonía se daban a un paso muy acelerado; originados por un nuevo Coronavirus no teniendo un tratamiento certero ante la enfermedad.

Para inicios del 2020 el contagio comenzó a esparcirse y así como avanzaba el año, se esparcía el virus causante de la COVID-19 por diversos países a nivel mundial; el 11 de marzo del 2020 el director general de la Organización Mundial de la Salud el Dr. Tedros Adhanom Ghebreyesus anunció "que la nueva enfermedad por el coronavirus 2019 (COVID-19) puede caracterizarse como una pandemia" (OPS, 2020).

La situación de la pandemia generó cambios en el modelo educativo, optando por una educación a distancia y una educación virtual, según autores de habla hispana que han realizado un análisis sobre las repercusiones de la educación en tiempos del COVID-19.

En México, la modalidad de trabajo a distancia ya se había manifestado con el surgimiento de las telesecundarias y la creación del canal educativo, orientado hacia un público adolescente y adulto. No obstante, no se había implementado un programa específico destinado a la población infantil. La elaboración de investigaciones sobre el empleo de espacios virtuales, estrategias y recursos didácticos se centraba principalmente en la educación media superior y superior, mientras que la educación básica aún no había incursionado en las aulas virtuales.

Para llevar a cabo la transición hacia espacios virtuales, "el acceso se erige como una de las primeras consideraciones al implementar un modelo educativo virtual" (Estefan, 2020), dado que es un recurso al cual solo un porcentaje de la población tiene acceso.

La conectividad emerge como uno de los desafíos a los que se han enfrentado diversos países a nivel mundial, evidenciando la brecha digital existente y poniendo de manifiesto "de manera clara las enormes desigualdades que existen

entre la población estudiantil" (Alcantará, 2020, p. 80). Existe la preocupación de que esta brecha digital y sus efectos en el aprendizaje puedan seguir aumentando.

Una de las dificultades que experimentan algunas familias con hijos con discapacidad en el contexto de las clases virtuales es la necesidad de proporcionar un apoyo que, como señala Vargas (2020, p. 61), implica una supervisión constante de las tareas y el establecimiento de rutinas educativas que sean compatibles con el funcionamiento familiar.

Este desafío no solo demanda un sobreesfuerzo adicional por parte de las familias, sino que también destaca la importancia de desarrollar estrategias y recursos específicos para garantizar una experiencia educativa inclusiva y equitativa para todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades. Abordar estas dificultades de manera efectiva contribuirá a construir entornos virtuales que sean accesibles y beneficiosos para todos los miembros de la comunidad educativa.

La función del docente experimentó un cambio significativo con la implementación emergente de la educación virtual, asignándole mayores responsabilidades. Como señala Covarrubias (2021, p. 153), esta transformación se traduce en un aumento sustancial de las exigencias y los tiempos de trabajo. Ahora, los docentes no solo se encargan de impartir sesiones y transmitir conocimientos, sino que también deben dedicar tiempo a la preparación de materiales para compartir de manera virtual, revisar las conexiones tecnológicas y brindar un seguimiento personalizado a cada estudiante.

Esta nueva realidad ha puesto de manifiesto la necesidad imperante de que los docentes adquieran habilidades y conocimientos tecnológicos específicos. La capacitación se vuelve esencial para que puedan adaptarse eficazmente al entorno tecnológico, asegurando así una enseñanza de calidad en el ámbito virtual. Este proceso de adaptación no solo beneficiará a los docentes en su desempeño, sino que también contribuirá a optimizar la experiencia educativa para los estudiantes en este contexto digital.

En la inmensidad de la red, se encuentra una variedad de recursos educativos en materias como español y matemáticas que pueden ser compartidos con los alumnos tanto durante las sesiones virtuales como en actividades posteriores. Sin embargo, los profesores se han enfrentado a una carencia de recursos didácticos digitales en asignaturas como Historia y Geografía, lo que dificulta la complementación de los temas enseñados de manera más tradicional.

Se propone abordar esta brecha mediante el uso de plataformas que permitan a los alumnos crear productos basados en lecturas o exposiciones de los docentes. Este enfoque se respalda en la propuesta de Aurora Terán, quien, en su artículo "Recursos digitales para la enseñanza y el aprendizaje de la historia" (2018, p.36), sugiere que "desde la perspectiva del aprendizaje, los estudiantes son los encargados de producir mapas y líneas de tiempo, y ahora pueden elaborarlos y diseñarlos utilizando una diversidad de recursos digitales".

La implementación de estas estrategias no sólo enriquecerá la experiencia de aprendizaje en Historia y Geografía, sino que también fomentará la participación activa de los estudiantes y su habilidad para utilizar recursos digitales de manera creativa en su proceso educativo.

Es cierto que existe una limitación notable en la cantidad de trabajos que abordan específicamente los recursos didácticos digitales en el ámbito de la Historia. La mayoría de las investigaciones se centran en herramientas que facilitan la comunicación dentro de los entornos virtuales o colaboran con el trabajo autónomo del alumno. En este contexto, parece haber una tendencia a dar por sentado el trabajo de exposición por parte del docente, con la plataforma de YouTube emergiendo como un recurso digital clave que respalda esta labor.

Dicha plataforma, según la descripción de Orihuela (2002), se destaca como una herramienta "multimedia, hipertextual, pluridireccional, independiente temporal y geográficamente, de difusión focalizada". Aunque YouTube ofrece un canal efectivo para la exposición de contenidos históricos, la escasez de enfoques más holísticos en cuanto a recursos didácticos digitales en la enseñanza de la Historia resalta la necesidad de una exploración más amplia y diversificada en este campo.

Sería beneficioso promover la investigación y desarrollo de recursos digitales específicos que no solo enriquezcan la comunicación y la presentación de información, sino que también faciliten la participación activa y la construcción de conocimiento por parte de los estudiantes en el ámbito de la Historia.

La pandemia de COVID-19 ha transformado significativamente el panorama educativo a nivel mundial, incluyendo a México, donde la transición de la educación presencial a la virtual ha expuesto y exacerbado las desigualdades preexistentes. La brecha digital y la falta de recursos tecnológicos adecuados para todos los estudiantes plantean serios desafíos, especialmente en la educación básica, que previamente no había incursionado en las aulas virtuales.

Las dificultades enfrentadas por las familias, particularmente aquellas con hijos con discapacidades, el aumento de las responsabilidades y exigencias para los docentes, han destacado la necesidad de desarrollar estrategias y recursos específicos para garantizar una experiencia educativa inclusiva y equitativa.

2. MARCO TEÓRICO

Durante el ciclo escolar 2020-2021, en el marco de la pandemia de COVID-19, la Secretaría de Educación Pública (SEP) de México desplegó diversas estrategias con el objetivo de asegurar la continuidad de la educación. Una de estas iniciativas fue el programa "Aprende en casa", que se materializó mediante la transmisión de clases por canales de televisión abierta, respaldada por una plataforma digital que ofrecía contenidos educativos y presentaba las lecciones en formato de fichas.

Adicionalmente, como parte de estas medidas, se llevó a cabo la digitalización de los libros correspondientes a los niveles de educación preescolar, primaria y secundaria. Esta acción no solo pretendía proporcionar acceso remoto a los materiales educativos, sino que también reconocía la importancia de ajustarse a las circunstancias y aprovechar la tecnología para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. Este enfoque integral refleja la adaptabilidad y la innovación necesarias para afrontar los desafíos educativos en un contexto tan inusual como el que planteó la pandemia.

Las escuelas particulares, por su parte, iniciaron el ciclo escolar con sesiones en línea a través de plataformas como Zoom, Google Meet y Microsoft Teams. Para mejorar la comunicación entre estudiantes, profesores y padres de familia, se implementaron diversas herramientas, tales como grupos de WhatsApp, correo electrónico y grupos en Facebook, entre otros recursos. Este enfoque multifacético no solo garantizó la continuidad de la enseñanza en el entorno virtual, sino que también facilitó una conexión efectiva y fluida en toda la comunidad educativa.

La adopción de plataformas de videoconferencia permitió la realización de clases interactivas, manteniendo un contacto directo entre los docentes y los estudiantes. Además, el uso de herramientas de mensajería y redes sociales contribuyó a establecer canales ágiles de comunicación para consultas, intercambio de información y coordinación de actividades educativas. Esta adaptación de las escuelas particulares a entornos virtuales no solo subraya la flexibilidad ante los desafíos, sino que también resalta la importancia de la colaboración y la comunicación efectiva como elementos fundamentales para el éxito del aprendizaje a distancia.

2.1 La educación a distancia

La modalidad de educación a distancia, como señalan Simonson, Samaldino & Zvacek (2015, p. 34), se caracteriza por la separación física entre el alumno y el profesor. A pesar de esta distancia geográfica, el proceso educativo implica la instrucción, evaluación y orientación del estudiante, los cuales se llevan a cabo a través de una comunicación bidireccional. En esta modalidad, se pueden emplear diversos medios, como recursos audiovisuales, materiales impresos o tecnologías digitales.

La educación a distancia se apoya en las tecnologías de la información, facilitando la comunicación entre docentes y alumnos mediante sesiones de webinar o chat de manera sincrónica o asincrónica. Esta modalidad hace uso de internet, plataformas virtuales y aplicaciones. En este contexto, han surgido nuevas teorías del aprendizaje, como el constructivismo, que conceptualiza el proceso educativo como la construcción activa del conocimiento, donde la persona asimila y se ajusta a nuevos esquemas, contando con el respaldo de las tecnologías de la información (Martínez, 2008, p. 9).

Al hablar de educación a distancia, es relevante mencionar también la educación virtual y el e-learning. La educación virtual se define como una modalidad educativa que puede adaptarse a tiempos y espacios variables (Martínez, 2008, p.12).

En cuanto al e-learning, abarca tres aspectos esenciales: las tecnologías informáticas que respaldan las actividades de aprendizaje, los contenidos que conforman los cursos desarrollados y los servicios proporcionados por tutores y docentes (Martínez, 2008, p. 15). Estas definiciones destacan la flexibilidad de la educación a distancia para ajustarse a distintas circunstancias, ofreciendo una variedad de enfoques respaldados por las herramientas tecnológicas disponibles.

2.2 La educación en tiempos de pandemia

La pandemia puso a prueba a los sistemas educativos en los países de América Latina y el Caribe, evidenciando una marcada desigualdad tecnológica. Esta disparidad impidió la implementación uniforme de medidas destinadas a la educación virtual en todos los estratos sociales. Según la UNESCO (2020, p.3), las estrategias para garantizar la continuidad educativa en modalidades a distancia incluyen instrumentos de aprendizaje a distancia, aprendizaje en línea, aprendizaje fuera de línea, transmisión de programas educativos por televisión o radio, plataformas en línea de aprendizaje a distancia, recursos orientados a los docentes, entrega de dispositivos tecnológicos y clases en línea en vivo.

En el caso de México, la Secretaría de Educación Pública (SEP) implementó el programa "Aprende en casa" como respuesta a la pandemia. La plataforma virtual se estableció con el propósito de brindar apoyo a alumnos, docentes y padres de familia. Ahora, se espera que los padres desempeñen un papel activo en la educación de sus hijos, ya que serán fundamentales en el proceso de enseñanza en el hogar.

Para aquellos que carecen de acceso a internet, se han habilitado transmisiones a través de la televisión y la radio con horarios específicos. Ante este nuevo panorama, los docentes tuvieron que recibir capacitación en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), ya que ahora se les exige educar a distancia.

En el ciclo escolar 2020-2021, se pretendía que los docentes mantuvieran contacto con sus estudiantes y los padres de familia a través de diversos medios digitales como WhatsApp, Facebook, Google Meet, Zoom, entre otros. Sin embargo, cabe señalar que, según Navarrete (2020, p. 147), "sólo el 40% de los adultos en los países de ingresos medio-altos son capaces de enviar un correo electrónico con un archivo adjunto", situación que también se refleja en México.

Por su parte, el sector de educación privada se ha visto afectado por la disminución en las matrículas, lo que ha llevado al cierre de algunas escuelas. Sin

embargo, otras instituciones han optado por innovar en sus prácticas educativas, apostando por la educación en línea. Estas instituciones han implementado horarios establecidos, el uso de plataformas para webinars y recursos tecnológicos de apoyo que facilitan las sesiones en línea.

La pandemia ha forzado a las instituciones educativas a adoptar modelos de aprendizaje remoto, como clases en línea y virtuales, como medida necesaria para salvaguardar la seguridad de estudiantes y profesores durante la continuación de la educación. No obstante, esta transición ha planteado varios desafíos, siendo uno de los problemas más significativos la falta de acceso a tecnología e Internet confiable.

Muchos estudiantes no pueden costear una computadora personal o una conexión a Internet estable, generando así una brecha digital que deja rezagados a algunos alumnos. Además, el aprendizaje remoto ha resultado en una disminución de la interacción social, aspecto fundamental para el bienestar emocional y psicológico de los estudiantes.

Los desafíos asociados con el aprendizaje remoto abarcan dificultades en la participación y motivación de los estudiantes. La modalidad de aprendizaje a distancia demanda un alto grado de autodisciplina, lo cual puede representar un desafío para algunos alumnos. Asimismo, la sensación de aislamiento y desconexión de sus compañeros puede generar una falta de motivación.

Además, las clases en línea y las conferencias virtuales a menudo carecen del contacto personal propio del aprendizaje tradicional en el aula, lo que dificulta que los estudiantes realicen preguntas e interactúen con sus profesores. Estos desafíos han dado lugar a una disminución en el rendimiento académico y a problemas de salud mental para algunos estudiantes.

La adaptación a la pandemia ha resaltado la importancia de la flexibilidad y la innovación en la educación, así como la necesidad de una inversión constante en tecnología e infraestructura. Las instituciones educativas han tenido que mostrar

creatividad en sus enfoques educativos, empleando diversos métodos de enseñanza y tecnologías para mantener el interés de los estudiantes. Por ejemplo, algunas instituciones utilizan podcasts y videos para impartir conferencias, mientras que otras recurren a la realidad virtual para crear entornos de aprendizaje interactivos. Además, la pandemia ha destacado la necesidad de una inversión constante en tecnología e infraestructura, incluyendo Internet de alta velocidad y computadoras personales para los estudiantes.

2.3 La educación online

La educación en línea, también conocida como "online education" (Dans, 2009, p. 23), se caracteriza por ser una forma de educación "no presencial y asíncrona, aunque pueda tener diferentes cuotas de sincronía (chats)" (Grau-Perejoan, 2008, p. 140). Esta modalidad permite que la educación se lleve a cabo en cualquier lugar y momento, haciendo uso de recursos digitales.

A pesar de sus ventajas, este tipo de formación presenta limitaciones, como la necesidad de acceso a una red para participar en ella. Esto, a su vez, significa que las comunidades marginadas pueden enfrentar dificultades para acceder a esta forma de educación.

La educación online ha ampliado la gama de métodos de enseñanza disponibles. Desde la transmisión de clases en vivo hasta el uso de simulaciones interactivas y plataformas de aprendizaje multimedia, los educadores tienen a su disposición herramientas diversificadas para transmitir información de manera efectiva. La implementación de podcasts, videos y entornos virtuales de aprendizaje fomenta la participación activa y la comprensión profunda del material.

La educación en línea y el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje han obligado a los docentes a capacitarse en el manejo de herramientas digitales. En el caso de los profesores en México, esto ha representado un desafío, ya que en las clases presenciales el uso frecuente de TIC no era común. Además, según Lloyd (2020, p. 117), "los alumnos de escuelas privadas tienen mayores posibilidades de acceder

a las clases en línea", lo que implica que tanto padres como alumnos deben aprender a utilizar estas tecnologías.

La creciente demanda de educación en línea y el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han destacado la necesidad de que los docentes adquieran habilidades tecnológicas para mantenerse al día con las demandas del siglo XXI. La falta de familiaridad y experiencia en el uso de estas herramientas digitales ha dejado a muchos docentes en una posición desafiante, especialmente en regiones donde la incorporación de la tecnología en el aula ha sido limitada.

La resistencia al cambio y la carencia de acceso a oportunidades de formación son dos de las principales barreras que enfrentan los docentes. Muchos educadores, acostumbrados a métodos tradicionales, pueden sentirse abrumados o inseguros al adoptar nuevas tecnologías en sus prácticas educativas. Además, la ausencia de programas de capacitación específicos y accesibles agrava el problema, dejando a los docentes sin los recursos necesarios para integrar de manera efectiva la tecnología en el aula.

La falta de capacitación tecnológica tiene un impacto directo en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes que no están familiarizados con las TIC pueden tener dificultades para crear entornos de aprendizaje en línea efectivos, utilizar plataformas educativas y diseñar contenido digitalmente atractivo. Esto puede resultar en una experiencia de aprendizaje menos enriquecedora para los estudiantes y una brecha digital en el acceso a oportunidades educativas.

Para abordar este desafío, es crucial implementar programas de capacitación tecnológica accesibles y adaptados a las necesidades específicas de los docentes. Las instituciones educativas y los gobiernos deben colaborar para ofrecer oportunidades de desarrollo profesional que incluyan tanto la adquisición de habilidades técnicas como la comprensión de cómo integrar estas tecnologías de manera efectiva en el proceso educativo.

2.4 Las TIC

Pero, ¿qué engloban las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)? Según Tello (2007, p. 3), las TIC son "un término que abarca toda forma de tecnología utilizada para crear, almacenar, intercambiar y procesar información en sus diversas formas", lo que abre un vasto mundo de información de fácil acceso tanto para estudiantes como para docentes. En el ámbito educativo, las TIC son herramientas que facilitan la comunicación a distancia, promoviendo la interacción entre alumnos y profesores.

Martínez (2008, p. 21) destaca que las TIC no solo conectan a individuos, sino que también "permiten la internacionalización de la educación". La globalización de la información y la posibilidad de participar en cursos y proyectos internacionales en línea han expandido los horizontes educativos, brindando a estudiantes y docentes la oportunidad de sumergirse en experiencias interculturales desde sus propias ubicaciones.

A pesar de los beneficios evidentes, las TIC también plantean desafíos. La brecha digital persiste, con algunas comunidades y regiones aun lidiando con limitaciones de acceso. La capacitación continua para docentes y la adaptación a nuevas tecnologías son aspectos críticos para aprovechar al máximo el potencial de las TIC en la educación.

2.5 Enseñanza de la Historia

Uno de los propósitos principales de la enseñanza de la Historia a lo largo de la educación es que los alumnos desarrollen el pensamiento y conciencia histórica, para que cuenten con una mayor comprensión de las sociedades contemporáneas y se conviertan en sujetos activos en la sociedad, de manera informada y responsable.

La enseñanza de la Historia en la educación básica tiene como objetivo principal "el desarrollo de nociones y habilidades para comprender sucesos y procesos históricos, tanto a nivel local, como en la entidad, el país y el mundo" (Gaytán, 2014, p.24). Este enfoque se encuentra integrado en el programa de

educación básica Aprendizajes Clave (2017), elaborado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) durante el ciclo escolar, que comprende el periodo 2020-2021.

Aunado a lo anterior, se plantean una serie de objetivos específicos a alcanzar, los cuales incluyen:

1. Entender la importancia de aprender historia y cómo se construye el conocimiento histórico.

2. Ubicar en el tiempo y el espacio los principales procesos de la historia de México y del mundo.

3. Relacionar acontecimientos o procesos del presente con el pasado para comprender la sociedad a la que pertenece.

4. Comprender causas y consecuencias, cambios y permanencias en los procesos históricos para argumentar a partir del uso de fuentes.

5. Reconocer la importancia de comprender al otro para fomentar el respeto a la diversidad cultural a lo largo del tiempo.

6. Reconocer que valorar y cuidar el patrimonio natural y cultural contribuye a fortalecer la identidad. (Secretaría de Educación Pública, 2017, p. 384)

Estos objetivos contribuyen a formar ciudadanos críticos y conscientes de su pasado, capaces de participar activamente en la construcción de un futuro más justo y equitativo.

Se propone que la enseñanza de la Historia por parte de los docentes dentro del aula se realice mediante proyectos en los que los estudiantes investiguen y construyan conocimientos históricos. Sin embargo, es importante señalar que, dentro de los objetivos enumerados anteriormente, más que proporcionar un manual de instrucciones, se destaca la necesidad de promover la reflexión crítica de los hechos históricos por parte del alumno. Esta reflexión se ve limitada por consideraciones tanto de orden político como educativo (Pluckrose, 1993, p. 15).

La Historia propuesta por el Estado se presenta de forma simplista, donde se prioriza el uso del pasado como un instrumento para exaltar la construcción de la nación, junto con la memorización de contenidos. Esto ha llevado a que la

enseñanza de la Historia en las aulas, tanto virtuales como presenciales, sea unidireccional.

Es necesario revisar y replantear los métodos y enfoques pedagógicos para fomentar una comprensión más profunda y crítica de la Historia, que permita a los estudiantes desarrollar habilidades de análisis, reflexión y contextualización, fundamentales para su formación como ciudadanos informados y críticos.

En el contexto de la pandemia desencadenada por el COVID-19, el ámbito educativo experimentó una transformación significativa en respuesta a las restricciones impuestas por la situación sanitaria. Esta transformación se materializó en la incorporación generalizada de modalidades de educación a distancia, que en algunos casos, como en el de las instituciones educativas privadas, incluyó la adopción de plataformas y herramientas para la educación en línea.

Sin embargo, este cambio repentino y forzado también puso de relieve una serie de desafíos y carencias en el sistema educativo. Uno de los aspectos más destacados fue la evidente falta de preparación y capacitación de los docentes en el uso efectivo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Muchos profesionales se encontraron repentinamente ante la necesidad de adaptarse a nuevas herramientas y metodologías sin un adecuado respaldo formativo, lo que afectó la calidad y eficacia de la enseñanza.

Además, la transición hacia la educación virtual reveló una carencia estructural en cuanto a los métodos pedagógicos empleados, especialmente en lo que respecta a la enseñanza de las ciencias sociales y humanidades. Se constató que prevalece un enfoque tradicional centrado en la memorización de contenidos, en detrimento de estrategias que fomenten la comprensión profunda, la reflexión crítica y la contextualización de los eventos históricos. Esta situación evidencia la necesidad de replantear los métodos de enseñanza, promoviendo prácticas que estimulen el pensamiento crítico, la investigación y el análisis contextual.

3. ENFOQUE METODOLÓGICO QUE SUSTENTA LA ELABORACIÓN DEL DIAGNÓSTICO Y DEL PROCEDIMIENTO PARA LA OBTENCIÓN Y TRATAMIENTO DE DATOS

La metodología de investigación es el conjunto de técnicas y principios que guían al investigador en la realización de estudios científicos. Según Cortés & Iglesias (2004, p. 8), proporciona al investigador los conceptos, principios y leyes necesarios para dirigir la investigación de manera efectiva. En este contexto, existen dos enfoques principales ampliamente utilizados: la metodología cualitativa y la metodología cuantitativa.

Ambos enfoques comparten varios puntos de contacto, tal como señalan Cortés & Iglesias (2004). En primer lugar, se basan en observaciones y evaluaciones del fenómeno estudiado. Además, tanto la metodología cualitativa como la cuantitativa llegan a conclusiones como resultado de estas observaciones y evaluaciones. Asimismo, de una forma u otra, demuestran el grado de realidad de las conclusiones obtenidas y pueden validarlas mediante diferentes métodos.

Además, ambas metodologías no sólo comprueban las conclusiones alcanzadas, sino que también son capaces de generar nuevas fundamentaciones, basándose en las tendencias y patrones encontrados durante la investigación. Esto resalta la capacidad de ambos enfoques para enriquecer el conocimiento científico a través del análisis riguroso de los datos obtenidos.

3.1 Elección, justificación y descripción de la Metodología de diagnóstico y análisis

Para el desarrollo del presente proyecto, se optó por utilizar la investigación cualitativa como método de estudio. Como menciona Mertens (2005) este método se distingue por su postura que establece que la reflexión actúa como el vínculo que conecta al investigador y a los participantes, lo que implica una interacción profunda y significativa entre el investigador y los sujetos de estudio. A través de la aplicación de técnicas específicas, la investigación cualitativa permite obtener datos descriptivos detallados sobre los participantes y sus experiencias.

La investigación cualitativa se orienta hacia la comprensión de la realidad social mediante el análisis de datos no cuantitativos, como menciona Álvarez-Gayou (2003). Este enfoque busca entender y explicar el comportamiento de un grupo o un fenómeno, centrándose en la interpretación y la descripción de los sujetos, sus prácticas y su contexto. De esta manera, la investigación cualitativa ofrece una perspectiva profunda y contextualizada que permite captar la complejidad y la diversidad de los fenómenos sociales.

En la investigación cualitativa, se emplean técnicas específicas que permiten obtener una comprensión más profunda y detallada del fenómeno estudiado, como señala Campoy (2009, p. 276). Estas técnicas se caracterizan por proporcionar una mayor profundidad en las respuestas de los participantes, lo que contribuye a una comprensión más completa del objeto de estudio.

Entre las técnicas más utilizadas en la investigación cualitativa se encuentran:

Observación participante: Implica la inmersión del investigador en el entorno natural de los participantes, permitiéndole observar y participar en las actividades cotidianas. Esta técnica facilita la comprensión de las dinámicas sociales y los comportamientos en su contexto real.

Entrevista: Consiste en una conversación estructurada o semiestructurada entre el investigador y el participante, con el fin de obtener información detallada sobre sus experiencias, opiniones y perspectivas. Las entrevistas proporcionan datos ricos y contextualizados que permiten explorar en profundidad el tema de investigación.

Grupos de discusión: Se trata de reuniones grupales moderadas por el investigador, donde los participantes comparten sus puntos de vista, experiencias y opiniones sobre un tema específico. Esta técnica facilita la exploración de diferentes perspectivas y la identificación de patrones comunes en las opiniones de los participantes.

Grupos focales: Similar a los grupos de discusión, pero con un enfoque más específico en un tema particular. Los grupos focales permiten profundizar en aspectos específicos del fenómeno estudiado, a través de la interacción entre los participantes y el intercambio de ideas y experiencias.

Estas técnicas cualitativas ofrecen herramientas valiosas para explorar la complejidad y la riqueza de los fenómenos sociales, proporcionando una comprensión más amplia y profunda de los mismos.

