BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ.

TITULO: El aprendizaje móvil como favorecedor del desarrollo de pensamiento histórico en estudiantes de tercer año de secundaria

---

AUTOR: Jorge Luis Hernández Ávalos

FECHA: 07/15/2025

PALABRAS CLAVE: Tecnología educativa, Enseñanza de la historia, Dispositivos móviles, Enseñanza tecnológica, Estrategias educativas

---

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO

SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN

INSPECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL

BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ

GENERACIÓN

2021 **2025**

"EL APRENDIZAJE MÓVIL COMO FAVORECEDOR DEL DESARROLLO DE PENSAMIENTO HISTÓRICO EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE SECUNDARIA"

TESIS DE INVESTIGACIÓN

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

PRESENTA:

JORGE LUIS HERNÁNDEZ ÁVALOS

ASESOR:

DR. FRANCISCO HERNÁNDEZ ORTIZ

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P. **JULIO 2025**

BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
CENTRO DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA

ACUERDO DE AUTORIZACIÓN PARA USO DE INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA BECENE DE ACUERDO A LA POLÍTICA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

A quien corresponda.
PRESENTE. –

Por medio del presente escrito Jorge Luis Hernandez Avalos autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la utilización de la obra Titulada:

"EL APRENDIZAJE MÓVIL COMO FAVORECEDOR DEL DESARROLLO DE PENSAMIENTO HISTÓRICO EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE SECUNDARIA"

en la modalidad de: Tesis ▼ para obtener el Título en ▼ Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia en Educación Secundaria ▼ en la generación 2021-2025 para su divulgación, y preservación en cualquier medio, incluido el electrónico y como parte del Repositorio Institucional de Acceso Abierto de la BECENE con fines educativos y Académicos, así como la difusión entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras personas, sin que pueda percibir ninguna retribución económica.

Por medio de este acuerdo deseo expresar que es una autorización voluntaria y gratuita y en atención a lo señalado en los artículos 21 y 27 de Ley Federal del Derecho de Autor, la BECENE cuenta con mi autorización para la utilización de la información antes señalada estableciendo que se utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados.

La utilización de la información será durante el tiempo que sea pertinente bajo los términos de los párrafos anteriores, finalmente manifiesto que cuento con las facultades y los derechos correspondientes para otorgar la presente autorización, por ser de mi autoría la obra.

Por lo anterior deslindo a la BECENE de cualquier responsabilidad concerniente a lo establecido en la presente autorización.

Para que así conste por mi libre voluntad firmo el presente.

En la Ciudad de San Luis Potosí. S.L.P. a los 10 días del mes de julio de 2025.

ATENTAMENTE.

Jorge Luis Hernandez Avalos
Nombre y Firma
AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES

Nicolás Zapata No. 200
Zona Centro, C.P. 78000
Tel y Fax: 01444 812-11-55
e-mail: cicyt@beceneslp.edu.mx
www.beceneslp.edu.mx

BECENE-SA-DSE.RT-PO-01-05
Revisión 1

Administrativa

Dictamen Aprobatorio del Documento Recepcional

San Luis Potosí, S.L.P.; a 09 de Julio del 2025

Los que suscriben, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. HERNANDEZ AVALOS JORGE LUIS
De la Generación: 2021 - 2025

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de: Tesis de investigación.

Titulado:
EL APRENDIZAJE MÓVIL COMO FAVORECEDOR DEL DESARROLLO DE PENSAMIENTO HISTÓRICO EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE SECUNDARIA

Por lo anterior, se determina que reúne los requisitos para proceder a sustentar el Examen Profesional que establecen las normas correspondientes, con el propósito de obtener el Titulo de Licenciado(a) en ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

ATENTAMENTE
COMISIÓN DE TITULACIÓN

DIRECTORA ACADÉMICA	**DIRECTORA DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS**
MTRA. MARCELA DE LA CONCEPCION MIRELES MEDINA	**DRA. ELIDA GODINA BELMARES**
RESPONSABLE DE TITULACIÓN	**ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL**
MTRO. GERARDO JAVIER GUEL CABRERA	**DR. FRANCISCO HERNANDEZ ORTIZ**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P

AGRADECIMIENTOS

“Es imposible enseñar sin la capacidad forjada, inventada, bien cuidada de amar. Es preciso atreverse decir que estudiamos, aprendemos, enseñamos y conocemos con nuestro cuerpo entero, con los sentimientos, con las emociones, con los deseos, con los miedos, con las dudas, con la pasión y también con la razón crítica. Jamás solo esta última.”

Cartas a quien pretende enseñar, Paulo Freire.(1993)

A mis padres, Ramiro y Cristina, cuyo amor incondicional, sabiduría y perseverancia han sido mi mayor guía. Gracias por ser un ejemplo constante de vida y por confiar en mí incluso en los momentos más inciertos. Cada paso que doy está cimentado en los valores que ustedes me enseñaron.

A mis hermanas, Lilibeth y Rocío, por ser una fuente inagotable de inspiración. Gracias por su presencia amorosa, por escucharme, aconsejarme y celebrar conmigo cada pequeño logro. Su apoyo ha sido luz en cada etapa de este camino.

A mis amigos César, Gael, Hidai, Paola, Hannia, Mayra, por ser refugio, risa y complicidad. Gracias por su lealtad, por las memorias compartidas y por acompañarme también en los momentos difíciles. Nada de esto habría tenido el mismo sentido sin ustedes.

A todos mis maestros y maestras, gracias por la enseñanzas que marcaron mi vida. Su pasión por enseñar sembró en mí la inquietud por aprender y la vocación por transmitir conocimiento.

A mi asesor de tesis, Dr. Francisco Hernández Ortiz, gracias por su guía generosa, su paciencia y su confianza constante. Su compromiso académico y humano ha dejado una huella imborrable en mi formación como docente.

Y a mis alumnos, por recordarme cada día, el verdadero sentido de enseñar. Gracias por permitirme acompañarlos en su proceso de aprendizaje y por enriquecer el mío con su entusiasmo, curiosidad y autenticidad.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 8
1. Justificación 8
2. Delimitación del tema 9
3. Estado del Arte 16
4. Problema de investigación 23
5. Hipótesis 24
6. Objetivos 25
7. Metodología 25
CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO 30
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO 53
1.Perspectiva sociocultural. 53
2.Perspectiva Constructivista 63
3.Fundamentos del aprendizaje móvil 73
4. Educación histórica 82
CAPÍTULO III. RESULTADOS 86
1. Las características del pensamiento histórico en los estudiantes de tercer año de secundaria. 86
2. El aprendizaje móvil en los estudiantes de tercer año de secundaria. 100
3. Actividades históricas en la plataforma educativa Wordwall 105
4. Actividades históricas en la plataforma educativa Kahoot. 111
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES 118
1. Discusión 118
2. Conclusiones 121
REFERENCIAS 125
ANEXOS 131

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Características del pensamiento histórico 88
Tabla 2 Aprendizaje móvil 101
Tabla 3 Actividades en Wordwall 106
Tabla 4 Actividades en Kahoot 111
Tabla 5 Matriz de conguencia interna de investigación 131
Tabla 6 Operalización de las variables 133

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Gráfica de la pregunta No.1 31
Figura 2 Gráfica de la pregunta No.2 32
Figura 3 Gráfica de la pregunta No.3 33
Figura 4 Gráfica de la pregunta No.4 34
Figura 5 Gráfica de la pregunta No.5 35
Figura 6 Gráfica de la pregunta No.6 36
Figura 7 Gráfica de la pregunta No.7 37
Figura 8 Gráfica de la pregunta No.8 38
Figura 9 Gráfica de la pregunta No.9 39
Figura 10 Gráfica de la pregunta No.10 40
Figura 11 Gráfica de la pregunta No.11 41
Figura 12 Gráfica de la pregunta No.12 42
Figura 13 Gráfica de la pregunta No.13 43
Figura 14 Gráfica de la pregunta No.14 44
Figura 15 Gráfica de la pregunta No.15 45
Figura 16 Gráfica de la pregunta No.16 46
Figura 17 Gráfica de la pregunta No.17 47
Figura 18 Gráfica de la pregunta No.18 48
Figura 19 Gráfica de la pregunta No.19 49
Figura 20 Gráfica de la pregunta No.20 50
Figura 21 Gráfica general de los resultados del Cuestionario 52
Figura 22 Texto argumentativo de relevancia de la Primera Guerra Mundial 89
Figura 23 Gráfica de relevancia histórica 90
Figura 24 Discurso del kaiser Guillermo II de Alemania 91
Figura 25 Cuestionario sobre discurso del kaiser Guillermo II de Alemania 91
Figura 26 Gráfica de análisis de fuentes históricas 92
Figura 27 Cuadro comparativo de cambios y continuidades de la Primera Guerra Mundial 93
Figura 28 Gráfica de cambios y continuidades 94

Figura 29 Esquema de causas y consecuencias de la Primera Guerra Mundial 95
Figura 30 Gráfica de causas y consecuencias 96
Figura 31 Ficha aegumentativa de perspectiva historica de la Primera Guerra Mundial 96
Figura 32 Gráfica de perspectiva histórica 98
Figura 33 Texto aegumentativo sobre juicio ético de la Primera Guerra Mundial 98
Figura 34 Gráfica de dimensión ética de la historia 100
Figura 35 Gráfica de integración de la realidad histórica 103
Figura 36 Gráfica de síntesis del aprendizaje histórico 104
Figura 37 Captura de pantalla de sopa de letras en Wordwall 107
Figura 38 Gráfica de actividad "sopa de letras" 107
Figura 39 Captura de pantalla de actividad "Une las parejas" en Wordwall 108
Figura 40 Gráfica de actividad "Une las parejas" 109
Figura 41 Captura de pantalla de actividad "Ordena por grupo"en Wordwall 109
Figura 42 Gráfica de actividad "Ordena por grupo" 110
Figura 43 Captura de pantalla de cuestionario hecho en la plataforma Kahoot 112
Figura 44 Gráfica de cuestionario sobre análisis de fuentes históricas 113
Figura 45 Captura de pantalla de cuestionario hecho en la plataforma Kahoot 114
Figura 46 Gráfica de cuestionario de perspectiva histórica 115
Figura 47 Captura de pantalla de cuestionario hecho en la plataforma Kahoot 115
Figura 48 Gráfica de cuestionario de dimensión ética de la historia 116

INTRODUCCIÓN

1. Justificación

En el contexto actual, los dispositivos móviles se han convertido en una extensión de la vida cotidiana de los estudiantes, por lo que se vuelve indispensable analizar su potencial como herramientas pedagógicas, especialmente en el campo de la enseñanza de la historia. La justificación de ésta investigación tiene como propósito central comprender cómo el uso de dispositivos móviles influye en el desarrollo del pensamiento histórico en estudiantes de educación secundaria, no sólo desde una perspectiva tecnológica, sino como un medio para fomentar habilidades críticas, analíticas y reflexivas propias de esta disciplina.

> La originalidad de este estudio radica en que, si bien existen investigaciones que analizan el impacto de la tecnología en el aula, pocas han abordado con profundidad cómo el aprendizaje móvil puede contribuir específicamente al desarrollo del pensamiento histórico. Este tipo de pensamiento, que implica comprender algunas habilidades como el análisis de fuentes históricas, o la |realización de juicios éticos, requiere estrategias de enseñanza distintas a las tradicionales, mismas que pueden verse fortalecidas mediante el uso de aplicaciones móviles, plataformas interactivas o entornos de aprendizaje digitales personalizados.