Siguiendo el enfoque cualitativo, se empleó la metodología de investigación-acción, la cual implica "una permanente reflexión sobre la acción, por lo cual supone un compromiso ético y profesional" (Abero, 2015, p. 134) por parte del docente. Esta metodología se convierte en un instrumento poderoso de transformación social y política en el ámbito educativo. La investigación-acción es de tipo colaborativo y participativo, involucrando a todos los actores educativos en "la situación de cambio" (Abero, 2015, p. 139), donde se explora, se actúa y se evalúan los resultados.

En este proceso, tanto la teoría como la práctica se modifican e integran de manera dinámica en la acción y la reflexión. La investigación-acción permite una interacción constante entre la investigación y la práctica educativa, facilitando la identificación de problemas, la implementación de intervenciones y la evaluación continua de los resultados. De esta manera, se promueve un enfoque participativo y democrático en la toma de decisiones, lo que contribuye a la mejora continua del proceso educativo y a la construcción de una sociedad más justa y equitativa.

La investigación-acción propicia la integración de la comunicación, el conocimiento y la acción al involucrar a todos los participantes en la problemática identificada. Esto permite que se analicen, interpreten y reinterpreten las situaciones, facilitando así la transformación de la realidad. La investigación-acción logra esta transformación tanto en la práctica educativa como en la organización y la práctica social, al vincular estrechamente la investigación y la acción.

Al involucrar a los participantes en todas las etapas del proceso investigativo, desde la identificación de la problemática hasta la implementación de soluciones,

se promueve una comunicación abierta y colaborativa. Esto permite que se compartan conocimientos, experiencias y perspectivas diversas, enriqueciendo así el proceso de reflexión y análisis.

La investigación-acción no solo busca comprender la realidad, sino también transformarla. Al tomar acciones concretas basadas en los hallazgos de la investigación, se contribuye a mejorar la práctica educativa, la organización y la dinámica social.

A través de las técnicas de la metodología cualitativa, se ha conseguido un acercamiento profundo con los sujetos y sus prácticas, lo que ha permitido analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea de la asignatura de Historia en los grados de 5° y 6° de primaria del Colegio William Shakespeare. Este enfoque ha facilitado la identificación de las necesidades tanto de las docentes como de los estudiantes, con el fin de desarrollar estrategias de apoyo efectivas para mejorar el proceso de enseñanza de la Historia a distancia, utilizando webinars como herramienta educativa.

El análisis realizado evidencia la presencia de lo que se conoce como "Historia de bronce", un concepto popularizado por el historiador Luis González y González. Esta perspectiva tiende a idealizar el pasado, enfocándose en la exaltación de héroes y villanos. Se caracteriza por promover una memorización superficial de los acontecimientos históricos, limitando la comprensión profunda de los procesos históricos y promueve una visión parcial de la realidad histórica.

Es evidente que estos están reproduciendo la información histórica sin comprender verdaderamente los hechos y su relevancia en el presente. Además, se ha observado una tendencia a simplificar y polarizar la imagen de los personajes históricos, lo que resulta en una visión distorsionada y simplista del pasado.

Ante estas problemáticas identificadas, se plantea la necesidad de reconsiderar el contenido impartido a los alumnos, buscando promover una visión más crítica y reflexiva de la Historia. Esto implica no limitarse a transmitir datos y

fechas, sino también explorar los contextos históricos, las motivaciones de los personajes y las implicaciones de los eventos en el presente.

De esta manera, se pretende fomentar un aprendizaje más significativo que permita a los estudiantes comprender y analizar de manera más profunda los acontecimientos históricos, al mismo tiempo que desarrollan habilidades de pensamiento crítico y contextualización.

3.2 Diseño de instrumentos para implementar el diagnóstico del Proyecto de Desarrollo Educativo

Para llevar a cabo el diagnóstico del proyecto, se diseñaron cuatro instrumentos que facilitarían la recolección de información necesaria sobre los sujetos, sus prácticas y el contexto. Todos estos instrumentos fueron aplicados de forma digital, en línea con las medidas adoptadas debido al desarrollo de la pandemia de SARV-COV2, más conocida como COVID-19.

Los instrumentos diseñados se adaptaron específicamente a las necesidades del proyecto, abordando aspectos relevantes como las prácticas educativas en línea, las necesidades de los docentes y estudiantes, y el impacto del contexto socioeconómico y cultural en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, se pudo obtener una visión completa y detallada de la situación, sentando las bases para el diseño de estrategias de intervención efectivas y centradas en las necesidades reales de los participantes.

La entrevista se presenta como una herramienta fundamental para establecer un acercamiento directo con los sujetos de la investigación. Según Murillo (s/f, p. 3), esta técnica permite captar las opiniones, sensaciones y estados de ánimo de los participantes, enriqueciendo así la información recopilada y facilitando el logro de los objetivos propuestos.

Como técnica, la entrevista implica un proceso estructurado de interacción entre el entrevistador y el entrevistado, con el objetivo de obtener información relevante sobre un tema específico. Por otro lado, la entrevista también puede

considerarse un instrumento en el proceso de investigación, ya que se utiliza para recolectar datos directamente de los participantes.

En el contexto de este proyecto, la entrevista ha sido especialmente útil para establecer una comunicación interpersonal con las profesoras responsables de los grupos de 5°A y 6°A. Gracias a esta técnica, se obtuvo información detallada sobre las estrategias que utilizan en la enseñanza de la Historia, así como comprender mejor por qué consideran importante esta asignatura en el currículum escolar.

Además, la entrevista ha proporcionado la oportunidad de conocer la opinión de las profesoras sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza en línea de la Historia. Este aspecto adquiere una relevancia crucial en el contexto actual, caracterizado por la urgencia de adaptar la educación a las nuevas modalidades de enseñanza surgidas a raíz de la pandemia de COVID-19.

En resumen, la entrevista ha sido una herramienta valiosa para obtener información relevante y detallada sobre la práctica educativa en línea, así como para comprender las percepciones y experiencias de las docentes en relación con el uso de las TIC en la enseñanza de la Historia. Esto ha permitido obtener una visión completa y enriquecedora de la situación, sentando así las bases para el desarrollo de estrategias de intervención efectivas y centradas en las necesidades reales de los participantes.

Tabla 1 Guía de entrevista
<p>Datos generales:</p> <p>Nombre de la escuela: _____</p> <p>Edad: _____ Sexo: _____</p> <p>Puesto que desempeña: _____ Fecha: _____</p> <p>Buenos días/tardes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuál es su nombre? 2. Antes de la pandemia, ¿Has utilizado alguna plataforma educativa como apoyo a tus clases presenciales anteriormente? y ¿Cuáles? 3. ¿Qué plataformas utilizas durante tus clases en línea? 4. ¿Qué plataformas digitales conoces? 5. ¿Antes de iniciar las clases en línea, tuviste alguna capacitación? y ¿Cuánto duró? 6. ¿Cuáles son los principales problemas a los que te has enfrentado hasta el momento al impartir tus clases en línea? 7. ¿Cuáles herramientas digitales has considerado más útiles para el desarrollo de tus clases? y ¿Por qué? 8. ¿Qué herramientas empleas para evaluar los contenidos curriculares de la materia de Historia? 9. ¿Consideras que recibir capacitación te sería útil para mejorar en la planificación de tus clases? 10. ¿Qué temas crees que deberían ser abordados en el curso de capacitación? <p>Le agradezco su atención.</p>
Tabla 1. Guía de entrevista. Creación propia

Otra técnica que se implementó fue el uso del cuestionario, el cual se define como "un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación" (García, 2003, p. 2). A través de esta técnica, se busca obtener información estructurada y cuantificable sobre los aprendizajes obtenidos hasta el momento por los alumnos, así como conocer sus opiniones y necesidades respecto al proceso de aprendizaje en línea mediante webinars para la clase de Historia.

El cuestionario se ha diseñado de manera cuidadosa, contemplando diversos aspectos relevantes para la investigación, como el nivel de comprensión de los contenidos históricos, la percepción de los alumnos sobre la efectividad de las clases en línea, las dificultades enfrentadas durante el proceso de aprendizaje virtual, entre otros. Las preguntas incluidas en el cuestionario se han estructurado de manera que permitan recopilar datos objetivos y subjetivos, brindando así una visión completa y detallada de la situación.

Tabla 2 Formato de cuestionario
<p>El propósito de este cuestionario es recopilar tu opinión y experiencia respecto a tomar clases virtuales.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Desde hace cuánto tiempo llevas tomando clases virtuales? 2. ¿Qué plataforma utiliza tu profesor para impartir las clases? <ol style="list-style-type: none"> a) Zoom b) Google meet c) Microsoft Teams d) Otra... 3. ¿Qué dificultades has tenido para tomar tus clases en línea? 4. ¿Consideras que el docente durante la clase en línea explica y resuelve tus dudas? y ¿Por qué? 5. ¿El docente tiene contacto con los alumnos después de la clase en línea para resolver dudas? <ol style="list-style-type: none"> a) Sí b) No 6. ¿Qué herramienta utiliza el profesor para recibir trabajos y tareas? <ol style="list-style-type: none"> a) Correo electrónico b) Classroom c) WhatsApp d) Otra... 7. ¿De qué manera son evaluados en la materia? 8. ¿Consideras que has aprendido en las clases virtuales? y ¿Por qué?
Tabla 2. Formato de cuestionario. Creación propia

Por su parte, los grupos focales se caracterizan por su finalidad de recabar información a través del encuentro de un grupo de personas que comparten características similares entre sí, relacionadas con el objetivo de interés que los convoca (IBERTIC, s/f, p. 1). Esta técnica de investigación resultó de gran utilidad para conocer las necesidades específicas de las docentes en relación con la enseñanza de la Historia dentro del entorno digital.

Al reunir a un grupo de docentes que comparten la experiencia de enseñar Historia en línea, se generó un espacio propicio para el intercambio de ideas, opiniones y experiencias. A través de la interacción grupal, fue posible identificar patrones comunes de necesidades y desafíos enfrentados por las docentes en su práctica educativa en línea.

Los grupos focales permitieron explorar en profundidad las percepciones, dificultades y sugerencias de las docentes en relación con la enseñanza de la Historia en el medio digital. Esta técnica facilitó la identificación de aspectos clave que requieren atención y mejora, así como la generación de ideas y propuestas para abordar estas necesidades de manera efectiva.

Tabla 3 Formato de grupo focal
<p>Buenos días/tardes. Mi nombre es Yoloxochtl Dorantes Mendoza y actualmente soy estudiante de la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica por la UPN.</p> <p>El objetivo de esta reunión es conocer su experiencia sobre el trabajo que han realizado impartiendo clases online.</p> <p>Para iniciar me gustaría saber si, ¿alguna de ustedes ha presentado problemas al momento de impartir clases virtuales? y ¿Cuáles han sido esos problemas a los que se han enfrentado?</p> <p>Me gustaría saber, ¿cuál creen ustedes que es la importancia de la Historia como asignatura en la primaria?</p> <p>¿Qué recursos didácticos utilizan dentro del aula virtual para la enseñanza de la Historia?</p> <p>¿Cuál ha sido el recurso didáctico digital que más han utilizado y por qué?</p> <p>¿Qué es lo que necesitan para mejorar su práctica educativa?</p> <p>¿Creen que sus alumnos se han adaptado a las clases digitales?</p> <p>Quiero expresar mi sincero agradecimiento por su apoyo en la realización de esta reunión.</p> <p>Hasta Luego.</p>
<p>Tabla 3. Formato de grupo focal. Creación propia</p>

La última técnica que se utilizó fue la observación no participante, la cual se caracteriza por no tener intervención alguna dentro de los hechos observados. Como señala Campos (2012, p. 53), el investigador actúa únicamente como espectador, limitándose a tomar nota de lo que sucede para alcanzar sus objetivos. En este caso, se trabajó con guías de observación de las clases de Historia de 5° y 6° de primaria, lo que me permitió conocer en detalle el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de los webinars que utilizan las docentes, así como las estrategias didácticas empleadas en la enseñanza de la Historia.

Durante las observaciones, se registró de manera sistemática aspectos relevantes como la estructura de la clase, el uso de recursos didácticos, las interacciones entre docentes y estudiantes, y el nivel de participación de los alumnos. Esta información proporcionó una visión objetiva y detallada del desarrollo de las clases de Historia en línea, permitiendo identificar tanto fortalezas como áreas de mejora en el proceso educativo.

La observación no participante complementó de manera significativa la información obtenida a través de otras técnicas, como las entrevistas y los grupos focales. Al actuar como mero observador, se captaron aspectos que podrían haber pasado desapercibidos en otros contextos, lo que enriqueció la comprensión de la dinámica de enseñanza-aprendizaje en línea en el contexto específico de las clases de Historia de primaria.

Tabla 4 Guía de observación	
Guía de observación.	
Fecha:	
Lugar:	Tema visto:
Participantes:	Observador:
Descripción	Observaciones
Inicio	
Desarrollo	
Cierre	
Tabla 4. Formato de guía de observación. Creación propia	

La selección y diseño de técnicas e instrumentos son aspectos fundamentales en la investigación, pues deben estar en línea con el objeto de estudio definido. Es esencial que estas herramientas sean congruentes con los objetivos de la investigación y capaces de recopilar la información necesaria de manera efectiva. En este caso, la adaptación de instrumentos digitales para el diagnóstico del proyecto en el contexto de la pandemia de COVID-19 refleja una respuesta adecuada a las circunstancias cambiantes y permite obtener una comprensión detallada de la situación.

La utilización de técnicas como la entrevista, el grupo focal, el cuestionario y la guía de observación ha sido fundamental para recabar información detallada, observar y reflexionar sobre la realidad presente en las aulas virtuales de 5° y 6° de primaria del Colegio William Shakespeare, específicamente en la asignatura de Historia.

Estas herramientas proporcionaron una visión amplia y profunda de las prácticas educativas en línea, las necesidades de los docentes y estudiantes, así como el impacto del contexto socioeconómico y cultural en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque permitió identificar áreas de mejora y diseñar estrategias de intervención efectivas y centradas en las necesidades reales de los participantes, contribuyendo así a la calidad educativa en un contexto desafiante como el de la educación virtual durante la pandemia de COVID-19.

El empleo de plataformas como Google Forms y Google Meet ha sido fundamental para la aplicación sincrónica y asincrónica de los instrumentos diseñados, lo que ha permitido respetar las medidas sanitarias implementadas durante la pandemia. Estas herramientas tecnológicas han facilitado la recopilación de información de manera remota y segura, garantizando la continuidad de la investigación. La sincronización y flexibilidad ofrecidas por estas plataformas han sido clave para adaptarse a las necesidades y horarios de los involucrados, lo que contribuyó al avance del proyecto.

4. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES

El diagnóstico de necesidades es una herramienta fundamental para identificar las deficiencias que obstaculizan el desarrollo efectivo de un individuo o grupo. En este sentido, el presente trabajo tiene como objetivo llevar a cabo un diagnóstico en el ámbito educativo, centrándose específicamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia en los grados de 5° y 6° año de primaria, en el contexto de clases en línea.

Este diagnóstico tiene como propósito identificar las carencias y desafíos particulares que enfrentan tanto docentes como estudiantes en este entorno educativo virtual. Se busca comprender en profundidad las dificultades que surgen en la enseñanza y el aprendizaje de la Historia a través de plataformas digitales, así como identificar posibles áreas de mejora y desarrollar estrategias efectivas para abordarlas.

Al realizar este diagnóstico, se espera obtener una visión completa y detallada de la situación actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia en línea en los grados mencionados, lo que permitirá diseñar intervenciones educativas pertinentes y centradas en las necesidades reales de los involucrados. En última instancia, se busca contribuir al mejoramiento de la calidad educativa en este contexto específico, promoviendo un aprendizaje significativo y enriquecedor para todos los estudiantes.

4.1 Descripción de los contextos internos y externos en los que se desarrolla la dinámica social donde se hará la propuesta de intervención.

El Colegio William Shakespeare es una institución educativa privada ubicada en la alcaldía Xochimilco, en la Ciudad de México. Xochimilco se encuentra en el sur de la Ciudad de México y limita al norte con Coyoacán, al este con Tláhuac, al oeste con Tlalpan y al sur con Milpa Alta. Esta alcaldía está compuesta por 108 localidades y cuenta con una población total de aproximadamente 402,056 habitantes (Alcaldía Xochimilco, 2024).

La institución educativa se encuentra en la carretera vieja Xochimilco-Tulyehualco, en el Pueblo de Santa María Nativitas, dentro de la alcaldía de Xochimilco, Ciudad de México. Esta institución educativa es una de las cuatro escuelas primarias presentes en el Pueblo de Santa María Nativitas; situado a unos 10 minutos del centro de la alcaldía de Xochimilco.

Santa María Nativitas Zacapan es uno de los 14 pueblos originarios de Xochimilco, según datos proporcionados por la página oficial de la alcaldía. La iglesia del pueblo, cuya construcción se remonta al siglo XVI, marca su fundación. Su topónimo, Zacapan (en el zacatal), refleja su entorno natural. La Virgen de la Asunción es su santa patrona. La comunidad preserva sus costumbres y tradiciones, destacando la celebración de su fiesta patronal el 6 de enero y el 8 de septiembre.

La población de Santa María Nativitas Zacapan se dedica principalmente al comercio, especialmente en el embarcadero de Zacapan. En este lugar, se ofrecen servicios de recorridos turísticos por las chinampas, destacando la Isla de las Muñecas como uno de los destinos más visitados. Además, en el mercado de flores de Madreselva, los residentes venden una variedad de plantas ornamentales, contribuyendo así a la economía local y al atractivo turístico de la comunidad.

El paisaje natural y urbano se entrelazan armoniosamente en la localidad de Santa María Nativitas Zacapan. A la entrada del pueblo, se encuentra el bosque de Nativitas, donde la vegetación es dominante, creando un entorno de verdor y frescura. A medida que se avanza hacia el centro del pueblo, el paisaje cambia gradualmente hacia una escena semiurbanizada, donde conviven casas, escuelas, negocios, la iglesia, el kiosko y la vegetación.

En la zona alta de Nativitas, se pueden apreciar calles tanto pavimentadas como sin pavimentar, con casas que se extienden hasta las laderas de los cerros. Los habitantes descienden hacia el centro para llevar a cabo sus actividades cotidianas, que van desde la compra de alimentos hasta la asistencia a la escuela, reflejando así la dinámica de la vida en esta comunidad.

En Nativitas, se encuentran dos escuelas preescolares públicas, dos primarias públicas y dos privadas, así como una secundaria pública y una privada. Estos centros educativos están estratégicamente ubicados en las principales calles del pueblo, lo que los convierte en lugares de fácil acceso y tránsito para los residentes. Además, estas áreas están bien conectadas, cuentan con pavimentación y disponen de todos los servicios públicos necesarios para el buen funcionamiento de las instituciones educativas y el bienestar de la comunidad.

De acuerdo con los datos proporcionados por la página Data México para el año 2020, en Xochimilco, los principales grados académicos de la población se distribuyen de la siguiente manera: el 29.6% de la población total había completado la educación secundaria, mientras que el 24.3% había cursado la preparatoria o bachillerato general. Además, un 19.3% de la población había alcanzado el nivel de licenciatura.

Según los datos proporcionados por Data México para el año 2020, en Xochimilco se evidencia un nivel significativo de acceso a tecnologías de la información y comunicación. Con el 66.5% de viviendas con acceso a internet, el 50.1% equipadas con una computadora, y un destacado 91.2% que cuentan con al menos un celular, se muestra una penetración considerable de dispositivos electrónicos en la comunidad.

El Colegio William Shakespeare, es una institución educativa privada, ha servido a la comunidad durante 25 años. Estratégicamente ubicada en la avenida principal que conecta a diversos barrios y localidades como el centro de Xochimilco, Santa Cruz Acalpíxca, San Gregorio Atlapulco, San Luis Tlaxialtemanco y Santiago Tulyehualco. Su ubicación no solo facilita el acceso para los estudiantes locales, sino que también lo convierte en un centro de educación accesible para aquellos que residen en áreas circundantes.

En su mayoría, los alumnos provienen de la localidad, si bien hay una minoría proveniente de los pueblos cercanos como Santa Cruz Acalpíxca y San Lorenzo Atemoaya. La comunidad educativa exhibe una amplia diversidad, abarcando desde

familias dedicadas al comercio hasta aquellas con profesiones establecidas. El grado escolar predominante es el de bachillerato, como se detalla en el anexo A.

La escuela se compone de dos edificios diseñados para atender las necesidades de los estudiantes desde preescolar hasta primaria. En el edificio de primaria, cada grado cuenta con un salón dedicado exclusivamente a sus actividades educativas.

La sección de primaria está equipada con instalaciones modernas, que incluyen un salón de computación para fomentar habilidades tecnológicas, un salón de artes para estimular la creatividad, y un salón dedicado al estudio del francés para promover el aprendizaje de idiomas. Estas aulas se distribuyen de manera eficiente en la planta baja y el primer piso del edificio, facilitando el acceso y la movilidad de los estudiantes.

Además, el colegio cuenta con dos escaleras que garantizan la seguridad y la fluidez del tránsito entre los diferentes niveles, así como dos patios de juego donde los niños pueden disfrutar de actividades recreativas y deportivas. La oficina de dirección y la enfermería se encuentran también dentro de las instalaciones.

Ante la prolongación de la pandemia y como medidas para el inicio del ciclo escolar 2020-2021, implementaron la capacitación docente con una duración de una semana antes del inicio del ciclo escolar. Con el objetivo de no afectar a la comunidad educativa, se llevó a cabo una reducción del 10% en el costo de las colegiaturas. Además, las clases se programaron en el horario habitual de 8:00 a 14:00 horas, respetando el esquema regular de las sesiones presenciales.

El horario escolar está distribuido en 3 horas y media diarias para las asignaturas obligatorias del currículum de cada grado, con un descanso de 30 minutos. Posteriormente, de 12:00 a 14:00 horas, se imparten las asignaturas complementarias. El Inglés se enseña diariamente durante una hora, mientras que las asignaturas de Computación, Danza, Francés, Artes Plásticas y Educación Física se imparten una vez a la semana, en el horario asignado a cada grado.

Las clases se imparten a través de las plataformas Google Meet y Zoom en su versión gratuita, respetando el horario asignado a cada materia. Los alumnos tienen acceso a los enlaces y contraseñas de cada una de las asignaturas, los cuales son enviados electrónicamente a sus correos por los docentes. Para la entrega de trabajos y tareas, los profesores han creado aulas virtuales en Google Classroom. A través de estas plataformas, los docentes envían material de estudio, asignan tareas y trabajos, así como proporcionar espacios para la interacción y colaboración entre los estudiantes.

El contacto con los padres de familia se realiza a través del grupo de WhatsApp de cada grado. Estos grupos están compuestos por el director, la subdirectora, los docentes de las asignaturas complementarias, la titular de grado y los padres de familia. A través de WhatsApp, se envían circulares informativas sobre diversos temas, tales como juntas de consejo técnico, días feriados, festivales virtuales (como el Día de Muertos, Navidad, Día del Niño, Día de las Madres y Día del Padre) y reuniones para la entrega de boletas de calificaciones.

Esta comunicación directa y rápida; esto facilita la coordinación entre la escuela y los padres, permitiendo mantenerlos informados sobre las actividades y eventos escolares importantes.

El Colegio William Shakespeare está bajo la dirección del Lic. Fernando, quien ocupa el cargo desde hace tres años. Es descrito como un hombre delgado, de estatura media, aproximadamente unos 50 años de edad. Se destaca por ser muy accesible y estar pendiente de los alumnos, docentes y padres de familia.

Como parte de su gestión, realiza visitas semanales a las clases virtuales de los distintos grados durante las sesiones con las titulares de grupo. Esta práctica, alineada con los protocolos internos de la institución, se llevaba a cabo de manera similar durante las clases presenciales. Además, lleva a cabo visitas a las clases complementarias una vez cada 15 días. Esta práctica demuestra su compromiso con la comunidad educativa y su interés en supervisar de cerca el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La subdirectora del colegio es la Lic. Mónica, de 31 años de edad. Lleva un año desempeñándose en este cargo. Su rol principal es apoyar al director en la organización de eventos y en la supervisión de las clases. Su actitud amigable y su capacidad para relacionarse con los demás la convierten en una figura clave dentro de la comunidad educativa, contribuyendo al ambiente positivo y al buen funcionamiento de la institución.

La institución educativa dispone de seis maestras titulares asignadas a cada grado de primaria. De estas, tres poseen licenciaturas en Educación Primaria, mientras que las otras tres están tituladas en Pedagogía. Además, el cuerpo docente se complementa con especialistas en diversas áreas: una para la enseñanza de Educación Física, otra dedicada a la Danza, una profesora de Artes Plásticas, una experta en Computación, una docente de francés y tres profesoras de inglés.

La plantilla docente del Colegio William Shakespeare está conformada por profesores con edades comprendidas entre los 30 y los 50 años, todos ellos poseen experiencia en el ámbito educativo. No obstante, es importante señalar que la profesora de francés se unió al equipo hace apenas seis meses. Todos los docentes han colaborado en el colegio durante cuatro años, un periodo que abarca la interrupción temporal de las actividades escolares tras el sismo de 2017. Este evento causó daños en la carretera principal, bloqueando el acceso, así como afectaciones en las viviendas cercanas a la institución.

4.2 Descripción de los sujetos, sus prácticas y sus vínculos

Los grupos observados corresponden a quinto y sexto de primaria, la pandemia de COVID 19 ha provocado que las clases sean vía online, el alumnado se conecta en un horario establecido a las distintas asignaturas que se imparten, los dispositivos que ocupan son computadoras, tablets y celulares. Por reglamento los alumnos deben contar con las cámaras encendidas durante todas las clases.

La docente titular de 5° de primaria en el Colegio William Shakespeare es la profesora Janeth Sabás Castro, quien posee la Licenciatura en Pedagogía. Para

impartir sus clases, cuenta con una computadora y sigue un horario de 8:00 a 12:00 horas. Utiliza la plataforma Google Meet para realizar las webinars y como apoyo didáctico, emplea diversas herramientas como Liveworksheet, presentaciones de Google y YouTube.

La asignatura de Historia se imparte los días miércoles, en un horario específico de 11:00 a 12:00 horas. Durante estas sesiones, la docente trabaja con una variedad de recursos, incluyendo videos de YouTube, libros de texto gratuitos, el libro de apoyo, la Guía Santillana 5, presentaciones de Google y ejercicios en Liveworksheet. Esta diversidad de materiales y herramientas le permite enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y mantener el interés de los estudiantes en la materia.

El quinto grado de primaria está integrado por un total de 12 alumnos, de los cuales 9 son niñas y 3 son niños, con edades comprendidas entre los 10 y 11 años. Todos los estudiantes cuentan con dispositivos electrónicos para participar en las clases a través de Google Meet. Siete de los estudiantes utilizan computadoras, tres disponen de tabletas electrónicas y dos utilizan sus celulares personales. Además, cada alumno cuenta con un espacio específico dentro de su hogar designado para tomar las sesiones virtuales.

La relación entre la profesora Janeth y los estudiantes es cordial y cercana. Existe una buena comunicación y confianza mutua, lo que ha resultado en la formación de un grupo colaborativo y participativo. Esta dinámica favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo la interacción y el compromiso de los estudiantes en las actividades escolares.

La profesora titular de 6° de primaria en el Colegio William Shakespeare es la maestra Erika González Balderas. Para impartir sus clases, cuenta con una computadora y sigue un horario de 8:00 a 12:00 horas. Utiliza la plataforma Google Meet para realizar las webinars y se apoya en plataformas como Padlet, presentaciones de Google y YouTube.

La asignatura de Historia se imparte los días jueves, en un horario específico de 11:00 a 12:00 horas. Durante estas sesiones, la maestra trabaja con una variedad de recursos, incluyendo videos de YouTube, libros de texto gratuitos, el libro de apoyo Guía Santillana 6, presentaciones de Google y publicaciones en Padlet. Esta diversidad de materiales y herramientas le permite enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y mantener el interés de los estudiantes en la materia.

El grupo de 6° de primaria está integrado por un total de 10 alumnos, de los cuales 7 son niñas y 3 son niños, con edades comprendidas entre los 11 y 12 años. Todos los estudiantes cuentan con dispositivos electrónicos para participar en las sesiones a través de la aplicación Google Meet. Seis de los alumnos utilizan computadoras y cuatro disponen de tabletas. Además, cada alumno cuenta con un espacio específico dentro de su hogar designado para tomar las sesiones virtuales.

Se destaca que el grupo es colaborativo y participativo, y que existe un ambiente de cordialidad durante las sesiones. Esta dinámica favorece el trabajo en equipo, la interacción entre los estudiantes y el desarrollo de habilidades sociales, lo que contribuye al éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje en el grupo de 6° de primaria.

En conclusión, la comprensión profunda del contexto, las necesidades y los vínculos de los estudiantes es crucial para abordar eficazmente los desafíos en las clases virtuales de Historia para los grados de 5° y 6° de primaria. Este enfoque integral permite diseñar estrategias pedagógicas adaptadas a las realidades individuales de cada alumno, facilitando un entorno de aprendizaje más inclusivo y efectivo.

5. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

El objetivo del presente trabajo es analizar los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje en línea de la asignatura de Historia en los grados de 5° y 6° de primaria del Colegio William Shakespeare. La rápida adaptación del proceso educativo a la modalidad a distancia ha sido evidente, así como la adaptación curricular y la priorización de asignaturas.

Es importante destacar que el currículum escolar había sido modificado a principios del ciclo escolar 2019-2020, en consonancia con el acuerdo 592 publicado en el Diario Oficial de la Nación en 2020. Este acuerdo estableció que la asignatura de Historia pasaría de tener 1.5 horas a la semana, según lo establecido por la Secretaría de Educación Pública en 2011, a 1 hora a la semana.

En este estudio se busca analizar cómo estos cambios, tanto en la modalidad de enseñanza como en la carga horaria de la asignatura, han impactado en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Historia en estos grados de primaria, con el fin de identificar posibles áreas de mejora y diseñar estrategias efectivas para optimizar la experiencia educativa de los estudiantes en esta materia.

La enseñanza de la Historia en la educación básica, durante las clases presenciales, enfrentaba diversos desafíos. Uno de ellos era el riesgo de caer en la reproducción de lo que se conoce como la "historia de bronce", en la cual los relatos históricos tienden a embellecer o desvirtuar tanto a los personajes como a los hechos mediante interpretaciones literarias sesgadas. Esta práctica enfatizaba la memorización de fechas y nombres, relegando la comprensión y reflexión profunda de los acontecimientos históricos.

La transición hacia la enseñanza de la Historia mediante plataformas digitales plantea nuevos retos y oportunidades. Por un lado, se abre la posibilidad de utilizar recursos multimedia, además de herramientas interactivas para enriquecer el aprendizaje y fomentar una comprensión más profunda de los hechos históricos. Sin embargo, también surgen desafíos, como la necesidad de adaptar los métodos

pedagógicos al entorno virtual, garantizar la participación activa de los estudiantes; asimismo promover la reflexión crítica sobre la información presentada.

Por lo tanto, la enseñanza de la Historia en el contexto digital requiere un enfoque cuidadoso y equilibrado, que combine el uso efectivo de la tecnología con la promoción de habilidades de análisis, interpretación, así como pensamiento crítico entre los estudiantes. Es una oportunidad para replantearse las prácticas educativas, buscar nuevas estrategias que permitan superar los desafíos, también enriquecer la experiencia de aprendizaje en esta materia tan fundamental para la comprensión del mundo, como la formación de ciudadanos informados y reflexivos.

5.1 Construcción del problema: Descripción de los hallazgos del diagnóstico

La descripción detallada de las sesiones de Historia en los grados de 5° y 6° de primaria proporciona una visión clara de las dinámicas de enseñanza-aprendizaje en línea que se están llevando a cabo en el Colegio William Shakespeare durante el ciclo escolar 2020-2021. Se observa que las clases comienzan con la presentación de contenido a través de videos de YouTube o la lectura del libro de texto gratuito, seguido de actividades que incluyen investigaciones biográficas, creación de presentaciones en PowerPoint, exposiciones y trabajos en plataformas digitales como Padlet.

También se identifican ciertas limitaciones en el proceso, como la participación limitada de los alumnos y la falta de espacio para preguntas y discusiones más amplias. Esto sugiere la necesidad de replantear la dinámica de las clases en línea para fomentar una participación más activa y un pensamiento crítico por parte de los estudiantes.

Basándome en la información recopilada a través de los instrumentos de investigación aplicados, se han identificado varios hallazgos significativos:

- Las docentes expresan la necesidad de recibir capacitación continua para mejorar sus habilidades en el manejo de plataformas y recursos digitales, con el objetivo de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

- Se observa un uso frecuente de videos de YouTube por parte de las docentes como fuente principal de información en las clases de Historia. Sin embargo, se ha identificado una ausencia en la verificación de la veracidad de la información presentada en estos videos. Este aspecto puede ser subsanado mediante la consulta de libros de texto o materiales especializados en la asignatura.
- Los alumnos tienden a repetir la información proporcionada en clase sin lograr una reflexión profunda ni una comprensión significativa de los hechos históricos.
- Se evidencia una tendencia por parte de las docentes a limitarse al uso del libro de texto, el libro de apoyo y las presentaciones como principales instrumentos de apoyo para abordar los temas de Historia en clase.
- Durante las sesiones de Historia de México, se presenta una narrativa que en ocasiones refleja una visión simplista y polarizada de la historia nacional, dividiendo a los actores sociales en héroes y villanos, lo que no favorece una comprensión completa y crítica de los procesos históricos que han moldeado al país como nación.

Estos hallazgos señalan áreas de oportunidad importantes para mejorar la práctica docente y el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de Historia, destacando la necesidad de promover una mayor reflexión, análisis crítico y verificación de fuentes en el estudio de los eventos históricos.

Los hallazgos obtenidos revelan diversas áreas de oportunidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia en el entorno virtual:

- Capacitación docente en medios tecnológicos: Se identifica la necesidad de proporcionar capacitación continua a las docentes para que puedan adaptarse, así como aprovechar de manera efectiva las herramientas y recursos tecnológicos disponibles en el contexto de la educación en línea. Aunque YouTube puede ser una herramienta útil para crear una biblioteca

virtual de videos educativos, es fundamental que las docentes verifiquen la veracidad de la información presentada en los videos seleccionados.

- Enfoque tradicionalista en la enseñanza de la Historia: A pesar del uso de recursos digitales como YouTube, se observa una tendencia a mantener una enseñanza de la Historia de forma tradicionalista, donde el docente presenta la información y los alumnos simplemente la reproducen. Este enfoque puede contribuir a perpetuar la narrativa de la "historia de bronce", que simplifica los acontecimientos históricos al presentar a los personajes como héroes o villanos, sin fomentar un análisis crítico y reflexivo de los hechos.
- Limitación en el uso de recursos didácticos digitales: Se evidencia que las docentes tienden a utilizar de manera limitada los recursos didácticos digitales durante las clases virtuales, prefiriendo el trabajo con el libro de texto y la Guía Santillana. Esta situación señala la necesidad de desarrollar, además de utilizar más activamente material didáctico digital que fomente la reflexión y el análisis de los acontecimientos históricos por parte de los alumnos.

En resumen, estos hallazgos destacan la importancia de promover una enseñanza de la Historia en el entorno virtual que aproveche plenamente las herramientas tecnológicas disponibles, fomente el pensamiento crítico y reflexivo de los alumnos, asimismo contribuya a una comprensión más profunda y significativa de los procesos históricos.

5.2 Identificación, delimitación y planteamiento del problema por atender en la propuesta del Proyecto de Desarrollo Educativo. Elaboración de la pregunta problematizadora.

La enseñanza de la Historia en primaria tiene el potencial de acercar a los niños a su pasado y, a través de él, comprender mejor su presente. Sin embargo, más allá de la mera memorización de fechas y nombres de héroes patrios, es crucial que los alumnos reflexionen sobre los eventos históricos, también comprendan el impacto que estos tuvieron en la configuración de la realidad actual.

De esta manera, podrán cuestionar, además de analizar la narrativa de la "Historia de bronce", que tiende a idealizar tanto a personajes como eventos, con la idea de que comprendan la complejidad y diversidad de la historia nacional.

La integración de la educación en línea, más las tecnologías de la información y comunicación (TIC) se ha vuelto esencial en el proceso educativo, especialmente a raíz de la pandemia de COVID-19. Los docentes deben recibir una capacitación constante en el uso de estas herramientas, ya que la rápida transición hacia la educación en línea ha sido un desafío para todos los actores involucrados en el sistema educativo.

Aunque la educación en línea no es nueva en México, su adopción a gran escala en la educación básica ha representado un cambio significativo, por lo tanto, es necesario que los docentes estén preparados para enfrentarlo, al mismo tiempo aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece esta modalidad educativa.

La observación de las clases de Historia de 5° y 6° de primaria en el Colegio William Shakespeare, realizadas a través de Google Meet, revela ciertas limitaciones en el proceso educativo. La dependencia del contenido de los libros de texto y los videos proyectados conduce a la generación de dudas sin resolver entre los alumnos, limitando su participación, incluso dificultando el desarrollo de preguntas o discusiones más amplias.

Estas limitaciones señalan la necesidad de replantear la dinámica de las clases en línea para promover una participación más activa y cultivar el pensamiento crítico entre los estudiantes. En lugar de simplemente transmitir información, es fundamental diseñar actividades que estimulen la reflexión y el debate, permitiendo a los alumnos cuestionar, analizar para llegar a sus propias conclusiones sobre los temas históricos abordados.

El diagnóstico conduce a la formulación de la siguiente pregunta problematizadora: ¿Es crucial la capacitación docente para desarrollar estrategias didácticas que sean adecuadas al contexto educativo y que respalden eficazmente el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Esta pregunta plantea una reflexión profunda sobre el papel fundamental de la capacitación continua de los docentes en la mejora de la calidad educativa. En un entorno cambiante, donde los desafíos y las necesidades de los estudiantes evolucionan; es imprescindible que los educadores estén equipados con las herramientas, asimismo habilidades necesarias para adaptarse, al mismo tiempo responder de manera efectiva a estas demandas.

Reconocer las características únicas de cada entorno educativo, como el nivel socioeconómico de los estudiantes, el acceso a recursos tecnológicos, las necesidades especiales de aprendizaje y las dinámicas culturales, es fundamental para diseñar e implementar estrategias didácticas efectivas. Al adaptar las prácticas educativas al contexto específico, los docentes pueden crear un ambiente de aprendizaje más relevante, también significativo para sus estudiantes, lo que aumenta la probabilidad de alcanzar los objetivos educativos.

En resumen, los puntos anteriores condensan la información recopilada durante el diagnóstico, lo que facilita la reflexión sobre las prácticas educativas en quinto y sexto de primaria en el Colegio William Shakespeare, específicamente en la asignatura de Historia. Esto permite identificar las necesidades existentes y plantear posibles formas de abordarlas.

La observación de las clases en línea reveló limitaciones en el proceso educativo, como la dependencia excesiva del contenido de los libros de texto y los videos proyectados, lo que genera dudas sin resolver, encima limita la participación activa de los estudiantes. También se señaló la falta de espacio para preguntas igual que discusiones más amplias.

A partir de esta información, surge la pregunta problematizadora sobre la importancia de la capacitación docente para desarrollar estrategias didácticas que se adapten al contexto educativo y apoyen eficazmente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se destaca la relevancia de comprender, lo mismo que abordar las particularidades del contexto educativo específico, así como el impacto positivo que esto puede tener en el aprendizaje de los estudiantes.

El análisis realizado permite reconocer las necesidades presentes en las clases de Historia en quinto y sexto de primaria, lo que sugiere la importancia de replantear las estrategias pedagógicas para mejorar la participación de los alumnos, aparte de fomentar un pensamiento crítico más activo. Este enfoque reflexivo, orientado a la acción puede contribuir a una experiencia educativa más enriquecedora y efectiva para todos los involucrados.

Lo anterior permite entender el problema para explicar en el siguiente apartado la propuesta que dará respuesta a tal situación, tomando en cuenta el contexto y los sujetos involucrados.

6. DISEÑO DE LA PROPUESTA

La propuesta se ha formulado considerando el diagnóstico realizado previamente, así como los referentes teóricos relevantes y el planteamiento del problema identificado. El objetivo principal de esta propuesta es mejorar la enseñanza de la Historia en el contexto de la educación virtual, abordando las limitaciones y desafíos identificados en el diagnóstico.

6.1 Fundamentación de la propuesta

La enseñanza de la Historia en las aulas tradicionalmente se ha caracterizado por seguir un enfoque de "Historia de bronce", donde se prioriza la memorización de conceptos, además de eso la reproducción de contenidos, sin fomentar la reflexión ni la comprensión profunda de los hechos históricos por parte de los estudiantes (Hernández, 2016). Sin embargo, en la actualidad, existe la necesidad de transitar hacia un modelo más constructivista de enseñanza de la Historia.

El constructivismo en la enseñanza de la Historia busca potenciar las habilidades, conocimientos y actitudes del estudiante, permitiéndole ser protagonista en su propio proceso de aprendizaje (Álvarez, 2020). Este enfoque se basa en la idea de que los individuos construyen su conocimiento a partir de sus experiencias y de la interacción social, partiendo de sus ideas previas y redes de conocimiento (Hernández & Saldarriaga, 2016).

En este contexto, el alumno se convierte en el actor principal de su aprendizaje, las actividades educativas se diseñan teniendo en cuenta sus características cognitivas al igual que sus conocimientos previos (Paniagua, 2015). En el caso de la educación online, se pueden aprovechar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para facilitar la enseñanza de la Historia, así como también promover la participación activa de los estudiantes.

Una propuesta para mejorar la enseñanza de la Historia en el contexto online podría incluir el diseño de material didáctico digital que incorpore elementos interactivos, actividades colaborativas y recursos multimedia. Además, se pueden utilizar videos educativos disponibles en plataformas como YouTube a manera de

complemento para enriquecer los contenidos, además de estimular el interés de los alumnos.

Antes de describir en detalle la estrategia propuesta, es importante definir los conceptos clave como educación online, TIC, motivación, material didáctico y video educativo, que serán fundamentales en el diseño e implementación de la propuesta.

6.1.1 Didáctica

La didáctica desempeña un rol esencial en la organización y realización de actividades educativas que impulsan el crecimiento integral de los estudiantes. Según Alves "la Didáctica es la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo, el conjunto sistémico de principios, normas, recursos y procedimientos específicos que sirven para aprender los contenidos en estrecha vinculación con los objetivos educativos propuestos"(Alves,1962, p.27).

Al ser normativa, la didáctica establece pautas y directrices para la acción pedagógica, asegurando un enfoque coherente y eficaz en la transmisión del conocimiento. La didáctica guía al docente para motivar, encaminar, así como manejar con destreza el proceso educativo de los estudiantes. Al aplicar los principios didácticos, el docente no solo transmite conocimientos, sino que también fomenta el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo habilidades críticas, además de creativas que son esenciales para su formación académica y personal.

Un elemento fundamental del método didáctico es el material didáctico, definido como "el instrumental de trabajo que profesor y alumnos necesitan emplear para ilustrar, demostrar, concretar, aplicar y registrar lo que se ha estudiado" (Alves, p. 83). Estos recursos no solo facilitan la transmisión de conocimientos teóricos, sino que también permiten a los estudiantes aplicar lo aprendido en contextos prácticos, mejorando así su comprensión y retención de la información.

Este material puede adoptar diversas formas, tanto virtuales como físicas, y su objetivo principal es promover el interés y la motivación del estudiante en su proceso de aprendizaje (Vargas, 2017, p. 69). En el contexto de la educación digital,

el desarrollo de material didáctico adecuado es esencial para apoyar el aprendizaje en línea de los alumnos.

El material didáctico digital incluye herramientas como plataformas educativas, videos interactivos, simulaciones, aplicaciones móviles, entre otros. Estos recursos no solo facilitan el acceso a la información, sino que también permiten una mayor interactividad, así también personalización del aprendizaje. A través de ellos, los estudiantes pueden participar activamente en su proceso educativo, adaptando tanto el ritmo como el estilo de aprendizaje a sus necesidades individuales.

Sin embargo, es común encontrar una mayor disponibilidad de recursos para materias como Español y Matemáticas, mientras que asignaturas como Historia y Geografía suelen carecer de materiales didácticos suficientes para cubrir todos los temas curriculares. La falta de material didáctico adecuado en Historia y Geografía puede llevar a una enseñanza más tradicional, menos interactiva, lo que puede disminuir el interés, además de eso la motivación de los alumnos.

Es por ello que resulta crucial desarrollar y proporcionar materiales educativos específicamente diseñados para apoyar la enseñanza de la Historia en el nivel de primaria. Estos recursos deben ser creados con el objetivo de motivar a los estudiantes, facilitar la labor docente, así como permitir que los docentes adapten los contenidos a las necesidades individuales de sus alumnos.

Al diseñar material didáctico para la enseñanza de la Historia en el entorno virtual, es importante tener en cuenta las características del público objetivo, las herramientas como recursos disponibles. Se pueden utilizar diversas estrategias, además la incorporación de elementos multimedia, actividades interactivas, juegos educativos y recursos visuales, para hacer que el aprendizaje sea más atractivo, también efectivo para los estudiantes.

En resumen, el desarrollo de material didáctico de calidad es fundamental para garantizar una experiencia de aprendizaje en línea enriquecedora y efectiva en la asignatura de Historia. Al proporcionar recursos educativos bien diseñados,

adaptados a las necesidades de los estudiantes, se puede promover un mayor compromiso, asimismo éxito académico en el estudio de esta importante disciplina.

Videos educativos

Uno de los materiales didácticos más utilizados en los espacios virtuales son los videos educativos, los cuales se pueden definir como aquel material audiovisual que cumple un objetivo didáctico previamente formulado en el ámbito educativo. Como señala Bravo "los videos educativos son aquellos materiales audiovisuales diseñados específicamente para cumplir con objetivos pedagógicos, facilitando la comprensión y el aprendizaje de los estudiantes a través de medios visuales y auditivos"(1996, p. 45).

En la actualidad, el video educativo se encuentra ampliamente disponible en plataformas digitales como YouTube, lo que lo convierte en un recurso de gran utilidad tanto para la educación presencial como para la educación a distancia y virtual. Su accesibilidad y versatilidad lo hacen especialmente atractivo para docentes y estudiantes en la era digital.

No obstante, es importante tener en cuenta que la calidad y veracidad del contenido de los videos educativos es fundamental para su efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como señalan Arguedas y Herrera (2018, p.109), YouTube ofrece un potencial educativo considerable, pero es fundamental seleccionar cuidadosamente los videos que se utilizarán en el aula para asegurar que la información sea precisa y confiable.

Es importante que los docentes se esfuercen por encontrar videos educativos que estén alineados con los objetivos de aprendizaje y que proporcionen información precisa y exacta. Además, se recomienda fomentar la enseñanza crítica para que los estudiantes puedan evaluar la calidad y veracidad del contenido que encuentran en línea y desarrollar habilidades de discernimiento y análisis. De esta manera, el uso de videos educativos puede enriquecer significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorar la experiencia educativa de los estudiantes.

En resumen, los videos educativos son un recurso didáctico valioso en los espacios virtuales, proporcionando una forma dinámica y eficaz de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje. Su capacidad para ilustrar y explicar conceptos complejos de manera clara y atractiva los convierte en una herramienta recomendable en el entorno educativo moderno.

6.1.2 Motivación

La motivación desempeña un papel fundamental en la educación online, tanto para los alumnos como para los docentes. En el contexto educativo, la motivación se define como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de forma autónoma (Naranjo, 2009). Para fomentar la motivación en los estudiantes, es importante considerar tanto los aspectos cognitivos como los afectivo-emocionales.

Las teorías cognitivas resaltan la importancia de los pensamientos de los estudiantes sobre lo que pueden lograr, ya que estos pensamientos influyen tanto en su motivación como en su desempeño académico (Ajello, 2003). Además, las emociones juegan un papel crucial en la motivación académica, igual que en las estrategias cognitivas de los estudiantes, como la adquisición, almacenamiento y recuperación de la información (Pekrun, 1992).

Los factores que pueden estimular la motivación incluyen tanto elementos externos, como recompensas o aprobación de los padres; por otra parte, los factores internos relacionados con los intereses, lo mismo que la curiosidad del estudiante. En este sentido, el rol del docente es esencial, ya que su tarea va más allá de simplemente motivar a los alumnos, porque también debe crear un ambiente de aprendizaje que permita a los estudiantes motivarse a sí mismos (García Bacete y Domenech Betoret, 2002).

Para lograr esto, el docente debe considerar tres momentos clave en el proceso de enseñanza: antes, durante y después de la clase. Antes de la clase, es importante generar expectativas positivas, así como establecer objetivos claros. Durante la clase, el docente debe proporcionar retroalimentación efectiva y crear actividades estimulantes que fomenten la participación activa de los estudiantes.

Después de la clase, el docente puede brindar reconocimiento y celebrar los logros de los estudiantes, lo que refuerza su motivación intrínseca para aprender.

Gamificación

La gamificación en la enseñanza de la Historia representa una oportunidad innovadora para motivar a los estudiantes y hacer que se involucren activamente en su proceso de aprendizaje. Este enfoque, que utiliza mecánicas y técnicas de diseño de juegos, busca seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos educativos (Rodríguez & Santiago, 2015).

El término "gamificación" se refiere al proceso de aplicar elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, como el aula virtual. Esto permite crear situaciones de experimentación emocional y social que estimulan el interés y la participación de los estudiantes (Renobell & García, 2011).

La gamificación puede clasificarse de diversas maneras, dependiendo del enfoque y los elementos utilizados. A continuación, exploraremos algunos de los tipos más comunes:

1. **Gamificación basada en logros:** Este enfoque de gamificación se centra en alcanzar objetivos y metas, recompensando a los usuarios con elementos como insignias, trofeos o niveles. Los sistemas de puntos y las tablas de clasificación desempeñan un papel fundamental en esta estrategia. Según Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, (2011, p. 11), "los logros brindan a los usuarios una sensación de progreso y reconocimiento, lo que incrementa su motivación".
2. **Gamificación narrativa:** La gamificación narrativa sumerge a los usuarios en una historia cautivadora, transportándolos a un mundo virtual donde sus acciones tienen consecuencias reales. A través de mecánicas propias de los juegos de rol y aventuras gráficas, los usuarios se convierten en protagonistas activos, tomando decisiones que moldean el desarrollo de la narrativa.
3. **Gamificación competitiva:** Esta ofrece una amplia gama de posibilidades, desde competiciones directas entre jugadores hasta desafíos colaborativos

que fomentan el trabajo en equipo. Elementos como las tablas de clasificación, los torneos y los desafíos diarios permiten adaptar la experiencia a diferentes perfiles de jugadores. Sin embargo, es importante recordar que la competencia no es adecuada para todos los contextos. Al diseñar experiencias competitivas, es fundamental considerar los diferentes estilos de juego y las posibles consecuencias psicológicas de la rivalidad.

4. Gamificación colaborativa: Fomenta un entorno donde los usuarios trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes. A través de juegos de construcción conjunta, desafíos grupales y misiones cooperativas, se promueve el trabajo en equipo y la cooperación, fortaleciendo los lazos sociales y fomentando la creatividad y la innovación.
5. Gamificación exploratoria: Ofrece un marco ideal para el aprendizaje experiencial. Al permitir que los usuarios exploren entornos virtuales o físicos de manera libre, se fomenta la curiosidad y el descubrimiento, lo que a su vez estimula el aprendizaje activo. Aplicaciones de realidad aumentada y juegos de mundo abierto son ejemplos de cómo la gamificación exploratoria puede transformar la educación en una experiencia divertida y significativa.

Existen diversas plataformas digitales diseñadas específicamente para potenciar la gamificación en el aula, como Kahoot, Socrative, Quizizz, Duolingo, entre otras. Estas herramientas ofrecen la posibilidad de generar retroalimentación inmediata, promover el aprendizaje activo y motivar a los estudiantes a participar de manera dinámica en las actividades educativas (Rodríguez & Santiago, 2015).