En cuanto a su pertinencia, esta investigación se inserta en el marco de transformación educativa propuesto por la Nueva Escuela Mexicana, que busca formar estudiantes críticos, reflexivos y capaces de comprender su realidad histórica y social. La implementación de tecnología móvil en este proceso se vuelve especialmente relevante en contextos donde existen brechas de atención, el desinterés por asignaturas como la historia y el uso no regulado de dispositivos móviles, lo que representan retos pedagógicos urgentes. Investigar cómo estos aparatos pueden ser aliados y no obstáculos en el aprendizaje histórico resulta fundamental para adecuar las prácticas docentes a las necesidades y características del estudiantado actual.

La utilidad de este trabajo se manifiesta en diversos niveles. Para los docentes, proporcionará estrategias fundamentadas para integrar de manera efectiva los dispositivos móviles en la enseñanza de la historia, más allá de un uso superficial o lúdico. Para los alumnos, implica una posibilidad de construir un aprendizaje más significativo, activo y autónomo. Para la comunidad educativa en general, ofrece una visión crítica sobre los efectos del uso de la tecnología móvil en el desarrollo de habilidades de pensamiento histórico. Asimismo, este estudio podría servir de referencia para futuras investigaciones que busquen adaptar modelos de enseñanza tradicional a contextos tecnológicos emergentes.

Esta investigación no sólo responde a una necesidad educativa actual, sino que propone una nueva forma de abordar la enseñanza de la historia en secundaria, aprovechando el potencial pedagógico de herramientas tecnológicas ya presentes en la vida cotidiana de los estudiantes. Desde una perspectiva crítica, colaborativa y contextualizada, busca generar conocimiento útil, aplicable y transformador en el ámbito de la educación básica en México.

2. Delimitación del tema

La delimitación del tema investigado se argumenta a continuación. Está situada en los ejes de Tecnologías de la información y la comunicación aplicada a la educación, tiene un carácter pedagógico porque está enfocada en la educación histórica y analiza a la Historia como ciencia social, haciendo énfasis en los conceptos de primer y segundo orden y el desarrollo del pensamiento histórico.

La relación entre estos ejes radica en el enfoque hacia la mejora del aprendizaje histórico y el desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes mediante el uso de herramientas tecnológicas, usando metodologías pedagógicas modernas y la comprensión profunda de la historia como disciplina académica.

Los dispositivos móviles son dispositivos electrónicos portátiles que permiten realizar una variedad de tareas, como hacer llamadas telefónicas, enviar mensajes de texto, navegar por Internet, tomar fotos y videos, reproducir música, y más aplicaciones útiles para los usuarios del celular.

El avance en tecnologías de almacenamiento y comunicación permitió el desarrollo de dispositivos cada vez más potentes y versátiles. A finales del siglo XX y principios del siglo XXI, la era de la conectividad dio lugar al auge de los dispositivos móviles, como los teléfonos inteligentes y las tabletas, y a la expansión de Internet en la vida cotidiana de las personas" (Rivero, 2023, p.02).

Algunas de los principales tipos de dispositivos móviles según Alonso, et. al. (2011) son:

- Dispositivo Móvil de Datos Limitados: teléfonos móviles clásicos. Se caracterizan por tener un pantalla pequeña de tipo texto. Ofrecen servicios de datos generalmente limitados a SMS y acceso WAP.
- Dispositivo Móvil de Datos Básicos: se caracterizan por tener una pantalla de mediano tamaño, menú o navegación basada en iconos, y ofrecer acceso a emails, lista de direcciones, SMS, y, en algunos casos, un navegador web básico. Un típico ejemplo de este tipo de dispositivos son los teléfonos inteligentes ("smartphones").
- Dispositivo Móvil de Datos Mejorados se caracterizan por tener pantallas de medianas a grandes, que ofrecen las mismas características que el "Dispositivo Móvil de Datos Básicos" más aplicaciones nativas como aplicaciones de Microsoft Office Mobile (Word, Excel, PowerPoint) y aplicaciones corporativas usuales, en versión móvil, portales intranet, etc.

Actualmente, existe una amplia variedad de dispositivos móviles, siendo algunos más populares que otros. Según Alonso, et. al. (2011), los "Smartphones" o teléfonos inteligentes son un ejemplo de ello. Un "smartphone" (teléfono inteligente en español) es un dispositivo electrónico que funciona como un teléfono móvil con características similares a las de un ordenador personal. Una característica importante de casi todos los teléfonos inteligentes es que permiten la instalación de programas para incrementar el procesamiento de datos y la conectividad. Los teléfonos inteligentes se distinguen por muchas características,

entre las que destacan las pantallas táctiles, un sistema operativo así como la conectividad a Internet y el acceso al correo electrónico.

Los dispositivos móviles ofrecen múltiples beneficios, entre los que destacan:

- Conexión constante: Permiten estar siempre conectados a Internet y a redes sociales, favoreciendo el acceso instantáneo a información.
- Acceso a aplicaciones: Facilitan la realización de tareas como comunicaciones, gestiones bancarias y pedidos de servicios.
- Entretenimiento: Brindan acceso a música, películas, juegos y libros electrónicos en cualquier momento.
- Productividad: Ayudan a organizar actividades diarias y gestionar el tiempo de manera eficiente.

En definitiva, los dispositivos móviles se han convertido en herramientas imprescindibles para la vida moderna.

> Los teléfonos inteligentes han tenido un impacto profundo en la vida cotidiana de las personas en todo el mundo. Estos dispositivos multifuncionales permiten a los usuarios realizar una amplia gama de tareas, como comunicarse, acceder a información, realizar transacciones financieras, hacer fotos y utilizar aplicaciones de entretenimiento y productividad (Rivero, 2023, p.12-13).

Por lo tanto, podemos concluir que el dispositivo móvil es una herramienta idónea para la enseñanza de la historia, ya que algunas de sus características, como la portabilidad y el acceso a diferentes aplicaciones facilita la adquisición de conocimiento histórico a cualquier hora y a cualquier lugar, lo que a su vez contribuye a un mejor análisis y reflexión de la información consultada.

> En el ámbito de la educación y el aprendizaje, la tecnología electrónica ha influido profundamente, tanto en el aula como fuera de ella. La aparición de plataformas de aprendizaje en línea y recursos educativos en abierto ha

permitido a los estudiantes y profesionales acceder a una amplia gama de contenidos y oportunidades de aprendizaje" (Rivero, 2023, p.09).

La investigación es de carácter pedagógico, desde la educación histórica. Se concibe a la pedagogía como una ciencia que estudia la educación. Su objeto de estudio es la educación como fenómeno sociocultural.

> La pedagogía, en cuanto filosofía de la educación, formula los fines de la educación, las metas que deben alcanzarse, mientras que la psicología, la sociología, la didáctica, etc., se limitan a proporcionarnos los medios propios para la consecución de esos fines, a indicarnos los caminos que debemos recorrer para alcanzar esas metas. (Abbagnano y Visalberghi, 1957, p.09).

La pedagogía tiene como función orientar las acciones educativas a través de prácticas, principios y métodos específicos. Estas formas de transmitir conocimiento han estado presentes desde el inicio de las comunidades humanas.

> El estudio de la historia de la pedagogía empieza por el pensamiento educativo en la antigua Grecia. Pero los egipcios, los babilonios, los hindúes, los chinos y muchos otros pueblos del Oriente cercano y lejano habían elaborado complejas y eficientes formas de educación antes de los griegos" (Abbagnano y Visalberghi, 1957, p.10).

Los grandes pensadores griegos, como Platón, Sócrates y Aristóteles, destacaron la importancia de estudiar diversas disciplinas. Más tarde, en el siglo XVII, la pedagogía tradicional surgió en Francia, dirigida por los jesuitas, los cuales destacaban a la escuela como un centro fundamental de transmisión cultural y religiosa.

En el siglo XX, la pedagogía avanzó significativamente, apoyándose más en la investigación científica que en creencias personales. Algunos de los principales exponentes de este periodo incluyen:

- John Dewey: Considerado un educador pragmático, Dewey vinculó la educación al éxito de la experiencia.

- María Montessori: Desarrolló el método de la pedagogía científica, basado en la observación y la experimentación.
- Jean Piaget: Sentó las bases del constructivismo pedagógico, que sostiene que "el aprendizaje es un proceso de construcción social y activo.

La pedagogía contemporánea responde a las necesidades de la sociedad actual, como comenta Freire, (2000), el cual analizó la problemática educativa desde una vista integral y propuso cuatro conceptos:

- Deshumanización: Freire señala la “deshumanización” como consecuencia de la opresión. Esta, afecta no solamente a los oprimidos sino también a aquellos que oprimen.
- Educación Bancaria: En la educación bancaria la contradicción es mantenida y estimulada ya que no existe liberación superadora posible. El educando, sólo un objeto en el proceso padece pasivamente la acción de su educador, el saber es como un depósito.
- Educación Problematizadora: La propuesta de Freire niega el sistema unidireccional propuesto por la “Educación bancaria” ya que da existencia a una comunicación de ida y vuelta constituyéndose un diálogo liberador.
- La dialoguicidad: El diálogo es este encuentro de los hombres, mediatizados por el mundo, para pronunciarlo no agotándose, por lo tanto, en la mera relación yo-tú, es la esencia de la educación como práctica de libertad.

A su vez, existen otros exponentes de esta era como Howard Gardner o Lev Vygotsky, quienes han contribuido significativamente a la pedagogía moderna. Este último, ha de ser de gran importancia para el sustento teórico de esta investigación, ya que la corriente pedagógica sociocultural sitúa el aprendizaje en un contexto cultural y social, mostrando que el conocimiento no se construye de manera aislada, sino en colaboración con otros y dentro de un marco cultural específico. De esta manera, considero que lo dicho por Vygotsky (1978): “a través de otros llegamos a ser nosotros mismos.”, define el enfoque pedagógico que tomará la investigación.

Una subdisciplina de la pedagogía es la enseñanza de la historia.

> La enseñanza de la historia, al estar en cierta medida fuera del saber disciplinar, se entiende como la construcción de significados sobre el pasado dentro de la escuela, puede enmarcarse dentro de los usos públicos de la historia en el presente. (Plá, 2012, p.169).

Así, la enseñanza de la historia combina elementos de la didáctica y la pedagogía, generando debates sobre sus manifestaciones prácticas y teóricas.

La historia es el estudio del pasado de la humanidad mediante la examinación crítica de documentos, restos materiales, fotografías, libros y otros testimonios que hablan sobre eventos pasados de diversas regiones y culturas.

> La historia es el estudio científicamente elaborado de las diversas actividades y de las diversas creaciones de los hombres de otros tiempos, captadas en sus fechas, en el marco de sociedades extremadamente variadas. Además, existe la historiografía, que estudia la historia de la disciplina histórica y su evolución a lo largo del tiempo. (Febvre, 1970,p.40).

El análisis histórico se enriquece con el apoyo de diversas ciencias auxiliares que contribuyen a la interpretación de fuentes documentales. Por ejemplo:

- Arqueología: Se enfoca en los restos materiales de las sociedades del pasado.
- Paleografía: Analiza antiguos documentos escritos para comprender su contenido y contexto.
- Hermenéutica: Ayuda a comprender e interpretar textos históricos, ofreciendo un marco para el análisis crítico.

Sin embargo, es importante diferenciar la historia como disciplina y la enseñanza de la historia. La historia se centra en el estudio de eventos, procesos y cambios a lo largo del tiempo, y su interpretación está basada en la recopilación y análisis de fuentes primarias La historia se construye a partir de la investigación

objetiva y busca comprender el contexto en el que ocurrieron ciertos sucesos, identificando causas y consecuencias.