El uso de la gamificación en la enseñanza de la Historia resulta particularmente persuasivo, ya que permite transformar contenidos históricos en desafíos interactivos, lo mismo que emocionantes para los estudiantes. De esta manera, se fomenta la exploración, el descubrimiento, la reflexión sobre los eventos y personajes del pasado, en lugar de simplemente memorizar datos (Rodríguez & Santiago, 2015).

Es fundamental que los docentes incorporen activamente las TIC y la gamificación en su práctica educativa, reconociendo su potencial para enriquecer el

proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto no solo contribuirá a aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también les brindará una experiencia educativa más significativa, igual que relevante en las aulas digitales de la era post-pandémica.

6.1.3 Aprendizaje activo

El aprendizaje activo es un enfoque pedagógico que enfatiza la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. A través de actividades interactivas, colaborativas y prácticas, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades críticas, analíticas y prácticas.

El aprendizaje activo se basa en la premisa de que los estudiantes aprenden mejor cuando están activamente involucrados en el proceso de aprendizaje. Según Bonwell y Eison (1991), "en el aprendizaje activo, los estudiantes participan en actividades más allá de la escucha pasiva; leen, escriben, discuten o participan en la resolución de problemas" (p. 2). Este enfoque contrasta con los métodos tradicionales de enseñanza, donde el rol principal del estudiante es escuchar y tomar notas.

Este enfoque ofrece múltiples beneficios:

- Mejora de la retención del conocimiento: Las actividades de aprendizaje activo, como debates, trabajos en grupo y estudios de caso, ayudan a los estudiantes a retener mejor la información. Como afirma Prince (2004, p. 223), "los métodos de aprendizaje activo han demostrado ser más efectivos que la instrucción tradicional en la mejora de la retención de la información".
- Desarrollo de habilidades críticas: El aprendizaje activo fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas. Freeman et al. (2014) encontraron que "los estudiantes en clases que incorporan el aprendizaje activo tienen una mayor probabilidad de aprobar que aquellos en clases tradicionales" (p. 8410).

- Aumento de la motivación y el compromiso: Al involucrar activamente a los estudiantes, se incrementa su motivación y compromiso con el material de estudio. Barkley (2010, p. 45) sugiere que "cuando los estudiantes están activamente involucrados, son más propensos a estar motivados y comprometidos con su aprendizaje".
- Desarrollo de habilidades de trabajo en equipo: El trabajo en grupo, una estrategia clave del aprendizaje activo, ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de colaboración y comunicación. Esto es esencial para su futuro profesional, donde el trabajo en equipo es una competencia muy valorada.

El aprendizaje activo se puede potenciar con el uso de las TIC al proporcionar recursos multimedia interactivos, plataformas de aprendizaje en línea, herramientas de colaboración, evaluaciones interactivas, además oportunidades de aprendizaje personalizado. Al integrar estas herramientas, como recursos en sus prácticas pedagógicas, los docentes pueden crear un entorno de aprendizaje más motivador, dinámico, participativo y centrado en el estudiante.

6.2 Estrategia: Taller de capacitación docente y generador de recursos didácticos para la enseñanza de la Historia en 5° y 6° de primaria en la educación virtual

Objetivo general:

Capacitar a los docentes en el uso efectivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con un enfoque de aprendizaje activo, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia en 5° y 6° de primaria dentro del contexto de la educación virtual.

Objetivos específicos:

- Familiarizar a los docentes con las herramientas digitales disponibles para la enseñanza de la Historia en educación virtual.

- Proporcionar lineamientos para la selección y evaluación de videos educativos en la plataforma de YouTube, con énfasis en la veracidad de la información.
- Diseñar material didáctico interactivo y motivador que promueva la reflexión y comprensión de los contenidos históricos por parte de los estudiantes.
- Enseñar a los docentes a diseñar y aplicar actividades didácticas que fomenten un aprendizaje activo, igual que aumenten el compromiso de los estudiantes en entornos virtuales.
- Promover la creación de un ambiente de aprendizaje colaborativo y participativo mediante el uso de herramientas digitales adecuadas.
- Proporcionar recursos, sugerencias para la evaluación del aprendizaje en entornos virtuales, retroalimentación efectiva y evaluación formativa.
- Fomentar la reflexión sobre la importancia y el impacto de la integración de las TIC en la enseñanza de la Historia en el contexto actual.

Considerando lo anterior se organizaron las siguientes actividades:

Lineamientos

Los siguientes lineamientos surgieron a partir del análisis de datos recopilados mediante una encuesta que se realizó a historiadores que se dedican a la docencia en educación secundaria y media superior, con el propósito de identificar las características fundamentales que deben tener los videos educativos para ser considerados como material didáctico válido en el contexto de las clases de Historia:

- Veracidad y credibilidad de la información: Es fundamental que los videos estén respaldados por fuentes confiables y que la información presentada sea precisa y verificada por expertos en el campo histórico.
- Rigor académico: Los videos deben mantener un nivel de rigor académico, evitando simplificaciones excesivas o interpretaciones sesgadas de los eventos históricos.

- Claridad expositiva: Deben presentar la información de manera clara y accesible para el público objetivo, utilizando un lenguaje adecuado al nivel de comprensión de los estudiantes de primaria.
- Coherencia narrativa: La narrativa histórica debe ser coherente y bien estructurada, facilitando la comprensión de los hechos y evitando confusiones o contradicciones en la exposición.
- Adaptación al público infantil: Los videos deben ser diseñados pensando en las características, las necesidades del público infantil, utilizando recursos visuales atractivos, así como ejemplos relevantes para su contexto de aprendizaje.
- Interactividad y participación: Se valora la inclusión de elementos interactivos que fomenten la participación activa de los estudiantes, como preguntas, ejercicios prácticos o actividades de reflexión.
- Actualización y revisión: Es importante que los videos sean revisados y actualizados periódicamente para garantizar su pertinencia y vigencia en relación con los avances en la investigación histórica.

Estos lineamientos proporcionan una guía sólida para la selección de videos educativos en el ámbito de la Historia, asegurando la calidad y utilidad del material didáctico utilizado en las clases de primaria.

Material didáctico digital

El diseño del material didáctico digital se basó en los temas del último bloque de los programas de Historia de 5° y 6° de primaria. Para la elaboración de estos materiales se optó por utilizar las plataformas Genially, Educaplay y Wordwall. La elección de estas plataformas se fundamentó en varios criterios:

- Gratuidad: Se seleccionaron plataformas que ofrecen cuentas gratuitas, lo que facilita su acceso tanto para los docentes como para los alumnos, sin incurrir en costos adicionales para la institución educativa.

- **Accesibilidad:** Se priorizó el uso de plataformas que sean de fácil acceso y uso tanto para los docentes como para los estudiantes. Esto incluye la facilidad de navegación en la plataforma y la intuitividad en la creación y uso de los materiales.
- **Compatibilidad con dispositivos:** Se tuvo en cuenta que algunos estudiantes acceden a las clases desde tablets u otros dispositivos móviles. Por lo tanto, se buscó utilizar plataformas que no requieran la descarga de aplicaciones adicionales, evitando así saturar los dispositivos con aplicaciones innecesarias.

Al seleccionar Genially, Educaplay y Wordwall como las plataformas para la creación del material didáctico digital, se garantiza una experiencia de aprendizaje interactiva, asimismo atractiva para los estudiantes, aprovechando al máximo las funcionalidades y recursos ofrecidos por cada una de estas herramientas digitales.

Taller de capacitación

Se realizará el Taller de capacitación en Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), dirigido específicamente a las profesoras titulares de 5° y 6° de primaria. Este taller, de carácter teórico-práctico, se extenderá a lo largo de cinco sesiones, cada una con una duración de dos horas, lo que totaliza 10 horas de formación integral.

Objetivo: El objetivo principal de este taller es dotar a las docentes de las herramientas necesarias para integrar de manera efectiva las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con un enfoque especial en el área de Historia.

Temario:

- **Tema 1:** Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia, duración: 2 horas

En esta sesión introductoria, se explorarán las diversas herramientas colaborativas disponibles en la web y su aplicación específica en el contexto de la enseñanza de

la Historia. Se brindarán ejemplos prácticos, también estrategias para promover la participación activa de los estudiantes a través de la colaboración en línea.

- Tema 2: Plataformas digitales para la gamificación en la enseñanza de la Historia, duración: 8 horas

En este extenso módulo, trata de sumergirse en el mundo de la gamificación y su potencial para enriquecer la enseñanza de la Historia. Se explorarán diversas plataformas digitales diseñadas específicamente para la creación de experiencias educativas gamificadas, así como estrategias para su implementación efectiva en el aula.

Se realizarán dos talleres de capacitación abiertos para docentes de preescolar y primaria. Estos talleres, de naturaleza teórico-práctica, están diseñados para ofrecer herramientas innovadoras y estrategias pedagógicas que enriquecerán la práctica docente, también promoverán un aprendizaje significativo en el aula.

Objetivo: El propósito principal de estos talleres es proporcionar a los docentes de preescolar y primaria las habilidades y conocimientos necesarios para integrar de manera efectiva tanto las tecnologías como los recursos digitales en la enseñanza de Historia y Ciencias Sociales, fomentando así la participación activa, igual que el interés de los estudiantes en estas áreas.

Detalles de los Talleres:

Duración: 5 sesiones

Duración de cada sesión: 2 horas

Total de horas: 10 horas

- Taller 1: Herramientas Colaborativas en la Web para la Enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales. En este taller introductorio, los participantes explorarán una variedad de herramientas colaborativas disponibles en la web y aprenderán cómo utilizarlas de manera efectiva para enriquecer la enseñanza de Historia y Ciencias Sociales. Se proporcionarán ejemplos

prácticos, así como estrategias para fomentar la colaboración y el aprendizaje interactivo en el aula.

- Taller 2: Plataformas digitales para la gamificación en la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales. Este taller se centrará en el uso de plataformas digitales para la gamificación en la enseñanza de Historia y Ciencias Sociales. Los participantes aprenderán a diseñar experiencias de aprendizaje gamificadas que estimulen la participación, el compromiso de los estudiantes, mientras exploran conceptos, además de eventos históricos de manera lúdica y dinámica.

Para la planificación del taller de capacitación, utilizaré como guía principal el libro "Preparación y ejecución de talleres de capacitación: una guía práctica" de Quezada, Grundmann, Expósito & Valdez. En este documento word, se detalla minuciosamente los objetivos de cada sesión, se especificarán los días en que se llevarán a cabo, así como la duración de cada sesión. Además, se incluirá una lista detallada de los materiales que serán necesarios para el desarrollo del taller. Finalmente, se establecerá claramente la forma en que se evaluará el desempeño de los participantes durante el proceso de capacitación.

6.3. Acciones para la solución del problema.

A continuación, se detalla el uso del material digital implementado como la primera etapa de la estrategia para abordar el problema identificado en el proceso de enseñanza de Historia en los grados de 5° y 6° de primaria en el Colegio William Shakespeare. Se presentan los resultados obtenidos después de la aplicación de 5 sesiones, cada una con una duración de una hora.

Se describirá la planificación y aplicación del material didáctico desarrollado en plataformas como Educaplay, Wordwall y Kahoot, las cuales han servido como herramientas complementarias en las clases (véase anexo D).

Tabla 5 Planeación de la sesión 1 taller 1: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales.

Aplicadora: Yoloxochtl Dorantes Mendoza.					
Institución: Colegio William Shakespeare		Fecha de aplicación: 10 de junio del 2021		Periodo escolar: Tercer trimestre	
Grado: 5°	Asignatura: Historia de México	Bloque V: México a final del siglo XX y los albores del siglo XXI		Tema: La situación económica en el país y la apertura comercial.	
Propósito: El alumno conocerá y reflexionará la situación económica en el país y la apertura comercial de la década de los 70's hasta la década de los 90's					
Competencias a desarrollar: •Comprensión del tiempo y del espacio históricos • Manejo de información histórica • Formación de una conciencia histórica.			Aprendizajes esperados: Explica las causas de la situación económica y la apertura comercial, y las consecuencias de la expansión urbana, la desigualdad y protestas sociales en el campo y la ciudad.		
Estrategia didáctica	Conducidas por el docente	Conducidas por el alumno	Recursos materiales y didácticos	Duración	Forma de evaluar
Inicio					
Expositiva	Se iniciará la sesión presentándose ante el grupo.	N/A	*Presentación electrónica *Computadora.	5 minutos	
Lluvia de ideas	Se comenzará la sesión con la pregunta, ¿Cuál es el tema del que se va a hablar hoy en clase?, posterior a ello se realizará la proyección del video, “¿Qué te alcanzaba con \$5 en 1970?, al concluir el video se realizará una lluvia de ideas partiendo de las preguntas 1) ¿Cómo era la vida en la CDMX en 1970?, 2) ¿Qué productos se podían comprar con \$5 en 1970?, 3) ¿Qué	-Los alumnos expondrán sus ideas de manera oral.	*Video ¿Qué te alcanzaba con \$5 pesos en 1970 en México?(Sinu eton, 2018) *Presentación electrónica *Computadora.	15 minutos	Participación

	pueden comprar con \$5 en la actualidad?, 4) ¿Por qué crees que el valor de la moneda mexicana cambio a través de las décadas?				
Desarrollo					
Demostrativa	-Se expondrán las características de la crisis económica de la década de los 70's, 80's y 90's. Así como la firma del TLCAN.	N/A	*Presentación electrónica *Computadora.	20 minutos	-Apunte de la sesión
Lluvia de ideas	-A través de las preguntas dirigidas: 1) ¿Por qué la crisis económica fue aumentando a través de las décadas?, 2) ¿Por qué aumentó el pagó de la deuda externa?, 3) ¿Los tratados comerciales ayudaron a México a mejorar su estabilidad económica?, se realizará una lluvia de ideas. La exposición del tema se va intercalar con las preguntas dirigidas.	-Los alumnos expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Computadora.	10 minutos.	Participación
Cierre					
Cuestionario interactivo	Los alumnos realizarán el cuestionario interactivo.	-Los alumnos resolverán el cuestionario y se resolverán dudas surgidas	*Actividad didáctica en wordwall *Computadora.	10 minutos.	Cuestionario interactivo. https://wordwall.net/es/resource/17655455
Tabla 5. Planeación de la sesión 1 taller 1: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales.Elaboración propia					

Tabla 6 Planeación sesión 2 taller 1: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales

Aplicadora: Yoloxochtl Dorantes Mendoza.					
Institución: Colegio William Shakespeare		Fecha de aplicación: 18 de junio del 2021		Periodo escolar: Tercer trimestre	
Grado : 5°	Asignatura: Historia de México	Bloque V: México a final del siglo XX y los albores del siglo XXI		Tema: La expansión urbana y la desigualdad social.	
Propósito: El alumno conocerá la expansión urbana y la desigualdad social originadas del crecimiento económico y la crisis económica surgida en la década de los 70's					
Competencias a desarrollar: •Comprensión del tiempo y del espacio históricos • Manejo de información histórica • Formación de una conciencia histórica.		Aprendizajes esperados: Explica las causas de la situación económica y la apertura comercial, y las consecuencias de la expansión urbana, la desigualdad y protestas sociales en el campo y la ciudad.			
Estrategia didáctica.	Conducidas por el docente	Conducidas por el alumno.	Recursos materiales y didácticos.	Duración.	Forma de evaluar.
Inicio					
Expositiva	Se iniciará la sesión con un saludo a los alumnos y con preguntas para saber cómo se encuentran.	N/A	*Presentación electrónica *Computadora.	5 minutos	
Lluvia de ideas	Se comenzará la sesión con el análisis de una imagen que muestra el crecimiento demográfico de la ciudad de México de la década de los 50's a la década de los 70's. Se guiará la lluvia de ideas partiendo de las preguntas, ¿Qué tan considerable fue el aumento de la población en la CDMX?, ¿Cuáles serían las causas que provocaron que la gente	-Los alumnos expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Computadora.	10 minutos	Participación

	migrará del campo a la ciudad?				
Desarrollo					
Demostrativa	-Se expondrá la definición de migración. -Se explicarán las causas que originaron la migración del campo a la ciudad.	N/A	*Presentación electrónica *Computadora.	10 minutos	-Apunte de la sesión
Lluvia de ideas	-Se realizará una comparación de dos imágenes de la ciudad de México, la primera será de la década de los 70's, la segunda será de la actualidad. Se le pedirá a los alumnos que mencionen las diferencias y las semejanzas que encuentran en las imágenes.	-Los alumnos expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Computadora.	10 minutos.	Participación
Lluvia de ideas	-Se realizará una comparación de dos imágenes, la primera muestra la vida en asentamientos pobres en la ciudad de México en la década de los 70's; la segunda imagen muestra la vida de la clase media en la CDMX en la década de los 70's. Se le pedirá a los alumnos que mencionen las diferencias y semejanzas.	-Los alumnos expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Computadora.	10 minutos.	Participación
Demostrativa	-Se expondrán las consecuencias del aumento demográfico en la CDMX.	N/A	*Presentación electrónica *Computadora.	5 minutos	-Apunte de la sesión
Cierre					

Pregunta convergente	Los alumnos contestarán la pregunta, ¿En la actualidad de qué forma se pueden observar las consecuencias del aumento demográfico y la desigualdad social en la CDMX? Posteriormente se presentarán las respuestas de los alumnos y se realizará de manera grupal una conclusión del tema.	-Los alumnos responderán la pregunta en la plataforma Mentimeter. -De manera grupal se realizará una conclusión del tema partiendo de las respuestas de los alumnos.	*Actividad en 10 minutos. Mentimeter *Computadora.	Pregunta dirigida https://www.menti.com/2jksitqcmj
-------------------------	--	---	--	--

Tabla 6 Planeación sesión 2 taller 1: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales Elaboración propia

Tabla 7 Planeación sesión 3 taller 1: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales					
Aplicadora: Yoloxochtl Dorantes Mendoza					
Institución: Colegio William Shakespeare		Fecha de aplicación: 24 de junio del 2021		Periodo escolar: Tercer trimestre	
Grado : 5°	Asignatura: Historia de México	Bloque V: México a final del siglo XX y los albores del siglo XXI		Tema: Movimiento estudiantil de 1968	
Propósito: El alumno conocerá las causas y consecuencias del movimiento estudiantil de 1968.					
Competencias a desarrollar: •Comprensión del tiempo y del espacio históricos • Manejo de información histórica • Formación de una conciencia histórica.			Aprendizajes esperados: Explica los aspectos de la cultura y la vida cotidiana del pasado y su importancia.		
Estrategia didáctica.	Conducidas por el docente	Conducidas por el alumno.	Recursos materiales y didácticos.	Duración.	Forma de evaluar.
Inicio					
Expositiva	Se iniciará la sesión con un saludo a los alumnos y con	N/A	*Presentación electrónica *Computadora.	5 minutos	

	preguntas para saber cómo se encuentran.				
Preguntas dirigidas	Se comenzará la sesión con la presentación del video Movimiento estudiantil de 1968, el video se irá pausando de manera automática, con la intención de presentar una serie de siete preguntas sobre el contenido del video.	-Los alumnos expondrán sus ideas de manera oral.	*Video https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9509427-movimiento_estudiantil_de_1968.html *Presentación electrónica *Computadora.	10 minutos	Participación
Desarrollo					
Demostrativa	-Se expondrán los antecedentes del movimiento de 1968. -Se definirá lo que fue el movimiento de 1968. -Se expondrán las causas y consecuencias del movimiento estudiantil.	N/A	*Presentación electrónica *Computadora.	20 minutos	-Apunte de la sesión
Lluvia de ideas	-Se proyectará el video, 2 de octubre: testimonio de Ismael "Maylo" Colmenares. -Partiendo de la experiencia del video, se les pedirá a los alumnos que expresen su opinión sobre los acontecimientos vividos.	-Los alumnos expondrán sus ideas de manera oral.	*Video 2 de Octubre: Testimonio de Ismael "Maylo" Colmenares (NMÁS, 2018) *Presentación electrónica *Computadora.	10 minutos.	Participación
Cierre					

Cuestionario	Los alumnos realizarán el cuestionario en Kahoot	-Los alumnos resolverán el cuestionario en la aplicación Kahoot	*Actividad en Kahoot *Computadora.	10 minutos.	Kahoot https://create.kahoot.it/share/ponte-a-prueba/de72a6b6-3152-42e2-904e-6c61ce681b3d
Tabla 7. Planeación sesión 3 taller 1: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales Elaboración propia					

Tabla 8 Planeación sesión 4 taller 1: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales					
Aplicadora: Yoloxochtl Dorantes Mendoza.					
Institución: Colegio William Shakespeare		Fecha de aplicación: 8 de junio del 2021		Periodo escolar: Tercer trimestre	
Grado: 6°	Asignatura: Historia Universal	Bloque V: Inicios de la Edad Moderna.		Tema: El humanismo, una visión del ser humano y del mundo.	
Propósito: El alumno conocerá las características del Renacimiento y del humanismo.					
Competencias a desarrollar: •Comprensión del tiempo y del espacio históricos • Manejo de información histórica • Formación de una conciencia histórica.			Aprendizajes esperados: Describe las características del arte, la cultura, la ciencia y la influencia del humanismo durante los inicios de la Edad Moderna.		
Estrategia didáctica.	Conducidas por el docente	Conducidas por el alumno	Recursos materiales y didácticos.	Duración.	Forma de evaluar
Inicio					
Expositiva	Se iniciará la sesión con un saludo a los alumnos y me presentaré ante el grupo.	N/A	*Presentación electrónica *Computadora.	5 minutos	
Lluvia de ideas.	Se comenzará la sesión con la presentación del video ¿Qué fue el renacimiento?, se proyectarán sólo los tres primeros minutos,	-Los alumnos expondrán sus ideas de manera oral.	*Video ¿QUE FUE EL RENACIMIENTO? El resurgir de Europa (Maravilla,	10 minutos	Participación

	posteriormente se realizarán las preguntas: ¿En dónde surgió el renacimiento?, ¿Por qué se empezaron a interesarse por estudiar al ser humano y ya no a Dios?, ¿Qué características del arte clásico retomaron?		2019) *Presentación electrónica *Computadora.		
Desarrollo					
Demostrativa	-Se expondrá el concepto de Renacimiento y el surgimiento del periodo histórico. -Se expondrá la definición de humanismo y sus características. -Se presentarán a los cuatro principales artistas del renacimiento Leonardo Da Vinci, Rafael, Miguel Ángel y Donatello.	N/A	*Presentación electrónica *Computadora.	25 minutos	-Apunte de la sesión
Lluvia de ideas	-Se presentarán dos pinturas representativas del Renacimiento, la Gioconda de Leonardo Da Vinci y la creación de Adán de Miguel Ángel. -Los alumnos mencionaran las características que observan en ambas pinturas y expondrán sus interpretaciones.	-Los alumnos expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Computadora.	15 minutos.	Participación
Cierre					
Test digital	Los alumnos realizarán un Test digital a través de educaplay	-Los alumnos resolverán el test en educaplay.	*Test digital *Computadora.	5 minutos.	Test digital https://es.educaplay.com/recursos-educativ

					os/9596463-el-renacimiento.html
Tabla 8 Planeación sesión 4 taller 1: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales Elaboración propia					

Tabla 9 Planeación sesión 5 taller 1: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales					
Aplicadora: Yoloxochtl Dorantes Mendoza.					
Institución: Colegio William Shakespeare		Fecha de aplicación: 15 de junio del 2021		Periodo escolar: Tercer trimestre	
Grado: 6°	Asignatura: Historia Universal	Bloque V: Inicios de la Edad Moderna.	Tema: El florecimiento de la ciencia y la literatura humanista.		
Propósito: El alumno conocerá las características de la ciencia durante el Renacimiento y la literatura humanista.					
Competencias a desarrollar: •Comprensión del tiempo y del espacio históricos • Manejo de información histórica • Formación de una conciencia histórica.			Aprendizajes esperados: Describe las características del arte, la cultura, la ciencia y la influencia del humanismo durante los inicios de la Edad Moderna.		
Estrategia didáctica.	Conducidas por el docente	Conducidas por el alumno	Recursos materiales y didácticos	Duración	Forma de evaluar
Inicio					
Expositiva	Se iniciará la sesión con un saludo a los alumnos y con preguntas para saber cómo se encuentran.	N/A	*Presentación electrónica *Computadora.	5 minutos	
Desarrollo					
Demostrativa	-Se expondrán cuatro científicos representativos del renacimiento, Nicolás Copérnico, Galileo Galilei, Leonardo Da Vinci y William Harvey.	N/A	*Presentación electrónica *Computadora.	20 minutos	-Apunte de la sesión
Lluvia de ideas	-Se proyectará el video Literatura del renacimiento. Posteriormente partiendo de	-Los alumnos expondrán	*Video	10 minutos.	Participación

	la pregunta, ¿Cuáles son las principales características de la literatura del Renacimiento?	sus ideas de manera oral.	Literatura del Renacimiento (Guxt, 2019) *Presentación electrónica *Computadora.		
Expositiva	-Se expondrán las características de la literatura humanista. -Se enumerarán los principales escritores del Renacimiento y sus obras.	N/A	*Presentación electrónica *Computadora.	5 minutos	
Completar la frase	-Se proyectará el video "Resumen de Romeo y Julieta". -Tomando como base la historia presentada los alumnos crearán una historia, partiendo de la frase, Había una vez. -Cada alumno completará la historia partiendo de lo agregado por su compañero.	-Los alumnos completarán la historia de manera grupal.	*Video Resumen de Romeo y Julieta (Rivera, 2019) *Hoja en Canva *Presentación *Computadora	10 minutos	Cuento grupal https://www.canva.com/design/DAEhd8VtKzk/IC6DFXtNyBZXz0gO0rE4yA/edit
Cierre					
Interactivo	Los alumnos realizarán el interactivo.	-Los alumnos deberán buscar las coincidencias presentadas en la actividad sobre ciencia, literatura y arte en el renacimiento.	*Interactivo *Computadora.	10 minutos.	Interactivo https://wordwall.net/es/resource/17866127
Tabla 9 Planeación sesión 5 taller 1: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales. Elaboración propia					

Tabla 10 Planeación sesión 1 taller 2: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales

Aplicadora: Yoloxochtl Dorantes Mendoza.					
Fecha de aplicación: 02 de agosto del 2021					
Propósito: Los docentes aprenderán las funciones de Padlet y su aplicación como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia.			Tema: <ul style="list-style-type: none"> ● Introducción a las plataformas digitales. ● Padlet y su aplicación en la enseñanza de la Historia 		
Estrategia didáctica.	Conducidas por el aplicador	Conducidas por los docentes	Recursos materiales y didácticos	Duración	Forma de evaluar
Inicio					
Expositiva	Se iniciará la sesión presentándose ante el grupo y presentando el objetivo del taller.	N/A	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora.	10 minutos	
Lluvia de ideas	Se comenzará la sesión con la pregunta, ¿Qué plataformas utilizas para impartir tus clases?, al concluir, se presentará una imagen con los logos de diferentes plataformas educativas y se realizará la pregunta, ¿Cuál de ellas conoces?	Los docentes expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora	10 minutos	Participación
Desarrollo					
Demostrativa	Se dará una introducción al concepto de TIC y TAC, así como las plataformas que pertenecen a cada una.	N/A	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora.	20 minutos	
Lluvia de ideas	Se preguntará al grupo, ¿En tus clases que utilizas más las TIC's o las TAC's?, menciona un ejemplo	Los docentes expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora.	10 minutos.	Participación
Expositiva	Se dará la introducción a la plataforma de Padlet, se les proporcionará mediante el chat la liga para que puedan darse de	Los docentes expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora	20 minutos	Alta en la plataforma

	<p>alta y de manera grupal se pueda navegar por la plataforma y explorar las opciones que nos ofrece.</p> <p>También se mostrará un trabajo realizado previamente, para que puedan observar los productos que se pueden realizar.</p>				
Trabajo colaborativo	Se les pedirá a los profesores que en parejas en una sala individual a la que se les dará acceso vía zoom generen un producto, que puedan utilizar en sus clases y con el que puedan interactuar sus alumnos.	Los docentes expondrán sus dudas de manera oral.	*Producto en Padlet *Sesión vía Zoom *Computadora	20 minutos	Producto de Padlet
Expositiva	Los docentes expondrán sus productos, buscando la participación de sus compañeros.	Los docentes participarán en las actividades presentadas	*Producto en Padlet *Sesión vía Zoom *Computadora	20 minutos	Producto de Padlet
Cierre					
Lluvia de ideas	Los docentes contestarán el cuestionamiento, ¿Está plataforma sería viable en tus sesiones?, ¿Por qué?	Los docentes expondrán sus dudas e ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora.	10 minutos	Participación
Tabla 10 Planeación sesión 1 taller 2: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales. Elaboración propia					

Tabla 11 Planeación sesión 2 taller 2: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales

Aplicadora: Yoloxochtl Dorantes Mendoza.