Por otro lado, la enseñanza de la historia se refiere al proceso educativo mediante el cual los docentes transmiten el conocimiento histórico a los estudiantes, e implica utilizar un enfoque pedagógico que permita a los alumnos desarrollar habilidades para interpretar, analizar y contextualizar los hechos históricos.

Otro aporte clave es el desarrollo del pensamiento histórico, definido como un proceso creativo que permite interpretar las fuentes del pasado y generar narrativas históricas. Desde la perspectiva docente, esto implica fomentar aprendizajes de segundo orden, que capacitan al alumnado para abordar el pasado de manera crítica y conectarlo con el presente y futuro.

Para la enseñanza de la historia, es esencial diferenciar entre conceptos de primer y segundo orden. Los conceptos de primer orden se centran en procesos históricos concretos, como fechas y eventos, mientras que los de segundo orden proporcionan herramientas para pensar históricamente. Como afirman Seixas y Morton (2013), estos conceptos son:

- Tiempo histórico: Relaciona espacio y tiempo en los procesos históricos.
- Cambio y continuidad: Identifica transformaciones y permanencias a lo largo del tiempo
- Causalidad: Permite analizar la multicausalidad económica, política, social y cultural de los procesos históricos.
- Fuentes históricas: Su interpretación es fundamental para obtener información verídica y plantear interrogantes sobre un acontecimiento.
- Empatía histórica: Implica comprender la mentalidad y motivaciones de los sujetos históricos sin caer en el presentismo, favoreciendo una conciencia histórica para la convivencia.

Con base en el análisis anterior, la delimitación del tema se acota a *cómo el pensamiento histórico en estudiantes de la Escuela Secundaria Oficial Profesor José Ciriaco Cruz en San Luis Potosí puede ser desarrollado a través del aprendizaje móvil, utilizando el teléfono celular.*

3. Estado del Arte

Este apartado tiene la finalidad de analizar de forma crítica un conjunto de informes de investigación y artículos científicos que sirven de base para indagar en el tema de investigación. El propósito de la elaboración de este estado del arte es plantear un panorama integral y actualizado sobre el conocimiento que existe en el área de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación y la Pedagogía enfocada en la enseñanza de la Historia, lo que implica identificar, analizar y sintetizar el avance del conocimiento sobre la enseñanza de la historia, con el aprendizaje móvil.

Las fuentes consultadas fueron 15 artículos de investigación encontrados en navegadores digitales especializados como Google Academy, Redalyc y repositorios oficiales. Se utilizaron palabras clave para encontrar de manera más sencilla los artículos relacionados con el tema: “dispositivo móvil”, “enseñanza de la historia” y “pensamiento histórico”. La primera categorización empleada fue buscar 8 investigaciones sobre los dispositivos móviles en la enseñanza de la historia, las cuales fueron comprendidas a través de una lectura crítica. Después, se realizaron organizadores gráficos: mapas conceptuales y cuadros sinópticos, éstos ayudaron a procesar la información recopilada.

Posteriormente, se realizaron micro escritos, donde se identificó el nombre de la investigación, los autores, el tipo de investigación, el lugar donde fue realizado, sus objetivos, las metodologías utilizadas y sus ideas principales, divididas en introducción, desarrollo y conclusiones, para una correcta síntesis de la información analizada. La segunda categorización contempló 7 artículos sobre construcción de pensamiento histórico, en donde se siguió el mismo procedimiento anteriormente mencionado.

El análisis me permitió tener un panorama claro sobre qué era lo que quería investigar, ya que antes de desarrollar este proceso, tenían nociones muy vagas sobre los conceptos de “pensamiento histórico” y “enseñanza de la historia”. La lectura de todos estos artículos me hizo indagar conocimientos sobre Tecnologías de la Información y la Comunicación y de la Didáctica de la Historia. De este modo, tuve claridad para realizar ésta investigación, ya que al principio le daba más peso al impacto del dispositivo móvil, sin tener en cuenta las estrategias que contribuyen a la construcción de conocimiento histórico.

Sin embargo, algunos de los escritos que analicé, no me dejaron claro ciertas ideas sobre la construcción de pensamiento histórico, ya que los autores contemplaban diversas opiniones de historiadores sobre este concepto y considero que el estudio de las concepciones que tienen cada uno debe ser un proceso más meticuloso. Es por eso que tuve interés en investigar más sobre las distintas cosmovisiones que tienen los historiadores sobre el pensamiento histórico y qué estrategias pueden ayudar a su desarrollo, usando el dispositivo móvil en estudiantes de educación secundaria.

Los dispositivos móviles en la enseñanza de la historia.

La primera categoría a analizar fueron los dispositivos móviles en la enseñanza de la historia. Este tópico ha sido estudiado en diversas latitudes, tenemos a Fragoso, et. al. (2020) cuya investigación cualitativa sobre *Experiencia sobre el uso del teléfono móvil como herramienta de enseñanza y aprendizaje en clases de Historia: percepción de los estudiantes,* realizada por investigadores de la Universidad de Ciencias Médicas en Cienfuegos, Cuba. Bajo la metodología de diseño de encuesta, lograron conocer las expectativas de los alumnos sobre el dispositivo móvil como herramienta de enseñanza y aprendizaje. Los resultados mostraron que la aplicación diseñada cumplió su función y satisfizo las expectativas.

Este trabajo coincide con el de Martínez, et. al. (2019), cuya investigación cualitativa sobre *Percepciones sobre el uso de recursos TIC y «mass-media» para la enseñanza de la historia. Un estudio comparativo en futuros docentes de España-*

Inglaterra, realizada por investigadores de la Universidad Nacional de Educación a Distancia de Madrid, España. Este artículo aplicó la misma metodología que el de Fragoso, et. al. (2020), con la diferencia de que la encuesta fue diseñada para estudiantes de licenciatura en docencia en Historia en España e Inglaterra, los cuales dieron su opinión sobre el uso de TIC y “mass-media”. En el apartado de análisis y resultados, se concluyó que los museos, fuentes documentales primarias, orales y documentales son más valorados por los docentes españoles, mientras que las fuentes documentales primarias y los museos por los docentes ingleses. A su vez, el libro de texto, cómic y videojuego son menos valorados por los docentes españoles y el cómic, videojuego y novela histórica son los menos valorados por los docentes ingleses.

Revilla (2020), hace una investigación cualitativa sobre *Tecnología para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales: evolución, desafíos y nuevas perspectivas,* realizada en la Universidad de Valladolid, España coincide en el análisis del dispositivo móvil en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con la diferencia de que en este estudio, se analiza la percepción de las TIC durante las últimas décadas y además propone una hipótesis sobre -cuáles serán las nuevas tendencias y perspectivas a futuro en el ámbito, en donde el uso de videojuegos, foros, blogs y podcasts van tomando popularidad-.

No podemos dejar atrás el aporte de Miras (2017), en su investigación cualitativa denominada *El uso de los dispositivos móviles en clase de Historia: experiencia de uso de Kahoot como herramienta evaluadora,* realizada en la Universidad de Murcia, España. En esta investigación, se usó la herramienta digital denominada Kahoot, la cual fue creada en 2012 en Noruega, la cual permite al docente crear cuestionarios sobre determinado tema, donde los cuestionarios son creados por la misma página web. Bajo la metodología de diseño de encuesta, se conoció si los alumnos tenían dispositivo móvil y acceso a internet, donde la mayoría de ellos contestó afirmativamente. Posteriormente, se hizo un Kahoot de 15 preguntas con 4 opciones posibles de respuesta, en donde los alumnos mostraron una actitud competitiva y estimulante.

A su vez, el artículo de Larrosa, et. al. (2024), que es una investigación cualitativa denominada *Kahoot como herramienta de recolección de datos con población infantil*, la cual fue realizada en la Universidad de Montevideo Uruguay, precisa que Kahoot es una herramienta lúdica, gamificada, capaz de captar la atención de los alumnos de manera divertida y entretenida. El usar esta plataforma genera en los estudiantes una sensación de seguridad, ya que se percibe como un entorno de bajo riesgo y entretenido, lo cual visibiliza una motivación de tipo intrínseca. Esta plataforma ofrece de forma automática estadísticas y gráficos, por lo que funge como una novedosa herramienta de evaluación. Además, promueve la participación activa por parte de los educandos y brinda un espacio para que los estudiantes sean protagonistas.

El uso de aplicaciones móviles en la enseñanza de la historia.

La segunda categoría es el uso de realidad virtual y desarrollo de aplicaciones móviles en la enseñanza de la historia. Este tema ha sido estudiado por diversos investigadores, como Gutiérrez, et. al. (2019), los cuales desarrollaron una investigación cualitativa sobre *Análisis de la motivación ante el uso de la realidad virtual en la enseñanza de la historia en futuros maestros,* realizado en la Universidad de Castilla-La Mancha en España. Bajo la metodología de diseño de encuesta con formato Likert, lograron mostrar que tanto hombres como mujeres presentaron una elevada motivación total, sin diferencias significativas entre ellos.

Los hallazgos de Díaz, et. al. (2018), en su investigación cualitativa sobre *Clases de Historia en mundo virtual ¿Cómo podemos mejorarlo?,* realizada en la Universidad de La Frontera en Chile y la Universidad del Cauca en Colombia. Bajo la metodología de análisis de artículos científicos sobre educación y computación, lograron proponer utilizar la Realidad Virtual en dispositivos móviles, destacando el sonido 3D, la alta resolución y la elaboración de guion. A su vez, mostraron que la mayoría de las experiencias de Realidad Virtual se viven en juegos de aventura, por lo que concluyen que los videojuegos de Realidad Virtual tienen un potencial motivador.

La investigación cualitativa de Ocsa, et. al. (2014), sobre *Propuesta para el diseño y desarrollo de Aplicaciones M-Learning: caso, aplicaciones de historia del Perú como objetos de aprendizaje móviles,* realizada en la Universidad Nacional de San Agustín en Perú, propone el uso de Realidad Virtual en videojuegos y tours guiados y señala que estas actividades suponen una alta demanda cognitiva para los alumnos.

Finalmente, el aporte de Villalonga, et. al. (2015), en su investigación cualitativa sobre *Modelo de integración educomunicativa de'apps' móviles para la enseñanza y aprendizaje,* realizada por investigadores de Universidades de Madrid y Zaragoza en España. Bajo la metodología de estudio de caso, se rediseñó la asignatura de Metodología de la Investigación según el Modelo Teórico de Aprendizaje, donde se analizó los ecosistemas pedagógicos de los entornos móviles de aprendizaje, el potencial de las aplicaciones móviles y una propuesta didáctica, donde se destacaba el rol activo del alumnado, el rol mediador del profesor, los entornos personales de aprendizaje, la consulta de contenidos y su divulgación. A su vez, se propuso clasificar las acciones llevadas a cabo siguiendo el modelo de la Taxonomía de Bloom: “buscar y filtrar”, “conocer y construir”, “aplicar y crear”, “analizar”, “colaborar, conectar y compartir” fueron las categorías propuestas.

El pensamiento histórico.

La tercera categoría denominada es la formación de pensamiento histórico. Múltiples investigadores han hecho aportes sobre el pensamiento histórico, como Sepúlveda (2020), el cual desarrolló una investigación cualitativa sobre *Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico,* realizada en la Universidad Católica de la Santísima Concepción de Chile. Bajo un análisis documental, se analizaron 197 fuentes procedentes de España, Portugal, México, Brasil y Chile sobre la didáctica de la historia, publicados en el periodo 2011-2019, donde se evidenció una escasa presencia de actividades y/o propuestas didácticas para desarrollar el pensamiento histórico en el alumnado. Se propusieron

algunas actividades para promover el pensamiento histórico, como la visita de museos y restos patrimoniales, ejecución de proyectos de investigación, líneas del tiempo creativas, implementación de debates y elaboración de comics.

La investigación cualitativa de Serrano, et. al. (2014), denominada *Memorizar historia sin aprender pensamiento histórico: las PAU de Historia de España. Investigación en la escuela,* realizada por investigadores de la Universidad de Valencia, España, proponen bajo la metodología de diseño de encuesta analizar las Pruebas de Acceso a la Universidad de España en el apartado de Historia, donde se puede evaluar cómo es el pensamiento histórico del alumnado. Los resultados de la encuesta mostraron que la mayoría de los alumnos solo era capaz de reproducir memorísticamente los contenidos, mostrando un nivel cognitivo bajo.

A su vez, la investigación documental de Serrano (2014) sobre *Fuentes históricas y libros de texto en secundaria: una oportunidad perdida para enseñar competencias de pensamiento histórico,* realizada por la Universidad de Valencia, España, propone una visión diferente sobre las competencias que se pueden desarrollar en el pensamiento histórico, al involucrar el uso de fuentes históricas y el análisis de libros de texto. El estudio propone dos niveles de aprovechamiento analítico de las fuentes históricas: El nivel bajo-medio (descriptivo y algorítmico), que son actividades de bajo nivel cognitivo como recordar, repetir, comprender y reformular y el nivel alto (heurístico y creativo) del cual derivan tareas donde se aplica, analiza, evalúa y crea. Bajo la metodología de análisis documental, se analizaron 19 ejemplares de libros de historia, donde se obtuvo que predominaron las fuentes iconográficas sobre las escritas y que las actividades iniciales eran destinadas a llamar la atención del alumnado, lo que reflejaba un nivel bajo-medio de aprovechamiento analítico.

El estudio del pensamiento histórico tiene más aristas de las ya mencionadas, ya que varios autores a lo largo de la historia han definido este concepto. La investigación cualitativa de Santisteban (2010), denominada *La formación de competencias de pensamiento histórico*, discute estos conceptos.

Algunos intelectuales como Martineau (2002) y Levesque (2008), hablan sobre los componentes que debería tener el pensamiento histórico, en donde algunos de ellos coinciden en que aprender a pensar históricamente contribuye a la formación de una ciudadanía democrática.

Por otro lado, Carretero, et. al. (2013), en su estudio *La construcción del conocimiento histórico. Propuesta educativa,* realizado por investigadores de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales de Argentina, propone un enfoque distinto; que la enseñanza de la historia en cualquier sistema escolar atiende a dos objetivos: hacer que los estudiantes amen a su país y entiendan el pasado. El objetivo "romántico" de la historia es identitario, mientras que el objetivo "ilustrado" se dirige a formar ciudadanos reflexivos. También se analiza el concepto de Nación. Desde el enfoque "romántico", la nación se entiende como una realidad natural, por lo que el sentimiento nacional es espontáneo e innato. En el enfoque "ilustrado", las identidades nacionales son invenciones artificiales dirigidas por intereses políticos. El enfoque "romántico" puede llevar al "Nacionalismo Banal", en donde las personas anclan su identidad nacional de forma natural, lo que dificulta el desarrollo de pensamiento histórico.

A su vez, la investigación cualitativa de Santisteban, et. al. (2010), sobre *Una investigación sobre la formación del pensamiento histórico. Metodología de investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*, realizada por investigadores de la Universidad de Barcelona, España, ofrecen otras definiciones sobre el pensamiento histórico. Para estos investigadores, existen cuatro componentes sobre cómo se forma el pensamiento histórico, los cuales son: la conciencia histórico-temporal, la representación de la historia a través de la narración y explicación histórica, la empatía histórica y las competencias para contextualizar, y la interpretación de la historia a partir de fuentes.

Finalmente, la investigación cualitativa de Carrasco, et. al. (2014), realizada por investigadores de la Universidad del Estado de Santa Catarina en Brasil, hace hincapié en la falta de conocimiento epistemológico por parte de los profesores y el

alumnado, donde la historia tiende a ser escasamente relevante para una sociedad que demanda ingenieros y técnicos. A su vez, declara que la historia debería enseñarse desde la combinación de los conceptos de primer orden (que dan respuesta a ¿qué?, ¿quién?, ¿cuándo? y ¿dónde? y refieren a conceptos, fechas y acontecimientos) y de segundo orden (búsqueda y tratamiento de fuentes, desarrollo de empatía histórica, etcétera), ya que estos últimos se han reservado para la investigación, por lo que es necesario un aprendizaje de la historia centrado en la investigación, indagación y métodos basados en problemas.

El análisis realizado en las fuentes citadas me permitió construir un marco conceptual metodológico para abordar el tema de la investigación, relacionado con el uso de dispositivos móviles en la enseñanza de la historia y la construcción del pensamiento histórico. Este proceso incluyó la lectura detallada, la organización de la información mediante herramientas gráficas y la producción de micro escritos, resultó clave para clarificar los conceptos que inicialmente eran difusos. De esta manera, se logró delimitar l tema y un enfoque más preciso para la investigación, en la cual se priorizan las estrategias pedagógicas que contribuyen a la construcción del pensamiento histórico, más allá del impacto tecnológico.

No obstante, el análisis también reveló algunas lagunas en las investigaciones revisadas, particularmente en la definición y las perspectivas sobre el pensamiento histórico por parte de los historiadores. Este hallazgo refuerza la necesidad de profundizar en las diversas cosmovisiones sobre este concepto y su vinculación con estrategias didácticas específicas. A partir de esta reflexión, declaro cómo línea de interés la exploración de metodologías que integren los dispositivos móviles de manera efectiva en la enseñanza de la historia, promoviendo no sólo el acceso a tecnologías, sino también el desarrollo de competencias críticas en la asignatura de historia en la educación secundaria.

4. Problema de investigación

La presente investigación se dirige a estudiantes de tercer grado de la Escuela Secundaria Profr. José Ciriaco Cruz, ubicada en un contexto

socioeconómico medio, donde la mayoría de los alumnos cuentan con acceso constante a un dispositivo móvil y a una conexión estable a internet en casa.

A su vez, en la institución educativa existe acceso controlado a recursos tecnológicos, lo cual permite la aplicación de herramientas digitales en ambientes didácticos específicos, como el aula de medios o mediante actividades guiadas dentro del aula convencional con apoyo del docente.

En este sentido, la investigación se enmarca en un contexto educativo donde el uso del aprendizaje móvil se implementa como una estrategia pedagógica innovadora adaptada a las condiciones reales del alumnado, lo que permite analizar su efectividad dentro de ambientes con recursos funcionales para fines educativos.

Pregunta general:

¿Cómo se desarrolla el pensamiento histórico en los estudiantes de tercer grado de la Escuela Secundaria Profr. José Ciriaco Cruz mediante la implementación del aprendizaje móvil durante el ciclo escolar 2024-2025?

Preguntas especificas:

¿De qué manera el uso de la aplicación educativa móvil Kahoot contribuye al desarrollo de pensamiento histórico?

¿De qué manera el uso de la aplicación educativa móvil Wordwall contribuye al desarrollo de pensamiento histórico?

5. Hipótesis

Las hipótesis que se determinaron fueron:

Hipótesis General:

El desarrollo del pensamiento histórico de los estudiantes de tercer grado de la Escuela Secundaria Profr. José Ciriaco Cruz, se incrementa con el aprendizaje móvil a través de las aplicaciones Wordwall y Kahoot en el ciclo escolar 2024-2025.

Hipótesis Especificas:

El desarrollo del pensamiento histórico de los estudiantes de tercer grado de secundaria se favorece con actividades pedagógicas de temas históricos utilizando la aplicación educativa Wordwall en el teléfono móvil.

El desarrollo del pensamiento histórico de los estudiantes de tercer grado de secundaria se potencia utilizando la aplicación educativa Kahoot a través del dispositivo móvil.

6. Objetivos

Los objetivos de la investigación quedaron explicitados de la siguiente manera:

Objetivo General:

Demostrar cómo el uso de plataformas educativas: Wordwall y Kahoot desarrollan el pensamiento histórico en los estudiantes de tercer grado de la Escuela Secundaria Profr. José Ciriaco Cruz durante el ciclo escolar 2024-2025.

Objetivos Específicos:

Identificar que actividades pedagógicas de temas históricos realizadas en la plataforma educativa Wordwall contribuyen al desarrollo del pensamiento histórico en estudiantes de tercer grado de secundaria

Explicar como la plataforma educativa Kahoot puede potenciar el desarrollo del pensamiento histórico en los estudiantes de tercer grado de secundaria.

7. Metodología

La metodología construida para la investigación se explica a continuación:

En primer lugar, se determina el campo al que pertenece la investigación, se explica en qué paradigma se ubica y cómo se concretiza en el proceso de la investigación, así como qué tipo de muestra utiliza, qué técnicas e instrumentos se utilizaron para la recopilación de los datos y bajo qué perspectivas teóricas se fundamenta.

El tipo de investigación que se realiza es educativa, acotada a la enseñanza y aprendizaje de la historia con énfasis en el desarrollo del pensamiento histórico a través del uso del dispositivo móvil. Además, es una investigación aplicada porque busca resolver una problemática o necesidad de una situación en particular que se da en el aula. También es una investigación de carácter social porque como lo afirma Ander-Egg (1972:29), “Es el proceso que utilizando la metodología científica, permite obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social.”

En la tabla No.5, (ANEXO 1), se argumenta la consistencia interna de la investigación con una matriz de congruencia interna, lo que corrobora la consistencia de la investigación.

El paradigma es todo aquel modelo, patrón o ejemplo que debe seguirse para resolver problemas o situaciones determinadas que se planteen. En este caso, el paradigma que sustenta esta investigación es de tipo mixto porque como plantea Cerda (1997):

> Pretende conjugar procedimientos de la investigación cuantitativa con los de la investigación cualitativa, en el convencimiento de que el reduccionismo, el extremismo en la investigación no conduce a nada bueno. Por el contrario para lograr la calidad total en la investigación, se requiere complementar los procedimientos de una y otra. (p.14).

En la primera parte corresponde al paradigma cuantitativo, el cual se caracteriza por utilizar métodos y técnicas cuantitativas como la medición, el uso de magnitudes, la observación y medición de las unidades de análisis, el muestreo, el tratamiento estadístico. En la segunda parte de la investigación, se utilizan técnicas e instrumentos de enfoque cualitativo que tienen como propósito reconstruir la realidad, descubrirla e interpretarla; donde el método es la comprensión, la interpretación o la hermenéutica.

La muestra seleccionada es No probabilística (Muestreo por cuotas), donde se toma en consideración las características de la población con las que está trabajando el investigador, éstas fueron género, edad, profesión u ocupación, etc.

En este caso, se considera la edad y la ocupación de los sujetos de investigación, que son estudiantes de tercer año de secundaria, los cuales oscilan entre los 14 y 15 años de edad.