Fecha de aplicación: 03 de agosto del 2021

Propósito: Los docentes aprenderán las funciones de Kahoot y su aplicación como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia.	Tema: <ul style="list-style-type: none"> • Kahoot y su aplicación en la enseñanza de la Historia
---	---

Estrategia didáctica.	Conducidas por el aplicador	Conducidas por los docentes	Recursos materiales y didácticos	Duración	Forma de evaluar
-----------------------	-----------------------------	-----------------------------	----------------------------------	----------	------------------

Inicio

Expositiva	Se iniciará la sesión dando la bienvenida al segundo día del taller, preguntando sobre las dudas surgidas de la sesión anterior.	Los docentes expondrán sus ideas o dudas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora.	10 minutos	
Lluvia de ideas	Se comenzará la sesión con las preguntas: ¿Para qué sirven los cuestionarios?, ¿Cómo realizarías cuestionarios en un espacio virtual?	Los docentes expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora	10 minutos	Participación

Desarrollo

Demostrativa	Se presentará en la pantalla un cuestionario en la plataforma Kahoot, se les proporcionará un link para que ingresen y participen en un cuestionario de conocimientos generales de Historia.	Los docentes participaran en el cuestionario.	*Cuestionario de Kahoot *Sesión vía Zoom *Computadora.	20 minutos	Participación
Lluvia de ideas	Se preguntará al grupo: ¿Qué opinas del cuestionario que acabas de realizar?, ¿Sería útil en tus clases?	Los docentes expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora.	10 minutos.	Participación
Expositiva	Se dará la introducción a la plataforma de Kahoot, se les proporcionará mediante el chat la liga para que puedan	Los docentes expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom	20 minutos	Alta en la plataforma

	darse de alta y de manera grupal se pueda navegar por la plataforma y explorar las opciones que nos ofrece. También se mostrará un trabajo realizado previamente, para que puedan observar los productos que se pueden realizar.		*Computadora		
Trabajo colaborativo	Se les pedirá a los profesores que en parejas en una sala individual a la que se les dará acceso vía zoom generen un producto, que puedan utilizar en sus clases y con el que puedan interactuar sus alumnos.	Los docentes expondrán sus dudas de manera oral.	*Producto en Kahoot *Sesión vía Zoom *Computadora	20 minutos	Producto de Kahoot
Expositiva	Los docentes expondrán sus productos, buscando la participación de sus compañeros.	Los docentes participarán en las actividades presentadas	*Producto en Kahoot *Sesión vía Zoom *Computadora	20 minutos	Producto de Kahoot
Cierre					
Lluvia de ideas	Los docentes contestarán el cuestionamiento: ¿Qué tan difícil fue trabajar en la plataforma? ¿De qué forma la aplicarías en tus clases?	Los docentes expondrán sus dudas e ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora.	10 minutos	Participación
Tabla 11 Planeación sesión 2 taller 2: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales. Elaboración propia					

Tabla 12 Planeación sesión 3 taller 2: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales

Aplicadora: Yoloxochtl Dorantes Mendoza.

Fecha de aplicación: 04 de agosto del 2021

Propósito: Los docentes aprenderán las funciones de Quizlet y su aplicación como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia.	Tema: <ul style="list-style-type: none"> • Quizlet y su aplicación en la enseñanza de la Historia
--	--

Estrategia didáctica.	Conducidas por el aplicador	Conducidas por los docentes	Recursos materiales y didácticos	Duración	Forma de evaluar
-----------------------	-----------------------------	-----------------------------	----------------------------------	----------	------------------

Inicio

Expositiva	Se iniciará la sesión dando la bienvenida al tercer día del taller, preguntando sobre las dudas surgidas de la sesión anterior.	Los docentes expondrán sus ideas o dudas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora.	10 minutos	
Lluvia de ideas	Se comenzará la sesión con las preguntas: ¿Qué forma utilizas para estudiar o repasar un tema?, ¿En un espacio virtual, que herramienta utilizarías?	Los docentes expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora	10 minutos	Participación

Desarrollo

Demostrativa	Se presentará en la pantalla un cuestionario en la plataforma Quizlet, se les proporcionará un link para que ingresen y participen en un cuestionario generado de esas fichas sobre historia de México.	Los docentes participaran en el cuestionario.	*Cuestionario de Quizlet *Sesión vía Zoom *Computadora.	20 minutos	Participación
Lluvia de ideas	Se preguntará al grupo: ¿Qué opinas del cuestionario que acabas de realizar?, ¿Qué opinas de las fichas de repaso?	Los docentes expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora.	10 minutos.	Participación
Expositiva	Se dará la introducción a la plataforma de Quizlet, se les proporcionará	Los docentes expondrán sus	*Presentación electrónica	20 minutos	Alta en la plataforma

	mediante el chat la liga para que puedan darse de alta y de manera grupal se pueda navegar por la plataforma y explorar las opciones que nos ofrece. También se mostrará un trabajo realizado previamente, para que puedan observar los productos que se pueden realizar.	ideas de manera oral.	*Sesión vía Zoom *Computadora		
Trabajo colaborativo	Se les pedirá a los profesores que en parejas en una sala individual a la que se les dará acceso vía zoom generen un producto, que puedan utilizar en sus clases y con el que puedan interactuar sus alumnos.	Los docentes expondrán sus dudas de manera oral.	*Producto en Quizlet *Sesión vía Zoom *Computadora	20 minutos	Producto de Quizlet
Expositiva	Dos equipos aplicarán sus productos al grupo.	Los docentes participarán en las actividades presentadas	*Producto en Quizlet *Sesión vía Zoom *Computadora	20 minutos	Producto de Quizlet
Cierre					
Lluvia de ideas	Los docentes contestarán el cuestionamiento: ¿Qué tan difícil fue trabajar en la plataforma? ¿De qué forma la aplicarías en tus clases?	Los docentes expondrán sus dudas e ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora.	10 minutos	Participación
Tabla 12 Planeación sesión 3 taller 2: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales. Elaboración propia					

Tabla 13 Planeación sesión 4 taller 2: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales

Aplicadora: Yoloxochtl Dorantes Mendoza.

Fecha de aplicación: 05 de agosto del 2021

Propósito: Los docentes aprenderán las funciones de Socrative y su aplicación como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia.

Tema:

- Socrative y su aplicación en la enseñanza de la Historia

Estrategia didáctica.	Conducidas por el aplicador	Conducidas por los docentes	Recursos materiales y didácticos.	Duración	Forma de evaluar
Inicio					
Expositiva	Se iniciará la sesión dando la bienvenida al cuarto día del taller, preguntando sobre las dudas surgidas de la sesión anterior.	Los docentes expondrán sus ideas o dudas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora.	10 minutos	
Lluvia de ideas	Se comenzará la sesión con las preguntas: ¿Cómo realizas tus exámenes en el aula virtual?	Los docentes expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora	10 minutos	Participación
Desarrollo					
Demostrativa	Se presentará en la pantalla un examen de Historia Universal en la plataforma Socrative; se les proporcionará el link y el código para que ingresen y lo resuelvan.	Los docentes participaran en el examen.	*Cuestionario de Socrative *Sesión vía Zoom *Computadora.	20 minutos	Participación
Lluvia de ideas	Se preguntará al grupo: ¿Qué opinas del cuestionario que acabas de realizar?, ¿Sería útil en tus clases?	Los docentes expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora.	10 minutos.	Participación
Expositiva	Se dará la introducción a la plataforma de Socrative, se les proporcionará mediante el chat la liga para que puedan darse de alta y de manera grupal se pueda navegar por la	Los docentes expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora	20 minutos	Alta en la plataforma

	<p>plataforma y explorar las opciones que nos ofrece.</p> <p>También se mostrará un trabajo realizado previamente, para que puedan observar los productos que se pueden realizar.</p>				
Trabajo colaborativo	Se les pedirá a los profesores que en parejas en una sala individual a la que se les dará acceso vía zoom generen un producto, que puedan utilizar en sus clases y con el que puedan interactuar sus alumnos.	Los docentes expondrán sus dudas de manera oral.	*Producto en Socrative *Sesión vía Zoom *Computadora	20 minutos	Producto de Socrative
Expositiva	Dos equipos aplicarán sus productos al grupo.	Los docentes participarán en las actividades presentadas	*Producto en Socrative *Sesión vía Zoom *Computadora	20 minutos	Producto de Socrative
Cierre					
Lluvia de ideas	Los docentes contestarán el cuestionamiento: ¿Qué tan difícil fue trabajar en la plataforma? ¿La aplicarías para realizar tus exámenes?	Los docentes expondrán sus dudas e ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora.	10 minutos	Participación
Tabla 13 Planeación sesión 4 taller 2: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales. Elaboración propia					

Tabla 14 Planeación sesión 5 taller 2: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales

Aplicadora: Yoloxochtl Dorantes Mendoza.					
Fecha de aplicación: 06 de agosto del 2021					
Propósito: Los docentes aprenderán las funciones de Quizziz y su aplicación como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia.			Tema: <ul style="list-style-type: none"> Quizziz y su aplicación en la enseñanza de la Historia 		
Estrategia didáctica.	Conducidas por el aplicador	Conducidas por los docentes	Recursos materiales y didácticos	Duración	Forma de evaluar
Inicio					
Expositiva	Se iniciará la sesión dando la bienvenida al quinto día del taller, preguntando sobre las dudas surgidas de la sesión anterior.	Los docentes expondrán sus ideas o dudas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora.	10 minutos	
Lluvia de ideas	Se comenzará la sesión con las preguntas: ¿Cómo realizarías un concurso en tu aula virtual?	Los docentes expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora	10 minutos	Participación
Desarrollo					
Demostrativa	Se presentará en la pantalla un cuestionario de Historia de México en la plataforma Quizziz; se les proporcionará el link para que ingresen e inicien con el concurso.	Los docentes participaran en el cuestionario.	*Cuestionario de Socrative *Sesión vía Zoom *Computadora.	20 minutos	Participación
Lluvia de ideas	Se preguntará al grupo: ¿Qué opinas del cuestionario que acabas de realizar?, ¿Te motivó al realizarlo?	Los docentes expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora.	10 minutos.	Participación
Expositiva	Se dará la introducción a la plataforma de Quizziz, se les proporcionará mediante el chat la liga para que puedan darse de alta y de manera grupal se pueda navegar por	Los docentes expondrán sus ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora	20 minutos	Alta en la plataforma

	la plataforma y explorar las opciones que nos ofrece. También se mostrará un trabajo realizado previamente, para que puedan observar los productos que se pueden realizar.				
Trabajo colaborativo	Se les pedirá a los profesores que en parejas en una sala individual a la que se les dará acceso vía zoom generen un producto, que puedan utilizar en sus clases y con el que puedan interactuar sus alumnos.	Los docentes expondrán sus dudas de manera oral.	*Producto en Quizziz *Sesión vía Zoom *Computadora	20 minutos	Producto de Quizziz
Expositiva	Dos equipos aplicarán sus productos al grupo.	Los docentes participarán en las actividades presentadas	*Producto en Quizziz *Sesión vía Zoom *Computadora	20 minutos	Producto de Quizziz
Cierre					
Lluvia de ideas	Los docentes contestarán el cuestionamiento: ¿Qué tan difícil fue trabajar en la plataforma? ¿De qué forma la aplicarías en tus clases?	Los docentes expondrán sus dudas e ideas de manera oral.	*Presentación electrónica *Sesión vía Zoom *Computadora.	10 minutos	Participación
Tabla 14 Planeación sesión 5 taller 2: Herramientas colaborativas en la web para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales. Elaboración propia					

Innovación en la propuesta educativa

La innovación en la educación se refiere a la implementación de nuevas ideas, métodos, o herramientas que transforman y mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta puede involucrar la incorporación de tecnologías avanzadas, el desarrollo de nuevas pedagogías, o la reestructuración de los sistemas educativos para responder mejor a las necesidades de los estudiantes y la sociedad. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO):

"La innovación en educación implica un cambio profundo que reconfigura la práctica educativa, fomenta nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, y mejora los resultados educativos a través de la introducción de métodos, estrategias y tecnologías novedosas" (UNESCO, 2017).

La presente propuesta es innovadora ya que surgió a partir de una problemática real dentro del contexto originado por la pandemia de COVID-19, la cual transformó la forma de la educación en México. Derivada de la observación de las clases online, esta iniciativa tiene como objetivo apoyar a los docentes en la capacitación para la enseñanza de la Historia en espacios virtuales, atendiendo a las necesidades específicas de los grupos de 5° y 6° de primaria.

El proyecto de intervención está diseñado para aportar actividades de aprendizaje basadas en experiencias reales, proporcionando un contexto significativo y aplicable tanto para docentes como para alumnos. Este enfoque se centra en motivar el aprendizaje autónomo del docente a través de talleres, donde se abordan actividades formativas que conectan los aprendizajes formales e informales.

Las actividades propuestas en estos talleres están diseñadas específicamente para fomentar el trabajo en equipo y la gestión colaborativa de tareas. Además, el material didáctico virtual generado está orientado a promover el trabajo colaborativo durante los webinars.

Uno de los objetivos principales del proyecto es fomentar la adquisición de conocimientos, actitudes y habilidades esenciales para el siglo XXI, con un énfasis particular en la competencia de "aprender a aprender". Esto se logra al proponer que tanto alumnos como docentes participen en experiencias de aprendizaje significativas que estimulen su motivación.

La incorporación de actividades creativas y divergentes es crucial, ya que estas ayudan a resolver las problemáticas que presenta la enseñanza en un entorno virtual, promoviendo así un aprendizaje más dinámico y efectivo.

El taller dirigido a los docentes se basa en actividades prácticas que están diseñadas para generar material útil y relevante para sus necesidades específicas. Además, se incluye una autoevaluación continua del progreso de su aprendizaje, basada en los objetivos propuestos en el taller. Esta autoevaluación no solo permite a los docentes reflexionar sobre su propio desarrollo, sino que también se integra en las clases a través del material didáctico generado, permitiendo que tanto alumnos como docentes visualicen su progreso en los aprendizajes establecidos en la asignatura.

El proyecto también capacita a los docentes y alumnos para analizar, utilizar, producir y compartir información utilizando medios de comunicación digitales. Se enfatiza el uso crítico de las TIC para desenvolverse adecuadamente en un entorno digital. Al desarrollar estas habilidades, tanto docentes como alumnos estarán mejor preparados para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado, promoviendo una educación más inclusiva y efectiva, como se puede observar en la grafica de la figura 1, se evalua este proyecto con el máximo puntaje en la experiencia de aprendizaje digital.

El material didáctico digital creado por los docentes mediante las plataformas de gamificación se convertirá en un valioso recurso para los estudiantes. Este material tiene la flexibilidad de adaptarse a las particularidades de cada grupo, permitiendo así una personalización del aprendizaje que responde a las necesidades y características específicas de los alumnos.

Figura 1 Proyecto innovador

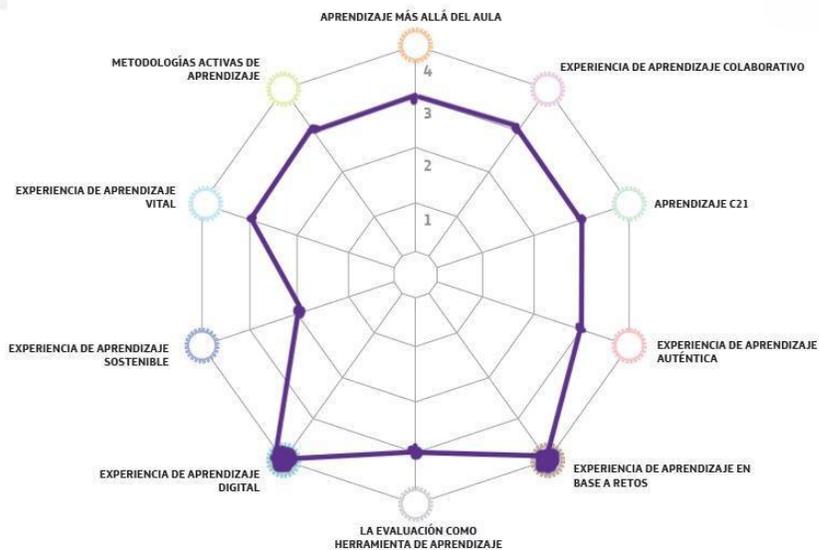


Figura 1. Proyecto innovador. Adaptado de Fundación Telefonica (2014). Decálogo de un proyecto innovador: 10 criterios que debe cumplir un proyecto innovador.

En resumen sobre la evaluación de proyecto innovador, esta propuesta de intervención no solo proporciona herramientas y actividades para el aprendizaje, sino que también crea un entorno educativo en el que la colaboración y la innovación son fundamentales. Al centrarse en experiencias reales y auténticas (ver figura 1), y al integrar tanto el aprendizaje formal como el informal, se prepara a los participantes para una educación continua y adaptativa en el siglo XXI.

Con el objetivo de evaluar la efectividad de esta propuesta, se llevará a cabo un análisis detallado mediante un inventario de los productos generados durante los talleres docentes, así como de los materiales didácticos digitales utilizados en las sesiones con los estudiantes de 5° y 6° año de primaria del Colegio William Shakespeare en el siguiente capítulo.

Este proceso permitirá observar el progreso y recoger evidencia tangible del impacto de los recursos didácticos, facilitando una evaluación integral de la aplicación del proyecto y su influencia en el aprendizaje y desarrollo de los alumnos.

7. FASE DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

El presente apartado tiene como objetivo observar el progreso y evaluar la aplicación de la propuesta del proyecto de intervención educativa. En primer lugar, se realizará un inventario de los productos generados durante los talleres docentes.

Además, se llevará a cabo un inventario de los mismos tras la aplicación de los materiales didácticos digitales en las sesiones impartidas a los estudiantes de 5° y 6° año de primaria del Colegio William Shakespeare. Este inventario permitirá evaluar de manera detallada el impacto, la eficacia de los recursos didácticos utilizados, así como recoger evidencia tangible del aprendizaje. Igual que el progreso de los alumnos.

El seguimiento y la evaluación son procesos fundamentales para analizar el progreso e impacto de un proyecto. El seguimiento implica recopilar y analizar información sistemáticamente para comparar los avances logrados con los objetivos planteados, mientras que la evaluación busca identificar, además de reflexionar sobre los efectos de las actividades realizadas, asimismo determinar su valor. Ambos procesos están estrechamente vinculados.

Según la Guía para el seguimiento y la evaluación de proyectos y programas de la Federación Internacional de Sociedades de la Cruz Roja y Media Luna Roja (2011), existen diferentes tipos de evaluación. Sin embargo, para las necesidades del proyecto de intervención, se utilizará el seguimiento de los resultados.

El seguimiento de los resultados combina seguimiento, igual que evaluación, permitiendo establecer si el proyecto avanza según lo planificado. En el contexto del proyecto de intervención en el Colegio William Shakespeare, implica analizar los resultados de la implementación de materiales didácticos y del primer taller de capacitación docente en herramientas digitales para la enseñanza de la Historia.

El paradigma de evaluación que mejor se ajusta a esta propuesta es el paradigma naturalista, que busca estudiar la realidad en su totalidad sin dividirla. Esto permite una reflexión desde la práctica, considerando los resultados obtenidos como procesos interconectados. Asimismo, se utilizará el modelo de evaluación

orientado por los objetivos, que se basa en comprobar si el comportamiento final del alumno concuerda con los objetivos formulados.

Los objetivos específicos a evaluar son:

Para el material didáctico:

- Comprobar los conocimientos adquiridos por los alumnos de 5° y 6° en la asignatura de Historia.
- Evaluar la motivación generada por el material didáctico en el proceso de aprendizaje de la Historia.

Para el taller docente:

- Detectar las carencias y áreas de oportunidad de los docentes en el uso de las TIC en la enseñanza de la Historia.
- Conocer la opinión e inquietudes de los docentes sobre el uso de herramientas digitales en la enseñanza de la Historia.
- Comparar los materiales trabajados durante el ciclo escolar 2020-2021 con los generados durante el taller de herramientas digitales en la enseñanza de la Historia.

Estos objetivos permitirán realizar un análisis completo y detallado del impacto del proyecto en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia en el Colegio William Shakespeare.

7.1 Evidencias inventariadas

En este apartado se presentarán los resultados obtenidos tras la aplicación de los materiales didácticos en el área de Historia para el grado de 5° de primaria. Cada gráfica será acompañada por el enlace al material utilizado. Posteriormente, se mostrarán las evidencias recopiladas durante la aplicación del taller docente.

En los resultados de 5° de primaria: La gráfica muestra el puntaje obtenido por los alumnos en el cuestionario de cierre del tema. Se observa que la puntuación

media es de 6 preguntas correctas, mientras que el tiempo récord para completar la actividad fue de 13.5 segundos. Estos datos indican que los alumnos aplicaron eficazmente los conocimientos adquiridos para responder el cuestionario, ya que tuvieron 20 segundos para resolver cada pregunta. La rapidez con la que completaron el cuestionario sugiere una adecuada comprensión del tema.

Figura 2 Cuestionario interactivo: La situación económica en México y la apertura comercial (10/06/20)

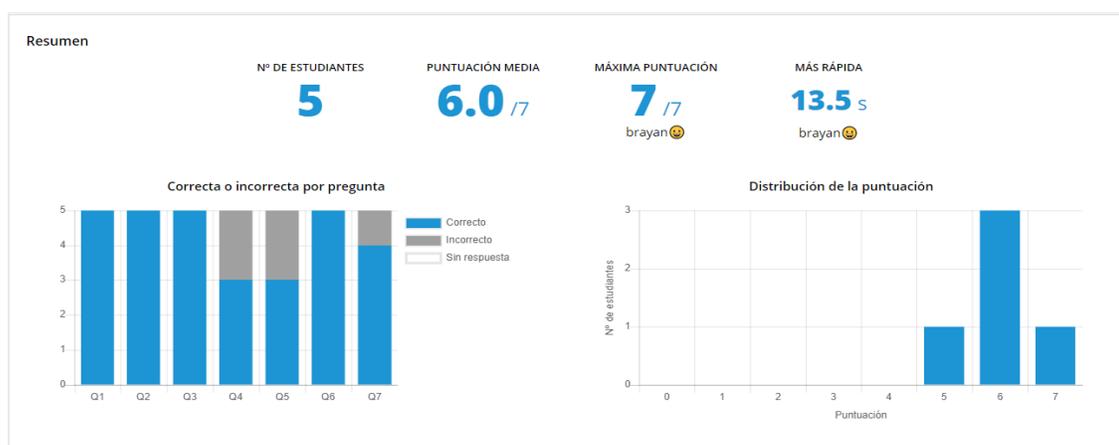


Figura 2. Cuestionario interactivo: La situación económica en México y la apertura comercial (10/06/20). Elaboración propia a través de la plataforma Wordwall.

La tabla (ver figura 3) presenta la precisión de respuesta de los alumnos a las preguntas realizadas durante la competencia en la plataforma de Kahoot. Los resultados indican que persiste una falta de comprensión sobre las características de la vida de la clase media en la década de los 80. Esto sugiere que los alumnos aún necesitan reforzar su conocimiento sobre este tema específico para mejorar su comprensión general.

Figura 3 Ponte a prueba (24/06/21)

Question	Type	Correct/incorrect
1 Causa de la migración del campo a la ciudad en 1970	Quiz	55%
2 La saturación en las ciudades provoco una escases en la distribución en los servicios de agua, luz...	True or false	64%
3 La clases media en la década de los 80's vivía cómodamente en las ciudades	True or false	9%
4 El movimiento del 68, fue un movimiento estudiantil organizado por...	Quiz	36%
5 El 2 de octubre fue una masacre de estudiantes	True or false	91%
6 El 12 de octubre se lleva a cabo los juegos olímpicos	True or false	73%

Figura 3. Kahoot: Ponte a prueba (24/06/21). Elaboración propia a través de la plataforma Kahoot.