Las técnicas e instrumentos utilizados, en la primera parte, se diseñó un cuestionario a partir de la operalización de las variables a investigar, cuyos datos sirven de referencia para el diagnóstico. Éste tiene el propósito de recabar información sobre el uso qué le dan los adolescentes al dispositivo móvil para favorecer el desarrollo del pensamiento histórico y conocer sus opiniones sobre las aplicaciones educativas móviles Kahoot y Wordwall. En la segunda parte, se analizan actividades que favorecen el desarrollo de pensamiento histórico mediante el uso del dispositivo móvil, a través de técnicas cualitativas.

En la tabla No.6 (ANEXO 2), se muestra la operalización de las variables a investigar que sirvieron de base para elaborar los ítems del cuestionario que se aplicó a los estudiantes de tercer grado de secundaria.

La elaboración de la tabla No. 6, titulada "Operalización de las variables", fue realizada con el propósito de desglosar las variables principales de la investigación en dimensiones concretas y medibles, permitiendo vincular conceptos teóricos con indicadores prácticos y empíricos. Este proceso facilita la conceptualización y la recolección de datos, asegurando que todo esté claramente conectado con los instrumentos de investigación.

El procedimiento de elaboración implicó los siguientes pasos:

1. Identificación de las variables teóricas o abstractas: Se comenzó con la definición de las variables centrales del estudio, las cuales son: "Desarrollo del pensamiento histórico", "Aprendizaje móvil", “” Aprendizaje móvil a través de la plataforma educativa Wordwall”,” Aprendizaje móvil a través de la plataforma educativa Kahoot”, las cuales fueron conceptualizadas a partir de literatura especializada, citando autores clave como Seixas y Morton para el pensamiento histórico, y Aguilar et al. para el aprendizaje móvil.

2. Determinación de dimensiones intermedias: A partir de las variables teóricas, se identificaron las dimensiones específicas que las componen. Por ejemplo, el pensamiento histórico se desglosó en características como relevancia histórica, evidencia, cambio y continuidad, entre otras, mientras que el aprendizaje móvil incluyó aspectos como la integración de contenidos históricos y actividades interactivas.

3. Definición de variables empíricas o indicadores: Cada dimensión fue traducida en indicadores observables que permiten evaluar la presencia o desarrollo de la variable. Por ejemplo, la "relevancia histórica" se operacionalizó como la capacidad de explicar la importancia de hechos y personajes del pasado, mientras que el "uso del aprendizaje móvil" se midió a través de herramientas específicas como Wordwall y Kahoot.

4. Diseño de ítems del cuestionario: Con base en los indicadores definidos, se diseñaron preguntas específicas que conforman el instrumento de recolección de datos. Estas preguntas se enfocaron en medir directamente las variables empíricas, utilizando formatos accesibles para los participantes. Por ejemplo, se preguntó si los estudiantes habían utilizado aplicaciones móviles para evaluar fuentes históricas o si habían integrado conocimientos históricos mediante plataformas como Wordwall y Kahoot.

5. Organización de la tabla: La información fue organizada en columnas, comenzando con la variable teórica y sus dimensiones, seguidas por las variables empíricas y los ítems del cuestionario correspondientes. Esto permite una visualización clara y estructurada del proceso de operacionalización.

Antes de la aplicación de cualquier instrumento, es necesaria su validez, como dice Ugarriza (2000) “se refiere a la exactitud con que el instrumento mide lo que se propone medir, es decir, es la eficacia de un instrumento para representar, describir o pronosticar el atributo que le interesa al examinador”. Por lo que se aplicó el instrumento a cinco alumnos y la maestra titular de la asignatura de Historia, con

la instrucción de que señalaran si encontraban alguna ambigüedad o falta de coherencia en las preguntas formuladas. Los alumnos y la maestra no encontraron errores o ambigüedad, por lo que se concluyó que la validación fue pertinente, luego procedió a su aplicación.

La aplicación del cuestionario se llevó a cabo sin ningún contratiempo. Los alumnos tuvieron 25 minutos para responder el cuestionario, tenían que subrayar la respuesta que consideraran adecuada.

Las perspectivas teóricas en las que se sustenta la investigación son las siguientes: La primera de ellas es la teoría sociocultural de Vygotsky, que señala el papel fundamental de la interacción social en el desarrollo de la cognición, ya que él creía firmemente que la comunidad juega un rol central en el proceso de "dar significado". La segunda es la teoría constructivista del aprendizaje, la cual es una corriente pedagógica que proporciona a los estudiantes herramientas para que desarrollen la capacidad de aprender a construir sus propios conocimientos y además, puedan vincularlos con el medio que los rodea.

A su vez, la investigación se fundamenta desde la perspectiva del aprendizaje móvil, como señala (Riveros y Mendoza, 2008) "las TIC reclaman la existencia de una nueva configuración del proceso didáctico y metodológico tradicionalmente usado en los centros, donde el saber no tenga por qué recaer en el docente y la función del alumno no sea la de mero receptor de informaciones", específicamente en el uso de las plataformas educativas Wordwall y Kahoot. Finalmente, la investigación también se respalda en los conceptos de primer y segundo orden, pertenecientes a la educación histórica. He de precisar que en el marco teórico se profundizan estas perspectivas teóricas que fundamentan la investigación.

CAPÍTULO I. DIAGNÓSTICO

Los resultados que se presentan a continuación derivan de los datos recopilados a través del instrumento aplicado (ANEXO 3) a los 43 alumnos presentes de los 48 que integran el grupo que respondieron el cuestionario, pertenecientes al grupo de 3° “A” de la Escuela Secundaria Oficial Profesor José Ciriaco Cruz.

El procesamiento de los datos se hizo a través de una matriz donde se concentraron las 20 respuestas de las 20 preguntas del cuestionario, así como sus valores de respuesta (nunca, algunas veces y siempre), los estudiantes que señalaron cada opción. Posteriormente, se elaboró una gráfica de pastel para cada pregunta, indicando el porcentaje obtenido en cada opción de respuesta.

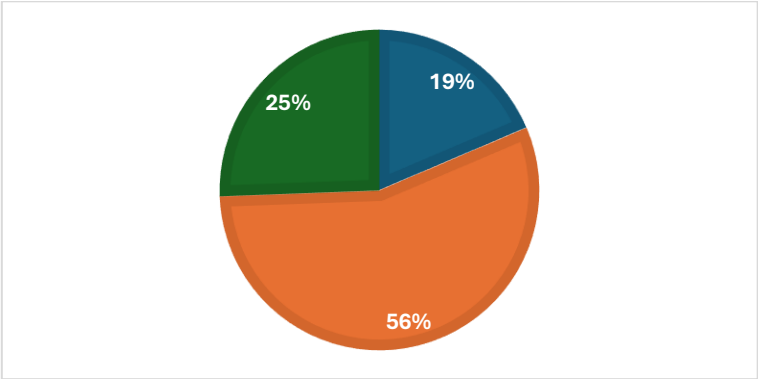
El diseño y aplicación del primer instrumento, tuvo como finalidad recabar información sobre el uso que le dan los adolescentes al dispositivo móvil para favorecer el desarrollo del pensamiento histórico y para conocer sus opiniones sobre a algunas aplicaciones educativas móviles como Kahoot y Wordwall.

La pregunta No.1 ¿Has utilizado aplicaciones en el celular que te ayuden a explicar la importancia de algún hecho o personaje histórico?, 8 alumnos respondieron que nunca habían utilizado aplicaciones en el celular para explicar algún hecho histórico (19%), 24 estudiantes que algunas veces habían utilizado aplicaciones en el celular para explicar algún hecho histórico (56%) y 11 alumnos comentaron que siempre utilizaban aplicaciones en el celular para explicar algún hecho histórico (25%).

Por lo tanto, podemos afirmar que un 81% de los alumnos han utilizado en algunas ocasiones o de forma constante las aplicaciones de su celular para explicar algún hecho histórico, lo que se convierte en una oportunidad para potenciar el uso del dispositivo móvil para analizar temas históricos en el aula.

Figura 1

Gráfica de la pregunta No. 1



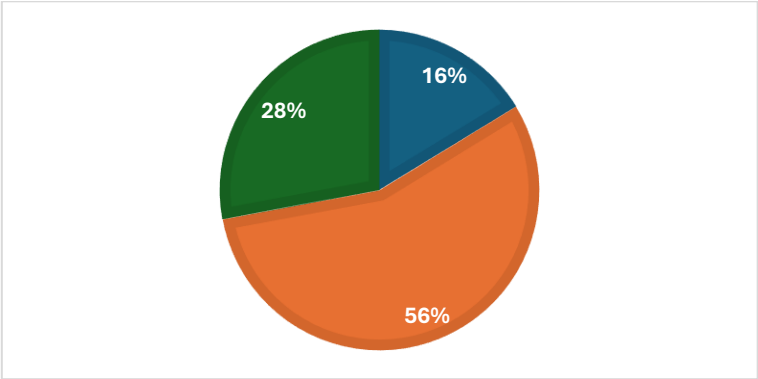
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.2 ¿Has mejorado tu habilidad para evaluar la validez de diferentes fuentes históricas que explican un hecho histórico mediante el uso del celular?, 7 jóvenes señalaron que nunca habían mejorado su habilidad para evaluar fuentes históricas (16%), mientras que 24 alumnos comentaron que en algunas ocasiones habían mejorado su habilidad para evaluar fuentes históricas (55%) y finalmente 12 estudiantes respondieron que habían mejorado de forma continua su habilidad para evaluar fuentes históricas (28%).

Al respecto, la mayoría de los alumnos (83%) han mejorado en algunas ocasiones o de forma continua su habilidad para evaluar fuentes históricas. Es pertinente aclarar que el concepto de fuente histórica debe definirse y al mismo tiempo utilizarse como medio para favorecer el pensamiento histórico en los estudiantes, a través de las aplicaciones en el celular.

Figura 2

Gráfica de la pregunta No.2



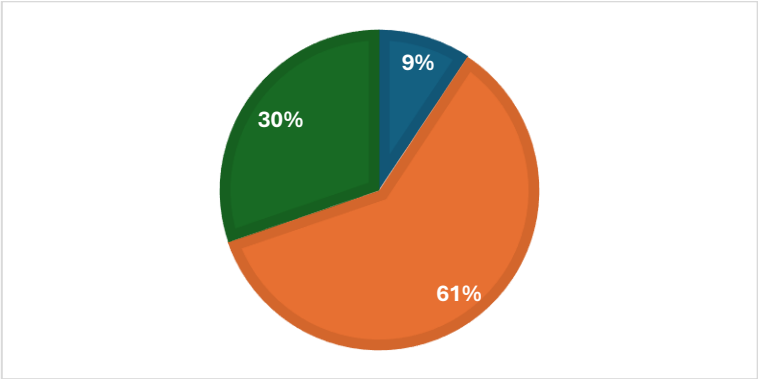
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.3 ¿Has reconocido los aspectos que cambian y permanecen a lo largo del tiempo mediante el uso del celular?, 4 alumnos mencionaron que nunca habían reconocido los aspectos que cambian y permanecen mediante su celular (9%), 26 adolescentes señalaron que a veces reconocían los aspectos que cambian y permanecen al usar el celular (61%) y 13 estudiantes comentaron que reconocían de forma constante los aspectos que cambian y permanecen cuando usan su celular (30%).

Por lo tanto, la mayoría de los alumnos (91%) reconocen en ocasiones y de forma constante los aspectos que cambian y permanecen al usar su celular. El cambio y la permanencia como conceptos de segundo orden pueden ser potenciados a través de actividades en el dispositivo móvil, reconociendo que la mayoría de los estudiantes están de acuerdo que con algunas actividades pueden identificar qué cambia y qué permanece cuando se analiza un tema histórico.