Figura 4 Cuestionario interactivo: El Renacimiento (08/06/20)

Usuarios	Jugadas	Resultados			
		Primero	Media	Mejor	
Jesús Alejandro	1	80	80	80	+
Maria Fernanda	1	60	60	60	+
Omar Tadeo Cabrera Lopez	1	100	100	100	+
Nickname	1	80	80	80	+
fer miranda	1	100	100	100	+
Yoloxochtl Dorantes	1	60	60	60	+
Vale Diaz	1	100	100	100	+

Figura 4. Cuestionario interactivo: El Renacimiento (08/06/20). Elaboración propia a través de la plataforma Educaplay.

Resultados de 6° de primaria:

La tabla (figura 4) muestra los puntajes obtenidos por los alumnos en el cuestionario realizado en la plataforma Educaplay. Se observa que el puntaje más bajo fue de 60 puntos sobre 100, lo cual ayuda a identificar a los alumnos que requieren mayor apoyo en la comprensión del tema. Estos resultados destacan la necesidad de

utilizar materiales adicionales que puedan facilitar y mejorar el proceso de aprendizaje.

El cuento (ver figura 5) fue creado de manera grupal por los alumnos en la plataforma de Canva, eligiendo a Galileo como personaje principal, un tema previamente abordado en la clase de Ciencia en el Renacimiento. En su relato, los estudiantes combinaron elementos de la naturaleza con una trama trágica inspirada en la obra "Romeo y Julieta" de Shakespeare, creando así una narrativa que fusiona aspectos científicos y literarios de manera creativa,

Figura 5 Cuento grupal (15/06/20)

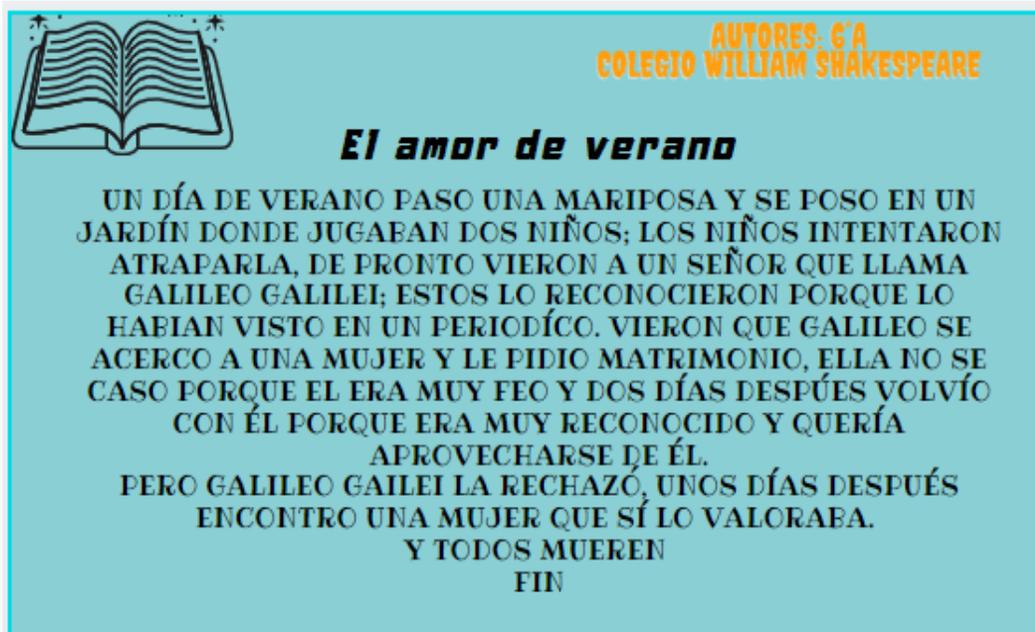


Figura 5. Cuento grupal (15/06/20). Elaboración de los alumnos de 6° A en canva.

La gráfica (ver figura 6) muestra el puntaje obtenido por los alumnos en la actividad de cierre del tema. Se observa que la puntuación media es de 7 enunciados completados correctamente, y el tiempo récord para realizar la actividad fue de 8.8 segundos. Estos datos indican que los alumnos aplicaron de manera efectiva los conocimientos adquiridos para resolver el cuestionario, evidenciando una buena comprensión del tema.

Figura 6 Interactivo. Ciencia y arte en el Renacimiento (15/06/20)

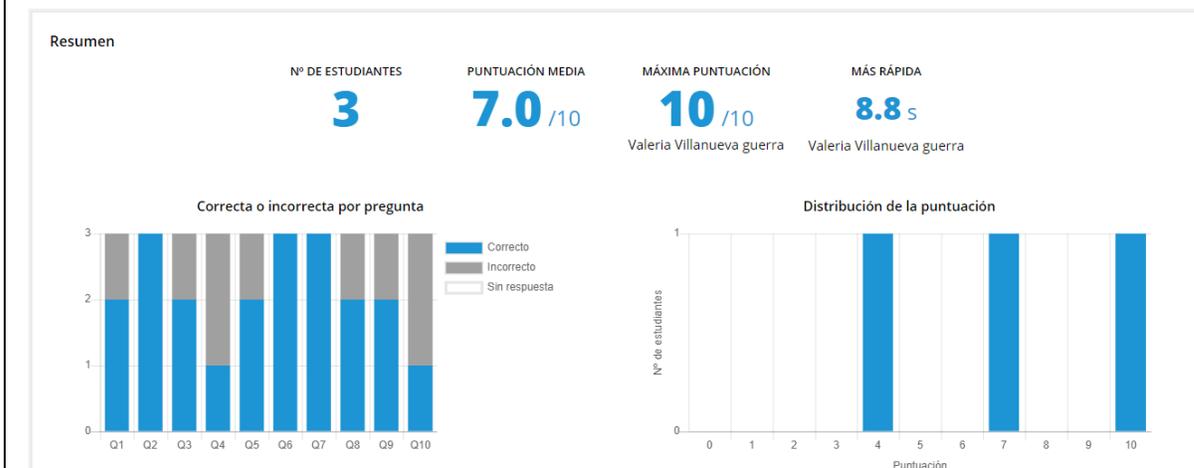


Figura 6. Interactivo. Ciencia y arte en el Renacimiento (15/06/20). Elaboración propia a través de la plataforma Wordwall.

Tras la finalización del trabajo con los grupos de alumnos de 5° y 6° de primaria, se les invitó a responder un cuestionario para conocer su opinión sobre las actividades realizadas. El resultado general reveló un alto grado de interés por parte de los alumnos. Destacaron que las actividades implementadas los sacaron de la rutina habitual en sus clases de Historia y les permitieron comprender mejor los temas tratados. Además, expresaron que las actividades fueron llamativas y fáciles de utilizar, lo que contribuyó significativamente a su aprendizaje.

Taller docente

El primer taller dirigido a docentes de educación básica sobre herramientas digitales en la enseñanza de la Historia se llevó a cabo durante la semana del 2 al 6 de agosto de 2020. Las sesiones se impartieron en un horario de 6:00 a 8:00 pm y contaron con la participación de 7 docentes que enseñan en preescolar, primaria y secundaria, que pertenecían a diversas instituciones educativas, incluidas las docentes del colegio. Cada sesión tuvo una duración de dos horas, durante las cuales se trabajó con una plataforma específica.

Por otro lado, el segundo taller se realizó del 12 al 16 de octubre de 2020, también en un horario de 6:00 a 8:00 pm. El evento contó con la participación de

cinco profesores de primaria y secundaria provenientes de diversas instituciones educativas de la Ciudad de México y el Estado de México. Este taller tuvo un enfoque teórico-práctico, en el cual se llevaron a cabo actividades didácticas que culminaron con la presentación de un producto al final de cada sesión.

Durante ambos talleres, se presentaron y exploraron diversas plataformas, entre las que se incluyeron Padlet, Socrative, Kahoot, Quizziz, Quizlet, Liveworksheet, Nearpod y Educaplay. Los docentes trabajaron de manera colaborativa para crear un producto que fue presentado y posteriormente trabajado con el equipo contrario. Al finalizar la aplicación de las actividades, se llevó a cabo una sesión plenaria donde se discutieron y analizaron las observaciones sobre las actividades mostradas.

Estos talleres proporcionaron a los docentes la oportunidad de familiarizarse y experimentar con una variedad de herramientas digitales, promoviendo un enfoque colaborativo, así como práctico en el desarrollo de habilidades para la enseñanza de la Historia.

Durante los talleres, se generaron diversos productos que reflejan el trabajo colaborativo y la aplicación práctica de las herramientas digitales en la enseñanza de la Historia. Algunos de estos productos son:

La actividad realizada en Padlet (figura 7), de manera grupal por los docentes, consistió en la creación de un espacio destinado a generar un debate sobre la conquista de México. Se incluyeron cinco fragmentos de textos relacionados con el tema, cuya lectura facilitaría la apertura del debate entre los alumnos. La actividad fue diseñada específicamente para ser aplicada en alumnos de educación media superior.

Figura 7 Actividad en Padlet (02/08/20)

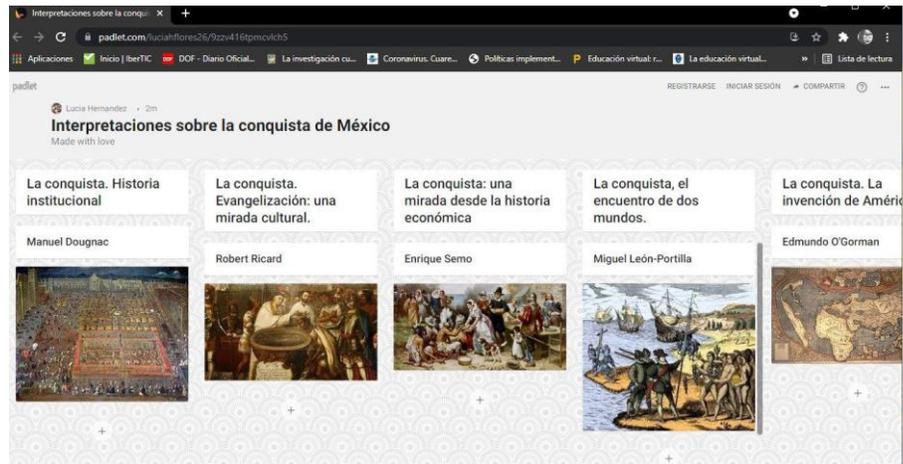


Figura 7. Actividad en Padlet (02/08/20). Elaboración propia en Padlet.

En la siguiente figura 8, se nota la gráfica de competencia realizada en la plataforma Socrative por equipos, correspondiente a un cuestionario de Historia Universal. Los resultados obtenidos están reflejados en esta gráfica, proporcionando una visión clara del desempeño de cada equipo.

Figura 8 Cuestionario en Socrative (05/08/20)

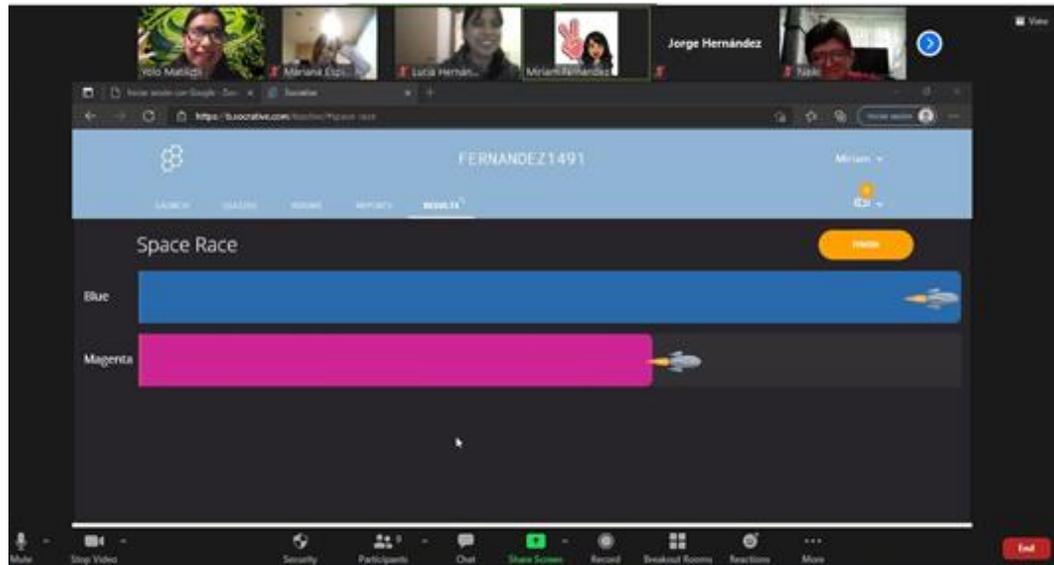
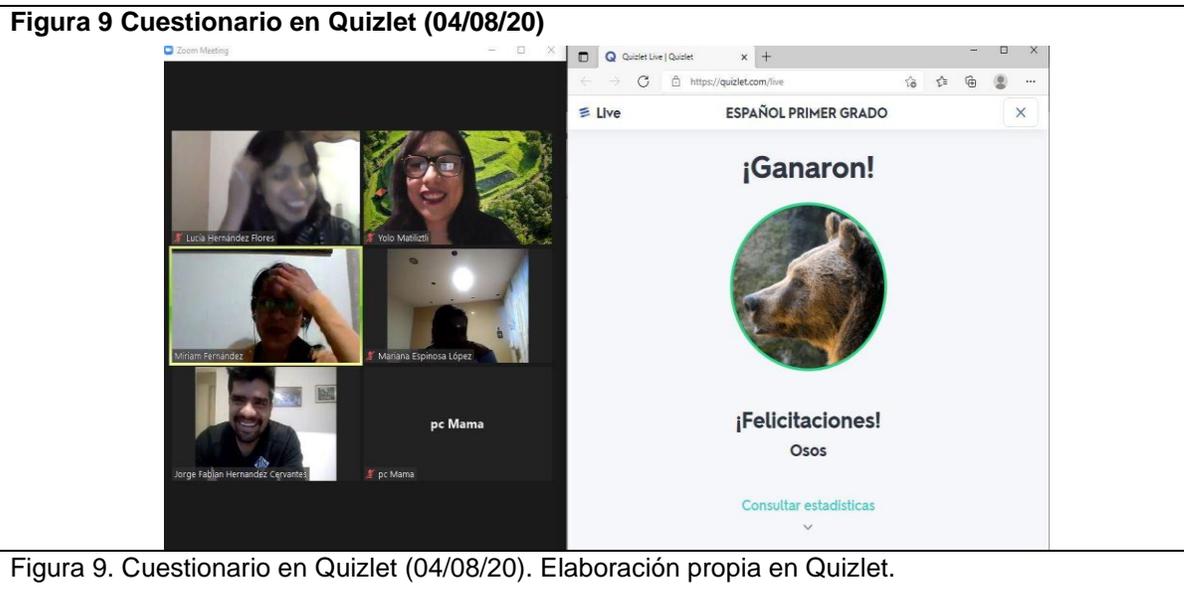
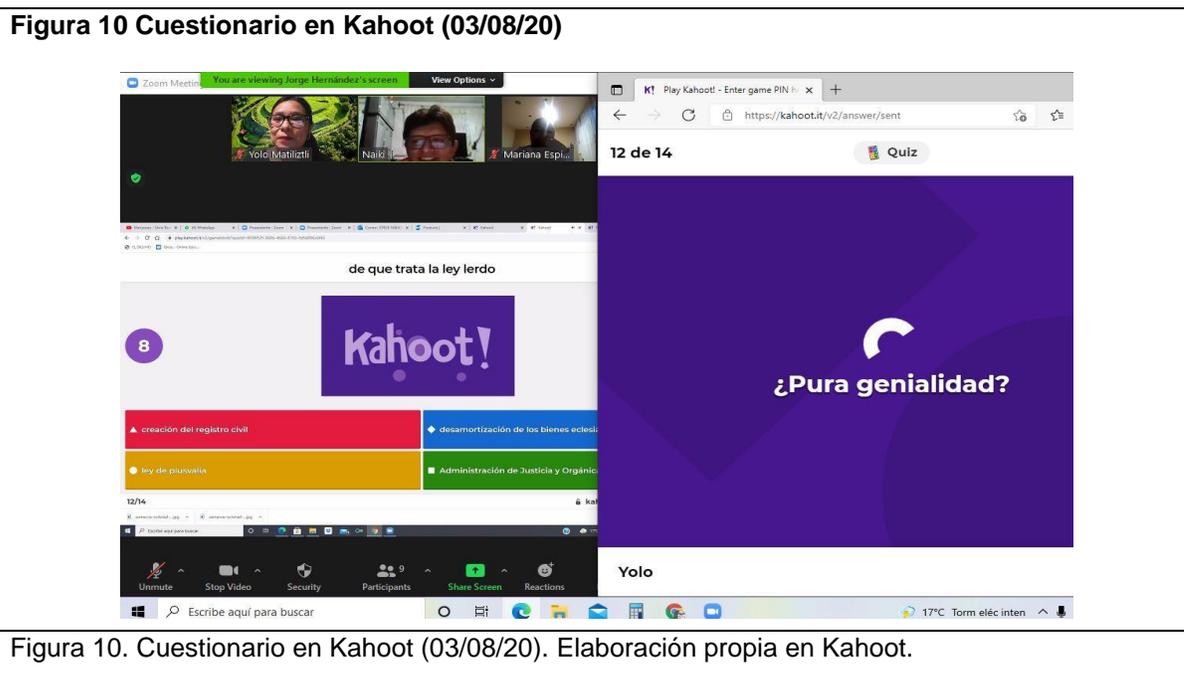


Figura 8.. Cuestionario en Socrative (05/08/20). Elaboración propia en Socrative.

A continuación (figura 9) se muestra al ganador de la competencia realizada en la plataforma Quizlet por equipos entre los docentes. La competencia consistió en un grupo de fichas de repaso de Español para primero de primaria.



La imagen de la figura 10 muestra el momento en que se estaba realizando el cuestionario en Kahoot, que consistía en preguntas de conocimientos generales de Historia dirigidas a los docentes.



Se muestra el momento en que los docentes se están integrando al enlace para realizar un cuestionario en la plataforma Quizziz sobre Historia de México en la figura 11. En esta fase, se estaban dando las instrucciones necesarias para asegurar que todos pudieran participar sin contratiempos en la actividad.



Al finalizar los talleres, se administró un cuestionario a los docentes con el fin de evaluar el taller y recopilar sus opiniones e inquietudes respecto a las plataformas presentadas como apoyo para la enseñanza de la Historia. En su totalidad, los docentes consideraron necesario que los cursos impartidos en sus instituciones educativas sigan la estructura teórico-práctica trabajada durante la semana de los talleres. Argumentaron que esta metodología les facilitaría el manejo de las herramientas solicitadas, permitiéndoles utilizarlas en beneficio propio y de sus alumnos.

Las plataformas expuestas fueron ampliamente valoradas por los docentes como una oportunidad para mejorar la enseñanza de la Historia. Reconocieron la utilidad de estas herramientas no solo en la enseñanza de esta asignatura, sino

también en las demás materias del programa curricular. Asimismo, consideraron que estas plataformas serían un recurso invaluable para apoyar las clases híbridas que se están sugiriendo para el ciclo escolar 2021-2022, destacando su potencial para enriquecer la experiencia educativa y fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

7.2. Categorías de análisis

Las categorías de análisis que se trabajaron son las siguientes:

- **Comprensión Histórica:** Análisis y comprensión del espacio y tiempo histórico.
- **Colaboración:** Trabajo en conjunto en un ambiente virtual.
- **Material didáctico:** Instrumento que apoya el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia en un medio virtual.
- **Motivación:** Proceso que estimula el aprendizaje.

A continuación, se presenta el cuadro con las actividades y categorías de análisis abordadas durante el proceso de evaluación:

Tabla 15 Categorías de análisis		
Fecha	Actividad	Categoría
08/06/20	6° de primaria: Proyección con preguntas intercaladas del video, ¿Que fue el renacimiento?	Comprensión Histórica Motivación
08/06/20	6° de primaria: Test digital en Educaplay sobre el renacimiento.	Material didáctico Motivación
10/06/20	5° de primaria: Proyección con preguntas intercaladas, ¿Qué te alcanzaba con \$5 en 1970?	Comprensión Histórica Motivación
10/06/20	5° de primaria: cuestionario interactivo en Wordwall sobre la crisis económica en México (1970-1994)	Material didáctico Motivación
15/06/20	6° de primaria: Cuento grupal	Comprensión Histórica Colaboración Motivación

15/06/20	6° de primaria: Cuestionario interactivo en Wordwall sobre ciencia y arte en el Renacimiento.	Material didáctico Motivación
18/06/20	5° de primaria: Pregunta convergente a través de Mentimeter.	Comprensión Histórica Colaboración Motivación
24/06/20	5° de primaria: Proyección con preguntas intercaladas del video, Movimiento estudiantil de 1968.	Comprensión Histórica Motivación
24/06/20	5° de primaria: Cuestionario en Kahoot sobre el movimiento del 68.	Material didáctico Motivación
02/08/20	Taller: Creando murales colaborativos en Padlet.	Material didáctico Colaboración Motivación
03/08/20	Taller: Creando cuestionarios en Socrative.	Material didáctico Colaboración
03/08/20	Taller: Creando cuestionarios en Kahoot.	Material didáctico Colaboración Motivación
04/08/20	Taller: Creando fichas interactivas en Liveworksheets.	Material didáctico Motivación
04/08/20	Taller: Creando fichas de estudio y cuestionarios en Quizlet.	Material didáctico Colaboración Motivación
05/08/20	Taller: Creando cuestionarios en Quizziz.	Material didáctico Colaboración Motivación
05/08/20	Taller: Creando actividades educativas en Educaplay.	Material didáctico Colaboración Motivación
06/08/20	Taller: Creando una sesión gamificada en Nearpod.	Material didáctico Motivación

Tabla 15. Categorías de análisis. Elaboración propia.

7.3. Hallazgos

La información recopilada se analizará en dos componentes principales: los resultados obtenidos del trabajo en el aula virtual y los obtenidos mediante la aplicación del taller docente. Este enfoque permitirá estructurar de manera efectiva la información sobre las estrategias implementadas.

El cambio repentino hacia el entorno virtual ha representado un desafío significativo tanto para los docentes como para los alumnos. En este contexto, la enseñanza de la Historia ha seguido en gran medida un enfoque tradicional, lo que ha llevado a una falta de reflexión y comprensión por parte de los estudiantes. Esta situación ha generado un ciclo en el cual los alumnos simplemente repiten la información presentada por los maestros, lo que a su vez ha provocado apatía durante las sesiones.

Con el objetivo de fomentar la reflexión, la comprensión y la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia para los alumnos de 5° y 6° de primaria, se diseñaron sesiones en las que se crearon materiales didácticos a través de plataformas educativas y se eligieron videos que promovieran la reflexión sobre los temas correspondientes.

Al iniciar las sesiones con ambos grupos, se observó una actitud cohibida por parte de los estudiantes, la cual cambió notablemente al proyectar los videos. Durante estas proyecciones, se plantearon preguntas que generaron una participación activa por parte de los alumnos, quienes demostraron un genuino interés por el tema.

El uso del material didáctico generó motivación en los alumnos, quienes analizaron sus errores, compartieron tanto aciertos como errores con sus compañeros, sin que esto provocara un impacto emocional negativo que los desanimara en su proceso de aprendizaje.

La actividad del cuento grupal logró que los estudiantes, de manera activa, creativa y motivada, generaran un cuento inspirado en las características de la

literatura renacentista. Al finalizar la historia, el grupo se sintió satisfecho con su trabajo, lo que reflejó el éxito de la actividad.

En resumen, el trabajo realizado en las sesiones virtuales permitió que los estudiantes reflexionaran, comprendieran, participaran, colaboraran y se motivaran, creando un ambiente virtual propicio para la construcción del conocimiento y el desarrollo de habilidades.

Por otro lado, la falta de capacitación ha generado un desconocimiento entre los docentes sobre el uso de plataformas digitales como apoyo en la enseñanza de la Historia en entornos virtuales. Por esta razón, se implementó un taller de capacitación docente en herramientas digitales para la enseñanza de la Historia.

El taller logró que los docentes, partiendo de las necesidades de sus grupos asignados durante el ciclo escolar 2020-2021, desarrollaran actividades gamificadas que pusieran al alumno como constructor de su conocimiento. Estas actividades promovieron la reflexión, el trabajo colaborativo, la participación y la comprensión de los temas curriculares.

Los docentes ven en las plataformas trabajadas durante el taller elementos de apoyo que les ayudarán a organizar trabajos, actividades y evaluaciones durante el ciclo escolar 2021-2022. Estas herramientas serán especialmente útiles en un entorno híbrido o digital, respaldando así la continuidad y eficacia de la enseñanza en cualquier contexto.

7.4 Análisis

Los instrumentos de evaluación utilizados para conocer los resultados de las estrategias implementadas fueron el cuestionario, el diario de campo, los productos generados y las gráficas de resultados.

El cuestionario aplicado a los alumnos de 5° y 6° de primaria arrojó los siguientes datos:

- Los alumnos disfrutaron de las actividades realizadas en las sesiones.

- Los videos utilizados en clase ayudaron a los estudiantes a comprender mejor el tema.
- El material didáctico digital ayudó a los alumnos a repasar y comprender mejor el tema.
- Las actividades generadas durante la clase lograron que los alumnos comprendieran el tema.

El cuestionario de evaluación del taller docente proporcionó la siguiente información:

- Los docentes aprendieron a utilizar las plataformas educativas para gamificar sus clases y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- El facilitador mostró un buen manejo de las plataformas y resolvió las dudas de los profesores durante la sesión.
- Los maestros planean utilizar los conocimientos adquiridos en sus clases a distancia y en entornos híbridos.
- Sugirieron la implementación de más talleres sobre herramientas digitales que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia.

Los datos obtenidos de los cuestionarios fueron analizados y contrastados con lo observado durante el diagnóstico del problema. Se observó una motivación por la asignatura y una comprensión de las necesidades de los alumnos dentro del grupo de 5° y 6° de primaria.