Figura 3

Gráfica de la pregunta No.3



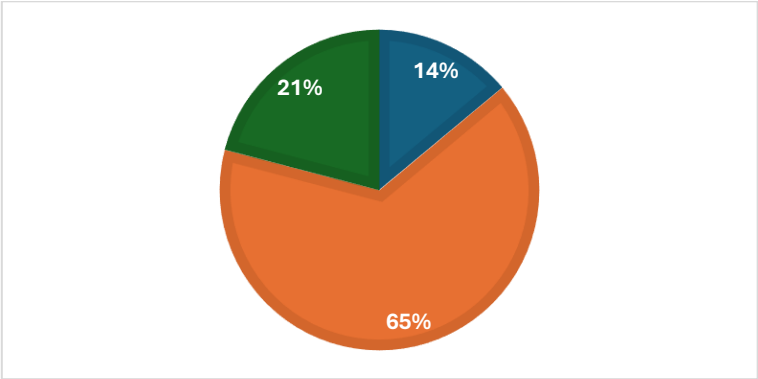
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.4 ¿Has experimentado un hecho del pasado e identificado qué lo originó y cuáles son sus repercusiones al usar el celular?, 6 estudiantes comentaron que nunca habían identificado qué originó un hecho del pasado y como repercutia al usar el celular (14%), mientras que 28 alumnos mencionaron que en ocasiones identificaban que originaba un hecho del pasado y su repercusión al usar el celular (65%) y finalmente 9 adolescentes señalaron que siempre identificaban qué originaba un hecho del pasado y cómo repercutía al usar el celular (21%).

La mayoría de los alumnos (86%) reconocen en ocasiones y de forma constante los aspectos que cambian y permanecen de un hecho histórico al usar su celular. La inferencia encontrada es que sí es posible reconocer las causas de un suceso histórico a través de actividades utilizando el dispositivo móvil, por lo que se determina que el dispositivo móvil es una herramienta que favorece que los adolescentes identifiquen cambios y permanencias en un hecho histórico.

Figura 4

Gráfica de la pregunta No.4



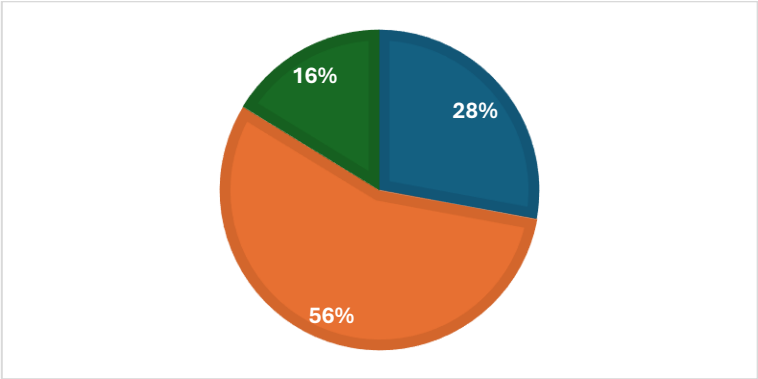
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.5 ¿Has relacionado los temas históricos con situaciones de la actualidad mediante el uso del celular?, 12 alumnos respondieron que nunca habían relacionado temas históricos con la actualidad al usar el celular (28%), 24 estudiantes comentaron que en ocasiones relacionaban temas históricos con la actualidad al usar el celular (56%) y tan solo 7 (16%) alumnos señalaron que siempre relacionaban los temas históricos con la actualidad al usar el celular.

Por lo tanto, podemos concluir que la mayoría de los alumnos (72%) relacionan en ocasiones y de forma constante los temas históricos con la actualidad al usar el celular. Se infiere que el celular es una herramienta que facilita el análisis de los temas históricos, al mismo tiempo que puede ayudar a los estudiantes a reflexionar el pasado y presente como dos categorías interconectadas en el pensamiento histórico.

Figura 5

Gráfica de la pregunta No.5



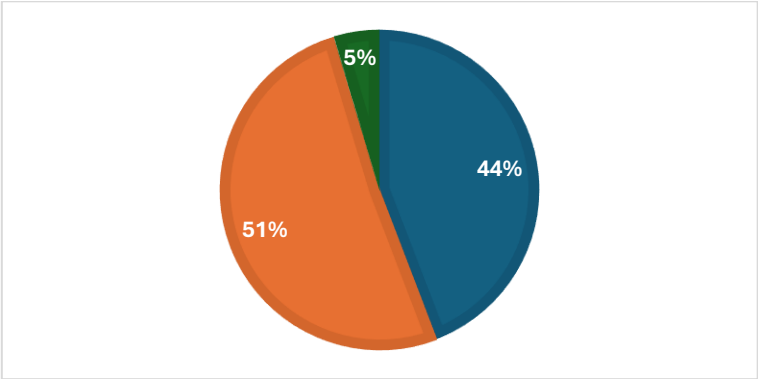
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.6 ¿Has hecho juicios éticos sobre acciones del pasado al usar el celular?, 19 estudiantes señalaron que nunca habían hecho juicios sobre el pasado al usar el celular (44%), mientras que 22 alumnos respondieron que en ocasiones hacían juicios éticos sobre el pasado al usar el celular (51%) y finalmente solo 2 estudiantes mencionaron que siempre hacían juicios éticos sobre el pasado al usar el celular (5%).

La mayoría de los alumnos (95%) nunca o solo en algunas ocasiones han hechos juicios éticos sobre el pasado al usar el celular. El uso del dispositivo móvil desde la voz de los estudiantes muestra que éste puede ayudarles a reflexionar, pensar históricamente y hacer juicios éticos, lo que les da elementos para emitir una opinión fundamentada sobre un tema histórico.

Figura 6

Gráfica de la pregunta No.6



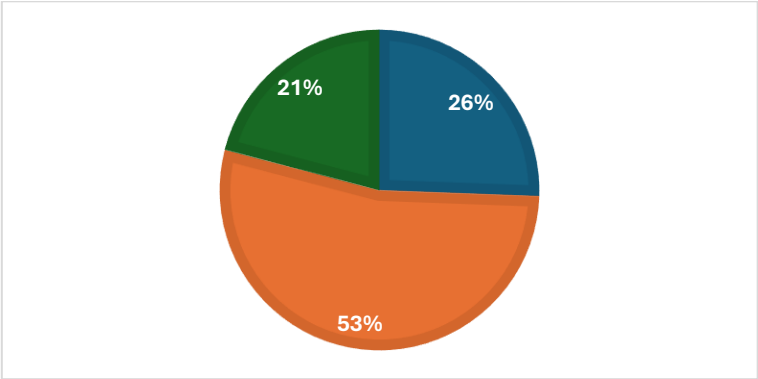
Fuente: Elaboración propia

En la pregunta No.7 ¿Has integrado conocimientos históricos mediante el uso del celular?, 11 alumnos respondieron que nunca habían integrado sus conocimientos históricos al usar el celular (26%), 23 adolescentes señalaron que en ocasiones integraban sus conocimientos históricos al usar el celular (53%) y solo 9 alumnos mencionaron que siempre integraban sus conocimientos históricos al usar el celular (21%)

La mayoría de los alumnos (74%), han integrado en ocasiones o de forma continua sus conocimientos históricos al usar el celular. Integrar el conocimiento histórico implica recuperar tiempo, espacio, causalidad, el cambio y la permanencia de un hecho o acontecimiento histórico. Al respecto, se infiere que la mayoría de los estudiantes reconoce que el celular puede ayudarles a lograrlo.

Figura 7

Gráfica de la pregunta No.7



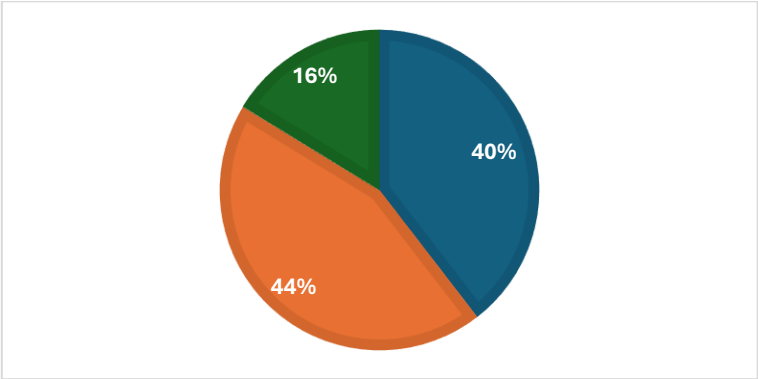
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.8 ¿Te has sentido motivado a realizar actividades interactivas para aprender historia mediante el uso del celular?, 17 estudiantes señalaron que nunca se habían sentido motivados a realizar actividades interactivas en el celular para aprender historia (40%), mientras que 19 alumnos comentaron que en ocasiones se sentían motivados a realizar actividades interactivas para aprender historia al usar el celular (44%) y finalmente solo 7 estudiantes afirmaron sentirse motivados de forma continua a realizar actividades interactivas para aprender historia por medio del celular (16%)

Por lo tanto, podemos inferir que la mayoría de los alumnos (84%), nunca o en algunas ocasiones se han sentido motivados a realizar actividades interactivas para aprender historia a través del celular. Esta afirmación refiere a que el celular se utiliza poco como herramienta didáctica en la enseñanza de la historia en la escuela secundaria, siendo una oportunidad para mostrar que es posible su uso en temas históricos.

Figura 8

Gráfica de la pregunta No.8



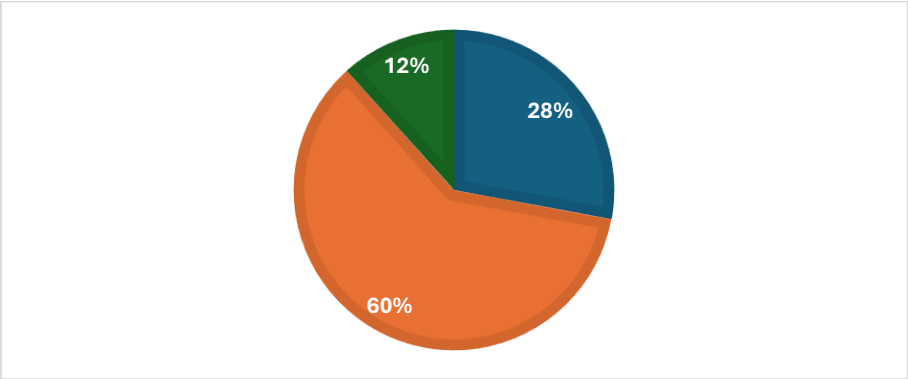
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.9 ¿Has integrado la realidad histórica en tu aprendizaje mediante el uso del celular?, 12 alumnos dijeron que nunca habían integrado la realidad histórica en su aprendizaje mediante el uso del celular (28%), 26 estudiantes señalaron que a veces integraban la realidad histórica en su aprendizaje al usar el celular (60%) y solo 5 alumnos respondieron que siempre integraban la realidad histórica en su aprendizaje al usar el celular (12%).

Se infiere que la mayoría de los alumnos (88%), nunca o en algunas ocasiones han integrado la realidad histórica en su aprendizaje al usar el celular. Los datos muestran una oportunidad para desarrollar la capacidad de análisis de temas históricos utilizando el dispositivo móvil con actividades que ayuden a los adolescentes a construirse una realidad histórica de su aprendizaje y de ser capaces de construir sus propios juicios sobre un tema histórico.