Por otro lado, el análisis del cuestionario del taller docente mostró la disposición del docente por capacitarse e innovar en su práctica. Al contrastar esta información con la entrevista realizada a las profesoras de grupo durante el diagnóstico, se encontró que una de las solicitudes de las titulares de grupo era la capacitación constante que les ayudará a enfrentar el contexto de la educación en línea.

La información obtenida a través del diario de campo se contrastó con los datos obtenidos del diario de campo del diagnóstico del problema. Se observó un cambio en la participación del estudiante; durante el diagnóstico, los alumnos eran receptores de información, mientras que, al aplicar la estrategia, comenzaron a reflexionar, comprender y construir su conocimiento.

La triangulación de momentos ayuda a contrastar la información en tres momentos cruciales del proyecto de intervención: antes, durante y después. A continuación, se presenta el cuadro de la categoría de motivación, presentando los datos más representativos de cada lapso (véase anexo E).

Tabla 16 Triangulación de momentos.		
Triangulación de momentos		
Categoría: Motivación		
Antes	Durante	Después
		(satisfacción, valoración, rectificaciones, análisis)
<p>¿Cómo era la situación inicial?</p> <p>Los alumnos se observaban desmotivados, en pocas ocasiones participaban y mantenían una rutina muy marcada durante la sesión, que consistía en leer el libro de texto, exponer las ideas centrales de la lectura, realizar un resumen y realizar las actividades del libro de apoyo.</p> <p>¿Qué propósitos se establecieron?</p> <p>El propósito de las actividades implementadas era motivar al alumno durante las clases de Historia, para que pudiera obtener un aprendizaje significativo.</p>	<p>¿Cómo fue el desarrollo de la propuesta en esta categoría?</p> <p>Las actividades implementadas durante las sesiones lograron que el alumno se volviera más participativo, expresara sus ideas, sus reflexiones, sus dudas y que generara productos que mostraran la comprensión del tema.</p> <p>Los alumnos al motivarse se observaban más felices, competitivos y creativos.</p> <p>¿Qué tensiones se vivieron durante el proceso?</p> <p>Los alumnos en un inicio sentían nerviosismo, que fue cediendo al paso que se desarrollaba la clase.</p>	<p>¿Las actividades fueron adecuadas y suficientes para resolver el problema detectado de acuerdo a la categoría que se está evaluando?</p> <p>Las actividades generaron motivación en el alumno, para que se resuelva el problema detectado las profesoras deben de seguir implementando actividades que generen la motivación, para ello se les capacitara a través del taller de herramientas digitales para la enseñanza de la Historia.</p>
<p>Contrastación: Los resultados obtenidos fueron favorecedores, ya que las actividades y materiales motivaron a los alumnos.</p>		
<p>Tabla 16. Triangulación de momentos. Elaboración propia.</p>		

Durante la implementación del proyecto de intervención, no se encontraron limitaciones que impidieran su desarrollo, lo que condujo a resultados satisfactorios y motivadores tanto para alumnos como para docentes. Tanto las actividades realizadas como el taller docente se complementan entre sí de manera directa, generando un cambio significativo en la enseñanza de la Historia en el ámbito de la educación básica.

Discrepancias y ausencias en las sesiones impartidas a 5° y 6° de primaria.

Se observó una discrepancia en el grupo de 6° de primaria en cuanto a la falta de interés de la maestra por implementar estrategias digitales que pudieran mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia en el aula virtual. Aunque se reconocieron los aspectos positivos de las sesiones implementadas como parte del proyecto de intervención, se destacó que en las siguientes sesiones se seguiría con el trabajo realizado desde el inicio del ciclo escolar.

En la segunda sesión de 5° de primaria, dos alumnos faltaron a clases debido a problemas con su conexión a internet. Sin embargo, en la primera y tercera sesión, todos los estudiantes estuvieron presentes y participaron de manera muy motivada en las actividades propuestas. En ambos grupos, los escolares mostraron satisfacción y participación activa durante el desarrollo de las clases.

Discrepancias y ausencias en el taller de capacitación docente.

Durante las sesiones del taller, no se registraron discrepancias, ya que los profesores se mostraron dispuestos y motivados a aprender nuevas herramientas que pudieran apoyar su práctica docente, mejorando así el aprendizaje de la Historia en sus grupos.

La profesora Antonia solo pudo participar en la primera sesión del taller debido a compromisos laborales, sin embargo, los otros cinco maestros estuvieron presentes de manera puntual, participativa, activa y crítica. Se mostraron dispuestos a poner en práctica las herramientas presentadas durante el taller.

Pertinencia de las actividades

El taller y las sesiones son elementos fundamentales dentro del proceso de formación docente. Ambas actividades se complementan entre sí de manera significativa. La capacitación continúa proporcionada a los docentes no solo les permite adquirir nuevas habilidades y conocimientos, sino que también les ayuda a desarrollar prácticas educativas más efectivas y actualizadas.

Cuando los docentes reciben una formación constante, están mejor preparados para utilizar herramientas pedagógicas innovadoras en el aula. Estas herramientas no solo sirven para enriquecer la enseñanza de la Historia, sino que también fomentan un aprendizaje más activo y participativo por parte de los estudiantes.

Al implementar las estrategias y técnicas aprendidas durante el taller en las sesiones de clase, los docentes son capaces de crear un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante. Esto motiva a los estudiantes a involucrarse más en su proceso de aprendizaje, promoviendo así una mayor retención de conocimientos y un desarrollo integral de habilidades.

Los resultados obtenidos tras la aplicación de clases con materiales de gamificación dirigidos a los alumnos de 5° y 6° de primaria del Colegio William Shakespeare muestran los conocimientos adquiridos y la motivación generada por el material didáctico en el proceso de aprendizaje.

Mediante la aplicación de cuestionarios realizados en las plataformas Wordwall, Kahoot y Educaplay, se obtuvo información sobre los conocimientos adquiridos por los estudiantes respecto a los contenidos vistos en las clases. Para quinto de primaria, los temas evaluados fueron "La situación económica en México y la apertura comercial (1950 y 1960)" y "México en la década de los 70", utilizando todas las plataformas mencionadas. En el caso de sexto de primaria, se emplearon Wordwall y Educaplay para recabar información sobre los conocimientos adquiridos en los temas de "Literatura, ciencia y arte en el Renacimiento".

Para conocer la opinión de los alumnos sobre las clases y los materiales didácticos digitales utilizadas, se aplicó un formulario (véase anexo B). Los resultados obtenidos fueron muy positivos, destacándose varios aspectos clave:

- **Comprensión de los temas a través de videos:** Los estudiantes indicaron que los videos utilizados en las clases les ayudaron significativamente a comprender mejor los temas abordados. Este recurso audiovisual facilitó la asimilación de conceptos y proporcionó una representación clara y concisa del contenido educativo.
- **Refuerzo del aprendizaje mediante actividades gamificadas:** Las actividades gamificadas, implementadas a través de plataformas como Wordwall, Kahoot, Canva y Educaplay, fueron particularmente efectivas. Los alumnos destacaron que, gracias a actividades como cuestionarios interactivos, competencias generadas mediante herramientas como Wordwall, Kahoot y Educaplay, así como la creación colaborativa de un cuento, lograron un aprendizaje más dinámico y significativo al participar activamente en el proceso.
- **Motivación durante las clases:** Otro aspecto destacado fue la motivación de los estudiantes. La combinación de videos educativos y elementos gamificados, tales como juegos de asociación y concursos interactivos, generó un ambiente de aprendizaje dinámico y divertido. Esta experiencia motivó a los estudiantes a participar activamente en las clases, mejorando así su atención y rendimiento académico.

Tras la aplicación de un formulario (véase anexo C), se obtuvieron opiniones y sugerencias sobre el Taller de herramientas digitales en la enseñanza de la Historia, destacando los siguientes puntos:

- **Utilidad del taller:** Los participantes encontraron el taller útil para aprender a gamificar, mediante diversas plataformas.
- **Estrategias de interacción:** Aprendieron estrategias para interactuar con sus alumnos en espacios digitales de una manera más favorable.

Las sugerencias recibidas fueron las siguientes:

- Grabar las sesiones: Solicitaron grabar las sesiones del taller para poder reproducirlas en el futuro si fuera necesario.
- Ampliar el tiempo del taller: Propusieron extender la duración del taller para un desarrollo más completo.
- Incorporar más plataformas digitales: Sugirieron realizar otro taller que incluya más plataformas digitales.
- Registro previo en plataformas: Recomendaban que los participantes se registren previamente en las plataformas utilizadas.

En conclusión, el Taller de herramientas digitales en la enseñanza de la Historia demostró ser una iniciativa valiosa y efectiva para los docentes. A través de la aplicación de un formulario, se pudo constatar que los participantes adquirieron conocimientos útiles sobre la gamificación y estrategias para mejorar la interacción con sus alumnos en entornos digitales. Además, las sugerencias recibidas indican un interés genuino en continuar mejorando, así como ampliando el uso de herramientas digitales en la educación.

Las propuestas de grabar las sesiones, extender la duración del taller, incorporar más plataformas digitales y asegurar el registro previo en las mismas reflejan una demanda por recursos más accesibles, un mayor tiempo de práctica, igual que exploración. Esto subraya la importancia de seguir ofreciendo oportunidades de formación continua que respondan a las necesidades de los docentes y, por ende, mejoren la calidad de la educación impartida a los estudiantes.

En conclusión, el análisis de la información recopilada ha permitido una evaluación integral de las estrategias implementadas tanto en el aula virtual como en el taller docente. El cambio hacia el entorno virtual presentó un desafío significativo, evidenciado en la falta de comprensión y motivación por parte de los

estudiantes, quienes solían adoptar un enfoque repetitivo hacia el aprendizaje de la Historia.

Sin embargo, la incorporación de materiales didácticos innovadores y la implementación de videos educativos propiciaron una participación activa y un interés genuino en los temas abordados. Las actividades de gamificación demostraron ser efectivas en la generación de un ambiente de aprendizaje estimulante, permitiendo a los alumnos reflexionar, colaborar y motivarse en el proceso educativo.

Por otro lado, el taller de capacitación docente se reveló como una herramienta esencial para superar las limitaciones iniciales en el uso de plataformas digitales. La formación ofrecida permitió a los docentes desarrollar actividades gamificadas y estrategias interactivas que enriquecieron su práctica pedagógica en entornos híbridos y virtuales.

Los resultados positivos obtenidos, junto con las sugerencias para futuras capacitaciones, destacan la necesidad de continuar invirtiendo en el desarrollo profesional de los maestros para garantizar una educación de calidad en la era digital. La integración de estas herramientas y métodos innovadores ha demostrado ser clave para mejorar la enseñanza de la Historia, fomentando un aprendizaje más participativo y adaptado a las exigencias del siglo XXI.

CONCLUSIONES

Durante el ciclo escolar 2020-2021 en México, tanto la Secretaría de Educación Pública (SEP) como las escuelas particulares se enfrentaron a una situación sin precedentes debido a la pandemia de COVID-19. Ante la necesidad de mantener la continuidad educativa en un contexto de confinamiento y distanciamiento social, tanto la SEP como las instituciones educativas privadas implementaron diversas estrategias para adaptarse a los desafíos impuestos por la crisis sanitaria.

La implementación del programa "Aprende en casa" por parte de la SEP, que combinó la transmisión de clases por televisión abierta con recursos digitales, reflejó un enfoque integral para asegurar la continuidad educativa. La digitalización de libros y el acceso a contenidos educativos en línea evidenciaron una estrategia que reconoció la importancia de la tecnología en la enseñanza y el aprendizaje.

Por otro lado, las escuelas particulares se adaptaron rápidamente al entorno virtual, utilizando plataformas de videoconferencia y herramientas de comunicación para mantener la conexión entre estudiantes, docentes y padres de familia. Esta respuesta multifacética no solo garantizó la continuidad de la enseñanza, sino que también fomentó una comunicación efectiva y fluida en toda la comunidad educativa.

La pandemia impulsó una transformación significativa en el sector educativo, destacando la importancia de la innovación, la adaptabilidad y la colaboración para enfrentar desafíos inesperados. Estas experiencias pueden servir como aprendizaje para futuras situaciones que requieran respuestas ágiles y efectivas en el ámbito educativo.

La pandemia del COVID-19 ha provocado un cambio abrupto en la forma en que se imparten las clases, con un aumento significativo en el uso de medios digitales para la enseñanza. Sin embargo, este cambio repentino ha expuesto una carencia preocupante: la falta de recursos didácticos digitales adecuadas, especialmente en asignaturas como Historia y Geografía.

La tradicionalidad en la enseñanza de estas asignaturas se enfrenta ahora a un desafío mayor: la necesidad de adaptarse a un entorno educativo cada vez más digitalizado. Sin acceso a recursos digitales apropiados, los profesores encuentran obstáculos para complementar los temas de manera efectiva.

Es esencial abordar esta carencia mediante la creación e incorporación de recursos didácticos digitales específicas para estas asignaturas, lo que permitirá a los profesores enriquecer su enseñanza y proporcionar una experiencia de aprendizaje más completa y atractiva para los estudiantes en este nuevo panorama educativo marcado por la pandemia.

La enseñanza de la Historia debe fomentar la investigación y la construcción activa del conocimiento por parte de los estudiantes. Este enfoque busca promover la reflexión crítica sobre los hechos históricos, en lugar de simplemente transmitir información de manera unidireccional. Se reconoce que la enseñanza tradicional de la Historia, priorizando la exaltación nacional, así también la memorización de contenidos, lo cual limita la comprensión profunda y crítica de la materia.

Por lo tanto, se hace hincapié en la necesidad de revisar y replantear los métodos y enfoques pedagógicos utilizados en la enseñanza de la Historia. Se busca promover una comprensión más profunda, lo mismo que enmarcada de los eventos históricos, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades de análisis, reflexión, además de contextualización. Esta transformación es fundamental para su formación como ciudadanos informados, capaces de comprender y evaluar de manera crítica el mundo que les rodea.

Este proyecto de intervención se ha enfocado en analizar los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje en línea de la asignatura de Historia en los grados de 5° y 6° de primaria del Colegio William Shakespeare. Durante este análisis, se ha observado una rápida adaptación del proceso educativo a la modalidad a distancia, lo que ha implicado ajustes significativos.

La transición hacia la educación en línea ha requerido una adaptación curricular para garantizar la continuidad del aprendizaje, y se ha evidenciado una

clara priorización de asignaturas clave, entre las que se incluye la Historia. Esta adaptación ha representado un desafío tanto para los docentes como para los estudiantes, pero también ha sido una oportunidad para explorar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.

El análisis detallado de las sesiones de Historia en los grados de 5° y 6° de primaria en el Colegio William Shakespeare durante el ciclo escolar 2020-2021 ofrece una comprensión clara de las prácticas de enseñanza-aprendizaje en línea implementadas. Se destaca la utilización de diversos recursos, como videos educativos y plataformas digitales, para la presentación de contenido y la realización de actividades interactivas.

A pesar de los esfuerzos por mantener la continuidad educativa, se evidencian algunas limitaciones, como la participación reducida de los alumnos y la falta de espacio para discusiones más amplias. Estos hallazgos señalan la necesidad de reevaluar la dinámica de las clases en línea con el objetivo de promover una participación más activa y un pensamiento crítico entre los estudiantes.

En este sentido, es fundamental considerar estrategias que fomenten la interacción, el compromiso de los alumnos, así como la inclusión de espacios dedicados a preguntas y debates enriquecedores. Al abordar estas limitaciones, se puede mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en línea, además de garantizar una experiencia educativa más efectiva y significativa para todos los involucrados.

La propuesta de intervención educativa fue elaborada tomando en cuenta el diagnóstico previamente realizado, además de los referentes teóricos pertinentes y el planteamiento del problema identificado. El objetivo primordial de esta propuesta es enriquecer la enseñanza de la Historia en el ámbito de la educación virtual, abordando las limitaciones y desafíos identificados durante el diagnóstico.

Para alcanzar este objetivo, se plantean una serie de estrategias y acciones destinadas a mejorar la calidad de la enseñanza de la Historia en entornos virtuales.

Estas incluyen la incorporación de recursos didácticos digitales interactivos, el diseño de actividades de aprendizaje activo que fomenten la participación, la reflexión y el trabajo colaborativo, igualmente la promoción de espacios de discusión y debate en línea.

Se planificó la realización de un Taller de Capacitación en Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), dirigido específicamente a las profesoras titulares de 5° y 6° de primaria. Este taller, que combinará aspectos teóricos y prácticos, se llevará a cabo a lo largo de cinco sesiones, cada una con una duración de dos horas, lo que totaliza 10 horas de formación integral.

La intención de este taller es proporcionar a las profesoras las herramientas necesarias para integrar de manera efectiva las tecnologías digitales en su práctica pedagógica, mejorando así la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en el aula. Además, se ha previsto un enfoque inclusivo al extender dos sesiones adicionales del taller a los profesores de nivel básico, ampliando así el impacto y la cobertura de la capacitación en TIC.

Se espera que este taller proporcione a los participantes los conocimientos y las habilidades prácticas para utilizar las TIC tanto de manera innovadora como creativa en sus clases, promoviendo así un ambiente educativo más dinámico y enriquecedor. En última instancia, se busca impulsar el desarrollo profesional de los docentes, como mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Los resultados obtenidos tras la finalización del trabajo con los grupos de alumnos de 5° y 6° de primaria muestran un alto grado de satisfacción en relación con las actividades implementadas en las clases de Historia. A través de un cuestionario, se pudo recabar la opinión de los alumnos, quienes destacaron que las actividades diseñadas específicamente para ellos les resultaron atractivas y les permitieron comprender mejor los temas tratados.

Los estudiantes expresaron que estas actividades, que se apartaron de la rutina habitual en las clases de Historia, contribuyeron significativamente a su aprendizaje. Destacaron la facilidad de uso de los materiales didácticos y su

capacidad para captar su atención, lo que les permitió involucrarse de manera activa en el proceso de aprendizaje.

Estos resultados son alentadores y respaldan la efectividad de las estrategias pedagógicas implementadas en el aula. Demuestran que es posible diseñar actividades innovadoras, también atractivas que estimulen el interés y la participación de los alumnos, facilitando así una comprensión más profunda y significativa de los contenidos de Historia.

En consecuencia, se reafirma la importancia de seguir explorando, utilizando enfoques pedagógicos creativos, centrados en el estudiante, que promuevan un aprendizaje activo y significativo en todas las áreas del currículo escolar, incluida la Historia.

Tras la administración del cuestionario a los docentes para evaluar el taller y recopilar sus opiniones sobre las plataformas presentadas como apoyo para la enseñanza de la Historia, se obtuvo un consenso generalizado. Los docentes consideraron crucial que los cursos impartidos en sus instituciones educativas sigan la estructura teórico-práctica trabajada durante la semana de los talleres.

Argumentaron que esta metodología les facilitaría el dominio de las herramientas solicitadas, lo que les permitiría utilizarlas de manera efectiva en beneficio propio, además de sus alumnos. Esta respuesta refleja un reconocimiento por parte de los docentes de la importancia de la formación continua y la integración de nuevas tecnologías en su práctica pedagógica.

Por lo tanto, se destaca la necesidad de diseñar cursos y talleres que combinen la teoría con la práctica de manera equilibrada, brindando a los docentes las habilidades y el conocimiento necesarios para implementar con éxito las herramientas digitales en el aula. Este enfoque garantizará una mejor preparación de los educadores, en última instancia, una experiencia educativa más enriquecedora y efectiva para los estudiantes.

A pesar de encontrarnos con cierto rechazo y desmotivación por parte de algunos docentes hacia el uso de herramientas digitales en sus clases, motivado

por considerarlas complicadas o por temor a no obtener los mismos resultados que con una clase tradicional, es crucial incentivarlos, hacerles sentir que la capacitación en medios virtuales representa una oportunidad para mejorar y facilitar su práctica docente.

Es comprensible que el cambio hacia un enfoque más digital pueda generar incertidumbre y resistencia en algunos educadores, especialmente aquellos más acostumbrados a métodos de enseñanza tradicionales. Sin embargo, es esencial brindarles apoyo, mostrarles cómo estas herramientas pueden enriquecer su labor educativa, ofreciendo nuevas oportunidades para la participación activa de los estudiantes, la personalización del aprendizaje, además de la exploración de recursos educativos innovadores.

Por otro lado, es importante destacar que la capacitación en medios virtuales no pretende reemplazar la enseñanza tradicional, sino complementarla, adaptarla a las necesidades y realidades del mundo actual. Alentar a los docentes a abrazar este cambio no solo les permitirá mantenerse actualizados, relevantes en su profesión, sino que también les abrirá nuevas posibilidades para involucrar y motivar a sus estudiantes, preparándolos mejor para el futuro digital que les espera.

En resumen, la capacitación continua de los docentes y la aplicación de nuevas estrategias en el aula son pilares fundamentales para mejorar la calidad de la educación. Cuando los educadores están bien preparados y actualizados, pueden generar prácticas educativas que no solo motivan a los estudiantes, sino que también los preparan para enfrentar los desafíos del mundo actual de manera más efectiva.

Referencias

Acuerdo número 01/01/20 por el que se emiten los Lineamientos de ajuste a las horas lectivas en el diverso número 592 por el que se establece la Articulación de la Educación Básica, para los ciclos escolares 2019-2020 y 2020-2021. *Diario Oficial de la Federación*, 23 de enero de 2020. https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5584617&fecha=23/01/2020#gsc.tab=0

Alcaldía Xochimilco (2020). Obtenido de <http://www.xochimilco.cdmx.gob.mx/>

Alcántara, A. (2020). *Educación superior y COVID-19: una perspectiva comparada. En Educación y Pandemia: Una visión académica* (págs. 75-82). México: Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación, Universidad Nacional Autónoma de México.

Ajello, A. M. (2003). *La motivación para aprender*. En C. Pontecorvo (ed.), *Manual de psicología de la educación* (pp. 251-271). Editorial Popular.

Álvarez-Gayou, C. M. (2003). *La investigación cualitativa*. Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n3/e2.html>

Alves, L. (1962) *Compendio de Didáctica General*, Kapeluz. Buenos Aires, Argentina.

Animal político (23 de marzo de 2020). *Aprende en casa por TV, el programa de la SEP para enseñar durante la pandemia de COVID-19*. Obtenido de Animal Político: <https://www.animalpolitico.com/2020/03/sep-programa-tv-aprende-casa-covid-19/>

Bohla. H. (1992). *La evaluación de proyectos, programas y campañas de "alfabetización para el desarrollo"* Instituto de la UNESCO para la Educación (IUE) Fundación Alemana para el Desarrollo Internacional (DSE).

- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Reports.
- Bravo, A. (1996). *La educación audiovisual en el siglo XXI*. Editorial Aljibe.
- Campos C., G. y. (2012). *La observación, un método para el estudio de la realidad*. Obtenido de Revista Xihmai, vol. VII, número 13. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- Conferencia SEP y SS: medidas ante el COVID-19*. (14 de marzo de 2020). Obtenido de Noticieros Televisa: <https://youtu.be/8tns3yqionM>
- Cortés, M. &. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. México: Universidad Autónoma del Carmen. Obtenido de https://www.ucipfg.com/Repositorio/MIA/MIA12/Doc/metodologia_investigacion.pdf
- Covarrubias, L. (2021). Educación a distancia: transformación de los aprendizajes. *Telos*, vol. 23, núm. 1, 150-158.
- Dans, E. (2009). *Educación online: plataformas educativas y el dilema de la apertura*. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, 22-30.
- Data México (2024). Obtenido de <https://www.economia.gob.mx/datamexico/>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th international academic mindtrek conference* (pp. 9-15).
- Dorantes, Y. (2020). *Ciencia y arte en el renacimiento*. Obtenido de Wordwall: <https://wordwall.net/es/resource/17866127>
- Dorantes, Y. (2020). *El renacimiento*. Obtenido de Educaplay: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9596463-el_renacimiento.ht

- Dorantes, Y. (junio de 2020). *La situación económica en México y la apertura comercial*. Obtenido de Wordwall: <https://wordwall.net/es/resource/17655455>
- Dorantes, Y. (2020). *Maratón de Historia de México*. Obtenido de Kahoot: <https://create.kahoot.it/share/maraton-historia-de-mexico/f698f52f-368b-4666-8165-fd56896c6f42>
- Dorantes, Y. (2020). *Ponte a prueba*. Obtenido de Kahoot: <https://create.kahoot.it/share/ponte-a-prueba/de72a6b6-3152-42e2-904e-6c61ce681b3d>
- Estefan, R. (20 de mayo de 2020). *Educación virtual: realidad o ficción en tiempos de pandemia*. Obtenido de Pontificia Universidad Javeriana: <https://www.javeriana.edu.co/pesquisa/educacion-virtual-realidad-o-ficcion-en-tiempos-de-pandemia/>
- Federación Internacional de Sociedades de la Cruz Roja y Media Luna Roja. (2011), *Guía para el seguimiento y evaluación de proyectos y programas*. pp. 12 a 25.
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). *Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics*. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), p. 8410-8415
- García B. & Domenech B. (2002). *Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar*. Reflexiones pedagógicas. Obtenido de <https://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20Personalidad/Lecturas/Articulo%20Motivacion%20Aprendizaje%20y%20Rto%20Escolar.pdf>

- García, T. (2003). *El cuestionario como instrumento de Investigación/Evaluación*.
Obtenido de http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf
- Gaytán, N. (2014). *La enseñanza de la Historia en el tercer ciclo de la escuela primaria*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Gerónimo, J. T. (2007). *Nawatl Moderno: Español de la Sierra Zongolica Veracruz*. México. Obtenido de <http://www.vcn.bc.ca/prisons/dicc-zon.pdf>
- Gomes, C. &. (16 de junio de 2009). *Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos*. Obtenido de <https://upla.edu.pe/wp-content/uploads/2017/12/2-UPLA-Instrumentos-cualitativos-de-datos.pdf>
- González, L. (2013). *La Historia académica y el rezongo del público: Discurso de ingreso (8 de noviembre de 1978)*. México: El Colegio Nacional.
- González y González, Luis (1980) De la múltiple utilización de la historia en Pereyra, C. y Villoro, L. Historia (2006) ¿para qué? 21 ed. México, Siglo XXI Editores.
- Grau-Perejoan, O. (2008). *Formación on line*. Obtenido de Revisión en Formación Médica Continuada: <http://scielo.isciii.es/pdf/edu/v11n3/revision.pdf>
- Guxt, S. (19 de mayo de 2019). Literatura del Renacimiento. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=b7DdwLuB-rY>
- Hunicke,¹ R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI conference on artificial intelligence* (Vol. 3, pp. 758-763).
- IBERTIC. (s.f.). *Grupos focales: Guía y pautas para su desarrollo*. Obtenido de https://oei.org.ar/ibertic/evaluacion/pdfs/ibertic_guia_grupos_focales.pdf

- Lloyd, M. (2020). *Desigualdades educativas y la brecha digital en tiempos de COVID-19*. En *Educación y pandemia: Una visión académica* (págs. 115-121). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Maravilla, M. (26 de abril de 2019). *¿Qué fue el renacimiento? El resurgir de Europa*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=Tz2J4KuQDQ&ab_channel=MundoMaravilla
- Martínez, C. (2008). *La educación a distancia: sus características y necesidad en la educación actual*. Obtenido de *Educación* Vol. XVII, N° 33, pp. 7-27.: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5057022>
- Murillo T., J. (2007). *La entrevista*. Obtenido de http://www.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy
- Navarrete, M. &. (2020). *Políticas implementadas por el gobierno mexicano frente al COVID-19*. El caso de la educación básica. Obtenido de *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, vol. L, núm. Esp.-, pp. 143-172: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/270/27063237025/html/index.html>
- NMÁS. (4 de octubre de 2018). *2 De Octubre: Testimonio de Ismael "Maylo" Colmenares*. Obtenido de <https://youtu.be/sT2WZue58LU>
- OPS. (11 de marzo de 2020). *La OMS caracteriza a COVID-19 como una pandemia*. Obtenido de <https://www.paho.org/es/noticias/11-3-2020-oms-caracteriza-covid-19-como-pandemia>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2017). *Repensar la educación: ¿Hacia un bien común mundial?* París: UNESCO.

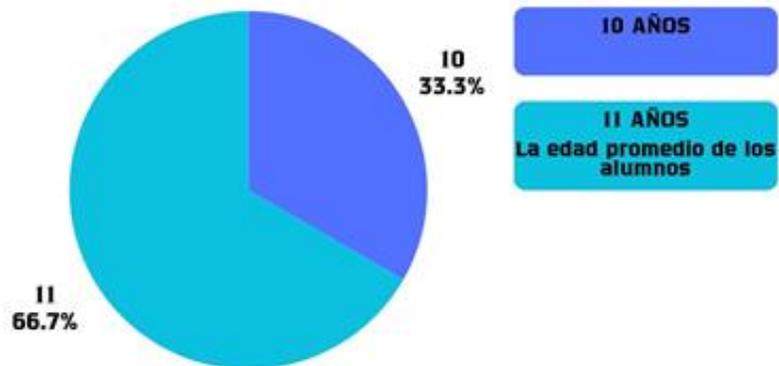
- Pekrun, R. (1992). *The Impact of Emotions on Learning and Achievement: Towards a Theory of Cognitive/Motivational Mediators*. *Applied Psychology: An International Review*, 41, 4, p.359-376.
- Pluckrose, L. (1993). *Enseñanza y aprendizaje de la Historia*. España: Ediciones Morata y Ministerio de Educación Cultura y Deporte.
- SEP (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral*. México: Secretaría de Educación Pública.
- Prince, M. (2004). *Does Active Learning Work? A Review of the Research*. *Journal of Engineering Education*, 93(3), p. 223-231.
- Renobell, V., & García, F. (2011). *Gamificación en la educación: Reinventando la rueda*. Universidad Camilo José Cela. Obtenido de <http://dimglobal.net/revistaDIM34/docs/DIMAP34gamificacion.pdf>
- Rivera, A. (26 de mayo de 2019). *Resumen de Romeo y Julieta*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=09Kig9wkV-I&ab_channel=AnaRivera
- Rodríguez & Santiago (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Publisher: Digital Text. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula
- Simonson, Samaldino & Zvacek (2015). *Teaching and learning at a distance: Foundations of distance education*, 6ª edic numero 592ión. Publicaciones de la era de la información.
- Sinueton. (27 de enero de 2018). *¿Qué te alcanzaba con \$5 pesos en 1970 en México?* Obtenido de <https://youtu.be/MV2EvghKYnE>

- Suárez, S. O. (27 de mayo de 2020). *Epidemiología de COVID-19 en México: del 27 de febrero al 30 de abril de 2020*. Obtenido de US National Library of Medicine National Institutes of Health: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7250750/>
- Tello, E. (2007). *Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México*. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, pp.1-8.
- UNESCO. (agosto de 2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Obtenido de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf
- Vargas, K. (2020). *Enseñanza aprendizaje virtual en tiempos de pandemia*. Ecuador: UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ.

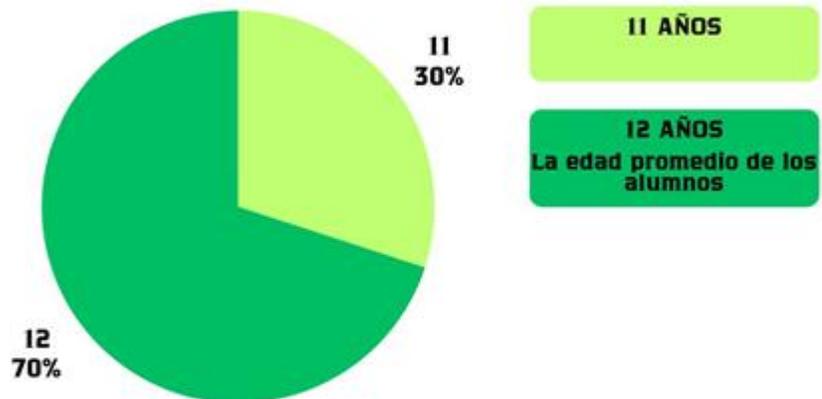
Anexos

Anexo A. Formulario

Se recopiló información mediante un formulario creado en Google Forms con el propósito de conocer los recursos disponibles para el desarrollo de las clases por parte de los alumnos. Aunque originalmente contenía 8 preguntas, aquí se presentarán solo 6, omitiendo el nombre del alumno y el correo electrónico por razones de protección de su privacidad.

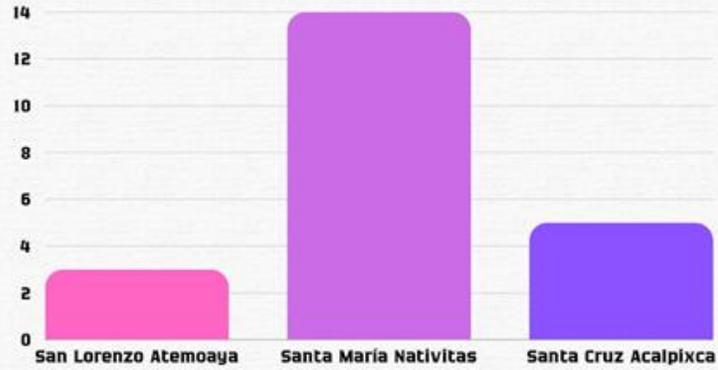


Edades de los alumnos de 5°



Edades de los alumnos de 6°

¿En dónde vives?

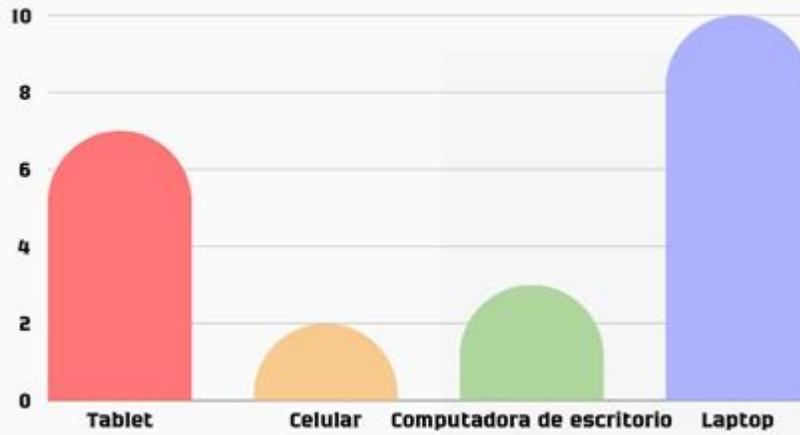


Escolaridad del padre

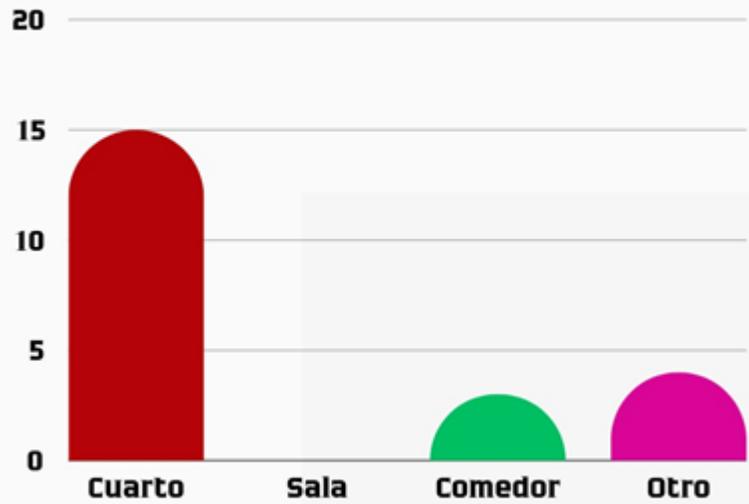


Escolaridad de la madre

¿QUÉ DISPOSITIVO USAS PARA TOMAR CLASES?



¿EN QUÉ LUGAR TOMAS TUS CLASES?



Anexo B. Cuadro de opinión de alumnos

Se recopilaron las opiniones de los alumnos sobre las actividades realizadas en las clases a quinto y sexto de primaria, utilizando el material didáctico.

¿Qué fue lo que más te gusto de la clase?	¿Los videos de ayudaron a comprender mejor el tema? ¿Por qué?	¿Las actividades digitales te ayudaron a repasar y comprender mejor el tema? ¿Por qué?	Califica las actividades digitales que realizaste en las plataformas digitales del 1 al 10.	¿Qué mejorarías de la clase?	Escribe tu opinión sobre la clase y el desempeño de la profesora.
Me gustó mucho todo de la clase	Si porque me ayudó a comprender	Sip por qué me ayudó mucho	10	Mejoraría en participar más	La miss de historia en buena bando clases de historia
Me gustaron los vídeos	Sip	Sip	10	Mejoraría en participar más	La profesora es buena dando clases
Los ejercicios	Si, porque explican bien	Si, porque es entendible	10	Creo que nada, la verdad he entendido mucho	Me gusta mucho la clase, la verdad la profesora es muy buena explicando y le entiendo muy rápido
Como explico la miss las cosas como hizo las actividades	Sí, porque pues me ayudaron más comprender	Sí, me gustaron muchas esas actividades ya que pues hicieron queya no se me olvidara nada	10	nada todo está bien	Es super buena esa clase me gustó mucho eso y la profesora me cae bien y la miss ya que se enfocó nada más a una materia pues me ayudó mucho y pues muchas felicidades miss por su empeño quiero que sea mi maestra
El cuento	Si porque me ayudo a entender más el tema	Si	10	Nada todo me gusto	La maestra era muy amable y explicó muy bien

Anexo C. Cuadro de opinión de docentes

Se recopilaron las opiniones de los docentes sobre el taller de capacitación en herramientas digitales para la enseñanza.

Indica tu nivel de satisfacción con el evento.	¿Te ha resultado útil para tu trabajo?	¿Qué es lo más importante que has aprendido en este evento?	¿Qué te ha parecido la organización?	¿Consideras que el facilitador tenía conocimientos sobre el tema?	¿Qué te ha parecido el contenido de las ponencias?	Deja un comentario sobre el taller	Deja tus sugerencias sobre el taller
5	5	Aprender a gamificar de manera práctica, conocer distintas aplicaciones tecnológicas para poder abordar mis clases en línea así como aprender a interactuar de otra manera con mis alumnos.	Excelente.	Si, todas mis dudas fueron resueltas y los ejemplos fueron muy prácticos	5	Un taller muy práctico llevado de la mano la práctica educativa. Muchas felicidades a la docente	Grabar las sesiones como evidencia de la práctica. Muchas felicidades por la gran labor de compartir.
5	5	El uso de herramientas para implementarlos en mis clases y con ello favorecer el trabajo gamificado	Excelente, colaborativa, dinámica, creativa, y muy buena para trabajar la motivación y el vínculo con los alumnos	Si, excelente manejo de las herramientas y una muy buena disposición para guiar y apoyar	5	Muchas gracias por la oportunidad de seguir aprendiendo y sobre todo por la gran disposición para enseñar	Que se hagan otras sesiones con otras plataformas
5	5	El uso de diferentes plataformas digitales para la interacción con los estudiantes en la materia de historia.	Muy buena. Permitió conocer diversas plataformas digitales de manera sencilla, eficaz y eficiente.	Bastantes conocimientos. Desarrolló el taller de manera excelente	5	Excelente taller. Me ayudó mucho a mejorar mis clases a nivel media superior a distancia. Y me servirá en un futuro para la educación híbrida que seguramente se	Más tiempo para analizar a detalle cada plataforma

						impondrá después de la pandemia.	
5	5	El robustecer el abanico de herramientas para un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje	Muy buena	Si	5	Un taller muy útil, cuyo contenido resulta de gran importancia para el escenario educativo actual.	Todo en orden
5	5	Aprendí a editar contenido que otras personas ya han generado en diversas plataformas, para adaptarlo a las necesidades que ocupo en clases, además, aprendí que a través del juego se puede socializar el conocimiento de manera distinta a lo tradicional, o sea, arriesgarse a presentar los contenidos de manera dinámica para que los alumnos no sean solo espectadores de una pantalla, sino protagonistas en la creación de materiales.	El horario me pareció adecuado, así como el tiempo que duró, me gustó que todos participamos y nos involucramos en la práctica para generar contenido al mismo tiempo que exploramos los recursos de cada aplicación.	La Maestra Yoloxochitl demostró un amplio conocimiento de las distintas plataformas a lo largo del curso, así mismo, compartió recursos técnicos para aprovechar el potencial de las TIC.	5	Me gustó mucho que conseguí crear contenido distinto al que ya tenía, más animado, además, generé juegos durante el repaso de los contenidos, para evaluar el nivel de comprensión de un tema, agradezco la invitación y participación en este curso que sin duda me ayudará a mejorar mis clases presenciales y virtuales.	Quizá solicitar a los participantes que previo a las sesiones, cuenten con su registro en cada una de las aplicaciones que se van a trabajar; para ello estaría muy bien que se proporcionen un temario de las mismas previamente, para que el participante se registre con antelación.
5	5	El uso de nuevas aplicaciones	Bastante ordenada	Si, nos tenía paciencia y nos llevaba de la mano.	5	Ojalá se repita y que aumente las propuestas	Espero una parte dos

						de aplicaciones	
5	5	Que existen diferentes plataformas que nos ayudan a impartir nuestras clases	Muy bien en general	Si los tenía y la clase ayudó también a la retroalimentación.	5	Taller muy bueno e interesante .	Un horario que se adecue mejor, para los que tenemos otras actividades .
5	5	La importancia de explorar los recursos vistos al planear mis clases para sacarles el mayor provecho	Excelente, los momentos durante las sesiones fueron claros y se estableció un trabajo colaborativo	Si, se notaba el dominio de los recursos presentados y la solución a las dudas	5	Agradezco mucho el espacio, fue una oportunidad de aprendizaje dinámico y enriquecedor al compartir con otros docentes	Me gustaría que se dieran otros talleres con diferentes temáticas de utilidad para el ejercicio docente

Anexo D. Diario de Campo

DIARIO DE CAMPO		
Institución	Colegio William Shakespeare	Fecha:10/06/21
Observador:	Yoloxochtl Dorantes Mendoza	
Propósito	El alumno conocerá y reflexionará la situación económica en el país y la apertura comercial de la década de los 70's hasta la década de los 90's.	
Entidad federativa	Ciudad de México	
Espacio	Aula virtual en Zoom	Sesión: Primera
Sujetos	Alumnos y docente de quinto grado de primaria	
Recursos didácticos	Video educativo y cuestionario interactivo	
Descripción		Observaciones
<p>La aplicadora se conectó a las 11:00 am a la sesión de Zoom establecida por la titular de 5° de primaria; al momento de acceder a la sesión virtual ya se encontraba la profesora y los alumnos.</p> <p>La aplicadora se presentó ante el grupo comenzando con su nombre y su profesión, posteriormente comenzó a preguntar el nombre de los alumnos que integraban a grupo, a la sesión se habían conectado los 11 alumnos que integraban el grupo.</p> <p>Los alumnos comenzaron a sacar sus cuadernos y sus libros de Historia, así como sus plumas, pendientes de lo que iba a decir la aplicadora.</p> <p>La aplicadora comenzó con la pregunta, ¿Cuál es el tema del que se va a hablar hoy en clase?, ante el cuestionamiento los estudiantes se quedaron con cara de asombro, ya que ellos no esperaban que la clase comenzará de esa manera, la aplicadora a continuo con la frase: “El día de hoy ustedes me van a decir el tema que trataremos hoy en la clase, después de ver el siguiente video”; se proyectó el video, ¿Qué te alcanzaba con \$5 en 1970?, durante la proyección los alumnos se mostraron interesados con el contenido y mostraban gestos de asombro.</p> <p>Al finalizar el video la aplicadora volvió a realizar la pregunta inicial de la sesión, está vez los alumnos alzaron sus manos virtuales y cada uno de los alumnos participo, con mucha seguridad</p>		<p>-Los estudiantes salieron de la dinámica cotidiana de sus clases de Historia, tomando el protagonismo en el desarrollo de la sesión.</p> <p>-Los alumnos se sintieron motivados con las actividades realizadas durante la sesión.</p> <p>-La docente seguía de cerca la sesión, realizando anotaciones en una libreta.</p> <p>-Los educandos participaban activamente durante la sesión, mostrándose felices.</p>

contestaban, coincidiendo todos que el tema de la sesión sería economía en México, al concluir las participaciones la aplicadora menciono el tema completo de a trabajar.

La aplicadora comenzó realizar las preguntas, 1) ¿Cómo era la vida en la CDMX en 1970?, 2) ¿Qué productos se podían comprar con \$5 en 1970?, 3) ¿Qué pueden comprar con \$5 en la actualidad?, 4) ¿Por qué crees que el valor de la moneda mexicana cambio a través de las décadas?, con intervalos para que los alumnos pudieran contestar cada una de ellas; se notaban animados con la sesión de preguntas y las ideas expuestas por ellos y sus compañeros que ningún alumno se quedó sin participar.

A continuación, la aplicadora comenzó con la explicación de las características de las crisis económicas surgidas en la década de los 70's, 80's y 90's, durante el desarrollo de la explicación los alumnos preguntaban si lo que se encontraba en presentación en Canva que estaba utilizando la aplicadora como apoyo lo debían de copiar en el cuaderno, por lo que la aplicadora asintió.

Al concluir la exposición la aplicadora continuo con las preguntas: 1) ¿Por qué la crisis económica fue aumentando a través de las décadas?, 2) ¿Por qué aumento el pago de la deuda externa?, 3) ¿Los tratados comerciales ayudaron a México a mejorar su estabilidad económica?, cada pregunta iba con un intervalo para que cada alumno pudiera contestar; los alumnos se encontraban motivados, algunos caso como el de la alumno Renata y Mía realizaron una comparación con la situación económica actual en su entorno.

Al finalizar la lluvia de ideas, la aplicadora le pidió a los alumnos que abrieran el enlace que les estaba compartiendo por el chat y que realizaran la actividad mostrada. Uno a uno los alumnos iban ingresando al link e iban resolviendo la actividad, que consistía en un cuestionario interactivo; al momento que iban concluyendo con el cuestionario los alumnos le indicaban a la aplicadora que

concluían con la actividad muy alegres; Brayan muy aliviado dijo: “Fiu, me equivoque solo en una, no me fue nada mal”.

Cuando los alumnos concluyeron con la actividad la aplicadora los felicito por sus resultados, lo que provoco gestos de felicidad en los alumnos, posterior a ello la aplicadora reviso con ellos las respuestas erróneas con los estudiantes.

Al finalizar la revisión la aplicadora pregunto: ¿Tienen alguna duda sobre el tema?; los alumnos de manera grupal contestaron, “no”; acto seguido la aplicadora dio fin a la sesión y se despidió de los educandos y de la docente, agradeciendo su atención.

Impacto de la experiencia:

- La pregunta inicial provoco que los alumnos salieran de su zona de confort respecto a la dinámica de la clase.
- El video inicial de la sesión provoco que los alumnos conocieran la vida de los mexicanos en 1970 y realizarán una comparación con su vida cotidiana.
- Las preguntas dirigidas lograron que los alumnos reflexionaran sobre el tema y su impacto en la actualidad.
- El cuestionario interactivo logro que los alumnos se motivaran, a pesar de fallar en alguna respuesta, ellos se sentían contentos con su resultado, mostrando la comprensión del tema.

Anexo E. Cuadros de triangulación

Triangulación de momentos		
Categoría: Comprensión Histórica		
Antes	Durante	Después (satisfacción, valoración, rectificaciones, análisis)
<p>¿Cómo era la situación inicial?</p> <p>Los alumnos repetían la información presentada por las docentes durante las sesiones, sin comprender el acontecimiento histórico y sin cuestionar los datos dados en la clase.</p> <p>Los alumnos no reflexionaban, los hechos históricos, solo se preocupaban por memorizar las fechas y los nombres más importantes.</p> <p>¿Qué propósitos se establecieron?</p> <p>El propósito de las actividades era generar la reflexión y la comprensión de los acontecimientos históricos por parte del alumnado.</p>	<p>¿Cómo fue el desarrollo de la propuesta en esta categoría?</p> <p>Se desarrollaron actividades que promovían la reflexión, la comprensión y la participación de los alumnos.</p> <p>Se utilizaron videos que promovieron la reflexión sobre el espacio-tiempo visto en las sesiones, así como imágenes que lograron que el alumno comprendiera el impacto que tuvo el hecho histórico y que se puede ver en nuestra época actual.</p> <p>¿Qué tensiones se vivieron durante el proceso?</p> <p>Durante la primera sesión ambos grupos se notaban nerviosos, por lo que comenzaron con poca participación, sin embargo, al irse desarrollando la clase los estudiantes participaban con mayor frecuencia.</p>	<p>¿Las actividades fueron adecuadas y suficientes para resolver el problema detectado de acuerdo a la categoría que se está evaluando?</p> <p>Considero que las actividades durante la sesión fueron suficientes para que los alumnos lograran una comprensión histórica, para resolver el problema los docentes necesitan implementar materiales que les permitan lograr que los estudiantes reflexionen y comprendan los temas de Historia.</p>
<p>Contrastación: Los resultados obtenidos fueron favorables, ya que los educandos comprendieron, analizaron, reflexionaron y compararon los acontecimientos vistos en las clases.</p>		

Triangulación de momentos

Categoría: Colaboración

Antes	Durante	Después (satisfacción, valoración, rectificaciones, análisis)
<p>¿Cómo era la situación inicial?</p> <p>Los alumnos eran divididos en equipo, se distribuían las actividades para realizar su exposición y cada uno leía la parte que le correspondía de la presentación realizada entre todos.</p> <p>¿Qué propósitos se establecieron?</p> <p>El propósito de la actividad era generar la colaboración entre los alumnos.</p>	<p>¿Cómo fue el desarrollo de la propuesta en esta categoría?</p> <p>Todos los alumnos de 6° de primaria crearon un cuento tomando como base las características de la literatura del renacimiento, todos exponían de manera verbal sus ideas, complementándose entre todos.</p> <p>El producto fue del agrado del grupo, logrando que se sintieran felices con el resultado.</p> <p>¿Qué tensiones se vivieron durante el proceso?</p> <p>Al inicio de la actividad los alumnos sentían vergüenza al participar, pero conforme fue avanzando la actividad los alumnos, se sintieron en confianza.</p>	<p>¿Las actividades fueron adecuadas y suficientes para resolver el problema detectado de acuerdo a la categoría que se está evaluando?</p> <p>Considero que las sesiones fueron muy pocas para poder realizar más actividades que fomentaran el trabajo colaborativo.</p>
<p>Contrastación: La actividad logró que los alumnos realizarán la actividad colaborativamente, obteniendo el resultado deseado y que impacto positivamente a los alumnos.</p>		

Triangulación de momentos

Categoría: Material didáctico

Antes	Durante	Después (satisfacción, valoración, rectificaciones, análisis)
<p>¿Cómo era la situación inicial?</p> <p>Las profesoras de 5° y 6° de primaria utilizaban durante sus clases de Historia los libros de texto gratuito, el libro de apoyo y en ocasiones videos de YouTube. Lo que generaba una monotonía durante la sesión y una falta de reflexión por parte del alumno.</p> <p>¿Qué propósitos se establecieron?</p> <p>El propósito al utilizar materiales didácticos digitales es que las docentes tengan material de apoyo que genere motivación y reflexión en alumno, así como una herramienta de repaso para el alumno.</p>	<p>¿Cómo fue el desarrollo de la propuesta en esta categoría?</p> <p>Los estudiantes al momento de realizar los materiales didácticos lograron reflexionar el tema visto, motivarse al realizarlo y repasar el contenido del tema visto.</p> <p>¿Qué tensiones se vivieron durante el proceso?</p> <p>No hubo tensiones al realizar la actividad, los alumnos se observaban felices y competitivos.</p>	<p>¿Las actividades fueron adecuadas y suficientes para resolver el problema detectado de acuerdo a la categoría que se está evaluando?</p> <p>Las actividades fueron adecuadas para resolver el problema detectado, para que el problema no persista las docentes deben de seguir implementando este tipo de materiales, para ello se les capacitara a través del taller de herramientas digitales para la enseñanza de la Historia.</p>
<p>Contrastación: Los resultados obtenidos fueron favorecedores, ya que los materiales didácticos motivaron a los alumnos y los ayudaron a repasar el tema visto en clase.</p>		