Figura 9

Gráfica de la pregunta No.9



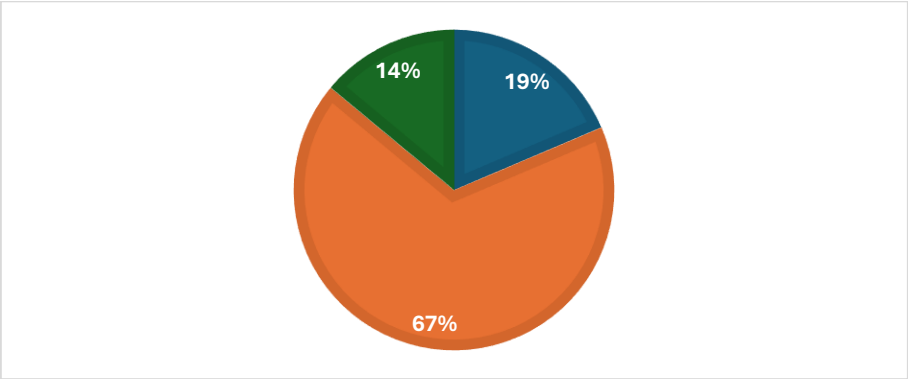
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.10 ¿Has sintetizado tu aprendizaje histórico mediante el uso del celular?, 8 alumnos respondieron que nunca habían sintetizado su aprendizaje histórico al usar el celular (19%), mientras que 29 estudiantes mencionaron que a veces sintetizaban su aprendizaje histórico al usar el celular (67%) y finalmente 6 jóvenes señalaron que siempre sintetizaban su aprendizaje histórico mediante el celular (14%)

Se corrobora que la mayoría de los alumnos (81%), en algunas ocasiones o de forma continua sintetizan su aprendizaje histórico al usar el celular. Los estudiantes están conscientes de que el celular es una herramienta que les puede ayudar a desarrollar su capacidad de síntesis de los temas históricos, lo que implica que pueda ser a través de actividades que favorezcan el análisis y potencien la síntesis del tema histórico.

Figura 10

Gráfica de la pregunta No.10



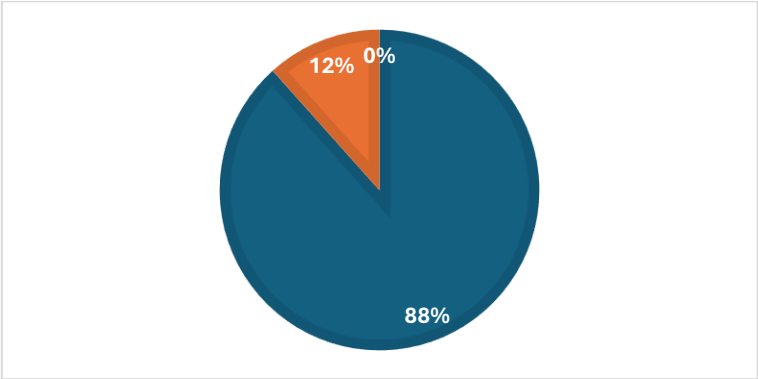
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.11 ¿Has contestado algún cuestionario en la plataforma educativa Wordwall?, 38 alumnos respondieron que nunca habían contestado algún cuestionario en la plataforma educativa Wordwall (88%) y 5 estudiantes respondieron que en alguna ocasión habían contestado algún cuestionario en Wordwall (12%), Ningún alumno contestó la opción “siempre” (0%).

El 100% de los alumnos nunca o en pocas ocasiones han contestado algún cuestionario en la plataforma educativa Wordwall. Aunque es un porcentaje alto de no conocimiento de la plataforma, es una oportunidad para su aprendizaje, ya que el dispositivo móvil será el medio en el que a través de actividades avancen en el desarrollo de conocimiento y pensamiento histórico.

Figura 11

Gráfica de la pregunta No.11



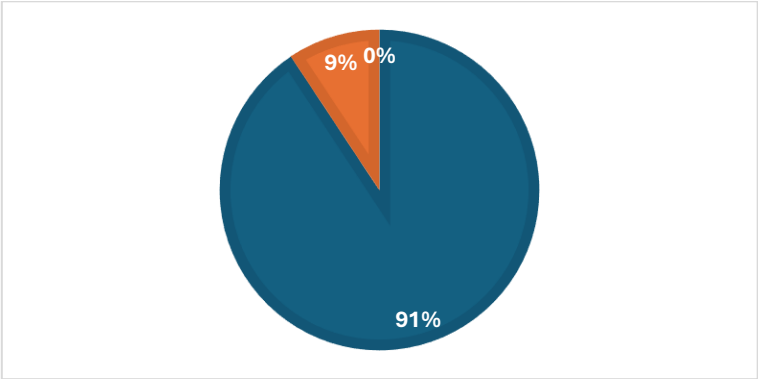
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.12 ¿Has contestado alguna sopa de letras en la plataforma educativa Wordwall?, 39 jóvenes señalaron que nunca habían contestado alguna sopa de letras en la plataforma educativa Wordwall (91%) y 4 estudiantes mencionaron que en alguna ocasión habían contestado una sopa de letras en Wordwall (9%). Ningún alumno contestó la opción “siempre” (0%).

La totalidad de los alumnos (100%), nunca o en pocas ocasiones han contestado alguna sopa de letras en la plataforma educativa Wordwall. La sopa de letras es una actividad que se enunció como ejemplo didáctico. Desde esta plataforma, el diseño de actividades puede facilitar el análisis y síntesis de temas históricos, considerando los conceptos de segundo orden como tiempo, espacio, causalidad, empatía o evidencia.

Figura 12

Gráfica de la pregunta No.12



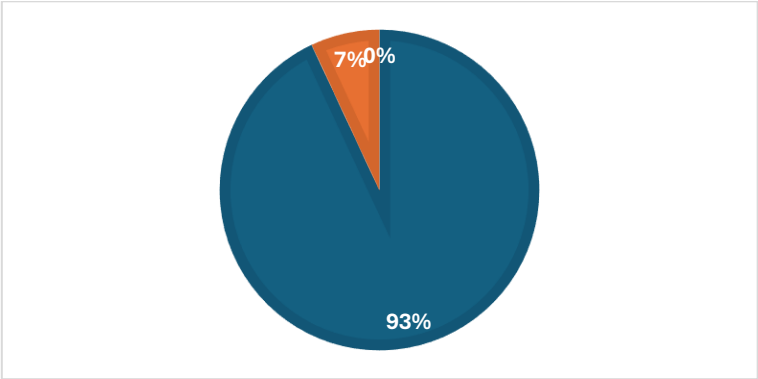
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.13 ¿Has contestado algún crucigrama en la plataforma educativa Wordwall?, 40 estudiantes dijeron que nunca habían contestado algún crucigrama en la plataforma educativa Wordwall (93%) y tan solo 3 estudiantes señalaron que en alguna ocasión habían contestado algún crucigrama en Wordwall (7%). Ningún alumno contestó la opción “siempre” (0%).

Los datos demuestran que la totalidad de los alumnos (100%), nunca o en pocas ocasiones han contestado algún crucigrama en la plataforma educativa Wordwall. El crucigrama es otro ejemplo de actividad de aprendizaje que desde esta plataforma puede ayudar a construir conocimiento y pensamiento histórico por medio de la aplicación del dispositivo móvil.

Figura 13

Gráfica de la pregunta No.13



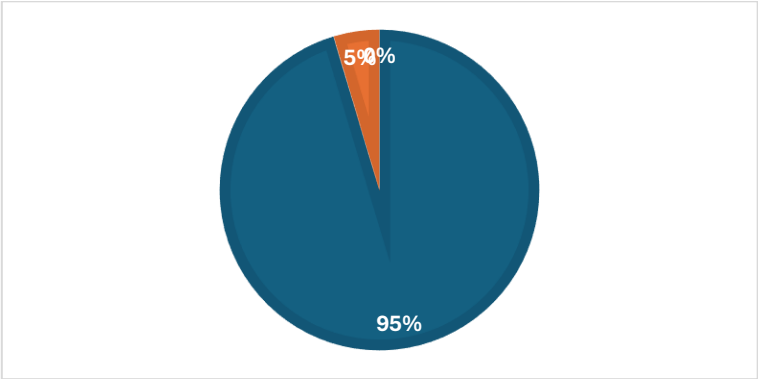
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.14 ¿Has contestado algún anagrama en la plataforma educativa Wordwall?, 41 alumnos respondieron que nunca habían contestado algún anagrama en la plataforma educativa Wordwall (95%) y solo 2 estudiantes mencionaron que en alguna ocasión habían contestado un anagrama en Wordwall (5%). Ningún alumno contestó la opción “siempre” (0%).

Los datos arrojan que el 100% de los alumnos nunca o en pocas ocasiones han contestado algún anagrama en la plataforma educativa Wordwall. El anagrama es otra actividad que los estudiantes pueden experimentar desde esta plataforma. A pesar de que hay desconocimiento hacia esta plataforma, existe una oportunidad para que desde el dispositivo móvil logren analizar temas históricos.

Figura 14

Gráfica de la pregunta No.14



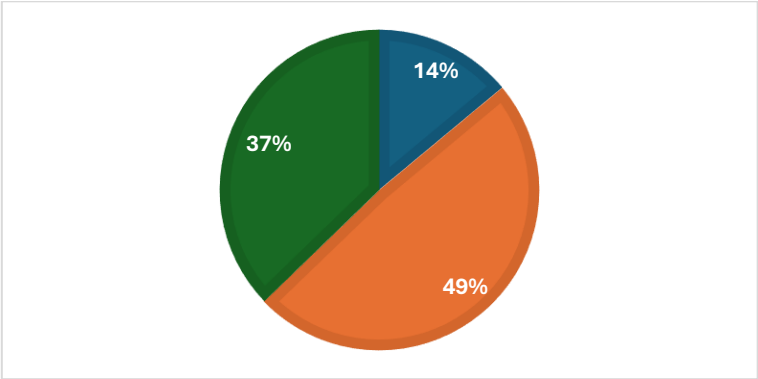
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.15 ¿Has aprendido a retener información histórica al usar la plataforma educativa Kahoot?, 6 alumnos respondieron que nunca habían aprendido a retener información histórica al usar Kahoot (14%), 21 estudiantes señalaron que en ocasiones retenían información histórica al usar Kahoot (49%) y 16 jóvenes dijeron que retenian información de forma continua al usar Kahoot (37%).

Al respecto, tenemos que la mayoría de los alumnos (86%), en algunas ocasiones o de forma continua retienen información histórica al usar Kahoot. Esta plataforma permite que los alumnos contesten cuestionarios que favorezcan el aprendizaje histórico de una forma lúdica, por lo tanto es una oportunidad para que desde el dispositivo móvil experimenten con una actividad que les ayude a construir conocimiento y pensamiento histórico.

Figura 15

Gráfica de la pregunta No.15



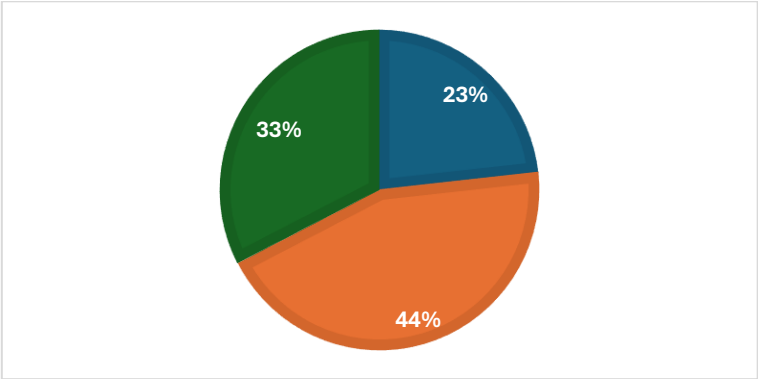
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.16 ¿Has incrementado participación en temas históricos mediante el uso de la plataforma educativa Kahoot?, 10 adolescentes mencionaron que nunca habían incrementado su participación en temas históricos al usar Kahoot (23%), mientras que 19 alumnos respondieron que en ocasiones incrementaba su participación en temas históricos al usar Kahoot (44%) y finalmente 14 estudiantes señalaron que incrementaban su participación de forma constante en temas históricos al usar Kahoot (33%)

La mayoría de los alumnos (77%), en algunas ocasiones o de forma continua incrementaron su participación en temas históricos al usar Kahoot. Se reitera la oportunidad que tienen los estudiantes para que a través del dispositivo móvil accedan a la plataforma a realizar el cuestionario que evaluará los temas históricos vistos en clase.

Figura 16

Gráfica de la pregunta No.16



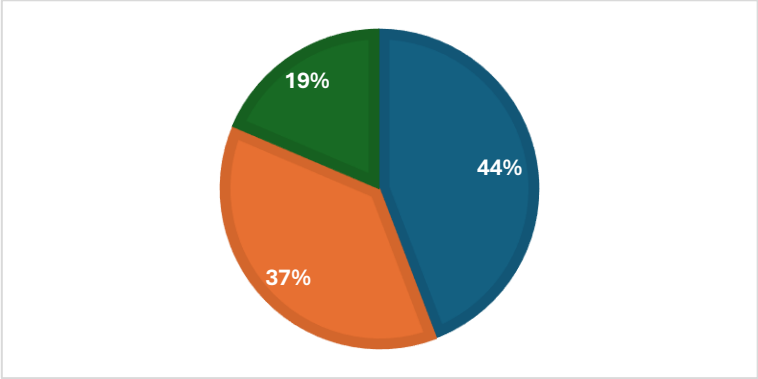
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.17 ¿Has hecho retroalimentación de contenidos históricos al usar la plataforma educativa Kahoot?, 19 alumnos dijeron que nunca habían hecho retroalimentación de contenidos históricos al usar Kahoot (44%) 16 estudiantes señalaron que a veces hacían retroalimentación de contenidos históricos al usar Kahoot (37%) y solo 8 jóvenes mencionaron que siempre hacían retroalimentación de contenidos históricos al usar Kahoot (19%).

Se corrobora que la mayoría de los alumnos (81%), nunca o en ocasiones han hecho retroalimentación de contenidos históricos al usar Kahoot. El alto porcentaje de poca experiencia en su uso muestra tácitamente que el uso de las TIC´s en la enseñanza de la historia es poco común. Por lo tanto, más que una limitante es una oportunidad para conocer su uso, aplicaciones y beneficios en el aprendizaje histórico de los estudiantes.

Figura 17

Gráfica de la pregunta No.17



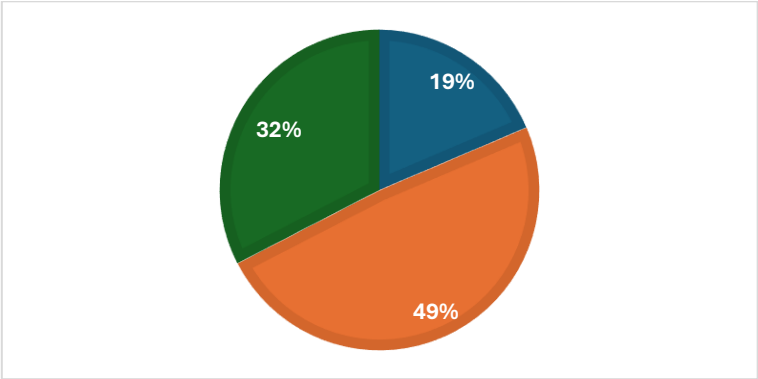
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.18 ¿Has analizado las imágenes y videos que ofrecen los cuestionarios de la plataforma educativa Kahoot?, 8 alumnos respondieron que nunca habían analizado imágenes y videos de los cuestionarios de Kahoot (19%), mientras que 21 estudiantes dijeron que a veces analizaban imágenes y videos mostrados en los cuestionarios de Kahoot (49%) y finalmente 14 adolescentes señalaron que siempre analizaban las imágenes y videos que ofrecían los cuestionarios de Kahoot (32%)

La mayoría de los alumnos (81%), en ocasiones o de forma continua han analizado las imágenes y videos que ofrecen los cuestionarios de Kahoot. La imagen es un recurso importante en la enseñanza y aprendizaje de la historia, junto con los recursos audiovisuales como lo es el video, por lo tanto, su uso desde la plataforma educativa Kahoot a través del celular es una oportunidad para generar interesen el aprendizaje de la historia para los adolescentes.

Figura 18

Gráfica de la pregunta No.18



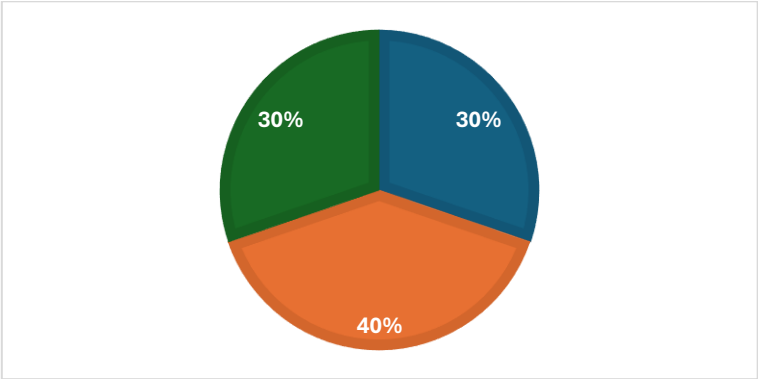
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.19 ¿Has respondido preguntas abiertas en la plataforma educativa Kahoot?, 13 alumnos respondieron que nunca habían respondido preguntas abiertas en Kahoot (30%) 17 jóvenes señalaron que en ocasiones habían respondido preguntas abiertas en Kahoot (40%) y otros 13 estudiantes mencionaron que habían respondido preguntas abiertas en Kahoot de forma continua (30%).

La mayoría de los alumnos (70%), en ocasiones o de forma continua han respondido preguntas abiertas en Kahoot. La pregunta es un dispositivo de aprendizaje que es insertado como parte de los cuestionarios hechos por la plataforma Kahoot, siendo el celular el medio de acceso. Por lo tanto, el porcentaje registrado indica una oportunidad para utilizar la pregunta como detonante para desarrollar una opinión y/o juicio sobre el tema histórico a analizar.

Figura 19

Gráfica de la pregunta No.19



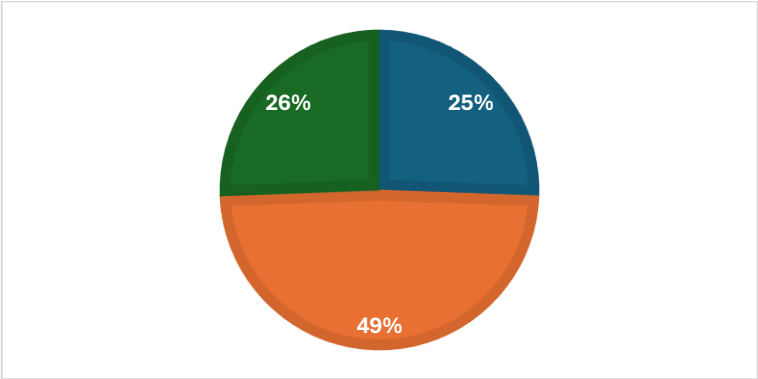
Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta No.20 ¿Has analizado los resultados post-juego que ofrece la plataforma educativa Kahoot?, 11 adolescentes dijeron que nunca habían analizado los resultados post-juego que ofrece Kahoot (25%) mientras que 21 alumnos señalaron que a veces analizaban los resultados post-juego de Kahoot (49%) y finalmente otros 11 estudiantes respondieron que siempre analizaban los resultados post-juego de Kahoot (26%).

Los datos de la muestra corroboran que la mayoría de los alumnos (75%), en ocasiones o de forma continua han analizado los resultados post-juego de Kahoot. El análisis de los resultados post-juego es una estrategia que puede ser analizada, considerando el alto porcentaje obtenido, lo que resulta en una nueva forma de favorecer el aprendizaje histórico.

Figura 20

Gráfica de la pregunta No.20



Fuente: Elaboración propia.

Como comentarios finales, a partir del resultado del análisis de los datos, podemos inferir que la opinión de los alumnos respecto al uso del dispositivo móvil en el desarrollo de pensamiento histórico y el uso de plataformas educativas como Wordwall y Kahoot, es el siguiente:

Las preguntas 1 a la 6 son referentes al uso del celular como favorecedor del desarrollo de pensamiento histórico. La mayoría de los alumnos (alrededor del 80% o más en cada ítem), contestaron que en algunas ocasiones o de forma continua usaban el dispositivo móvil para favorecer alguna de las características del pensamiento histórico, como lo son la relevancia histórica (explicación de la importancia de hechos del pasado), la evaluación de fuentes históricas, el cambio y continuidad en procesos históricos, las causas y consecuencias de un hecho histórico, y la perspectiva histórica (comprensión del pasado teniendo presente el contexto actual).

No obstante, en la pregunta referente a la elaboración de juicios éticos sobre acciones del pasado, la mayoría de los estudiantes (95%) señalaron que nunca o en pocas ocasiones habían realizado esta característica del pensamiento histórico al usar el celular, por lo que representa una área de oportunidad para favorecer el desarrollo de esta habilidad.

Las preguntas referentes al aprendizaje móvil (7 a 10), los alumnos dieron opiniones diversas. En los ítems que se referían a la integración de conocimientos históricos y síntesis de su aprendizaje histórico al usar el celular, la mayoría de los adolescentes (del 75 al 80% en estos dos ítems), contestaron que realizan estas acciones en ocasiones o de forma continua.

Por otro lado, en las preguntas referentes a la motivación que sienten los alumnos a realizar actividades interactivas y la integración de la realidad histórica en su aprendizaje a través del dispositivo móvil, la mayoría de los alumnos (84% y 88% en cada ítem respectivamente), respondieron que nunca o en algunas ocasiones realizaban estas acciones, lo que representa una área de oportunidad para realizar actividades interactivas en el celular que les ayude a sentirse motivados y que a su vez favorezca la integración de la realidad histórica en su aprendizaje.

Respecto a las preguntas sobre el uso de la plataforma Wordwall (11 a 14), el 100% de los alumnos respondieron tajantemente que en pocas ocasiones habían trabajado algún cuestionario, sopa de letras, crucigrama o anagrama en ella. Esto representa una gran oportunidad para que los estudiantes conozcan la plataforma y trabajen con ella las actividades que esta propone.

Finalmente, en los ítems referidos al uso de la plataforma Kahoot (15 a 20), los resultados señalan que la mayoría de los alumnos (más del 70% en cada ítem), realizan en ocasiones o de forma continua las siguientes acciones: retención de información histórica, participación en temas históricos, análisis de imágenes y videos, respuesta a preguntas abiertas y análisis de resultados post-juego que ofrece esta plataforma.

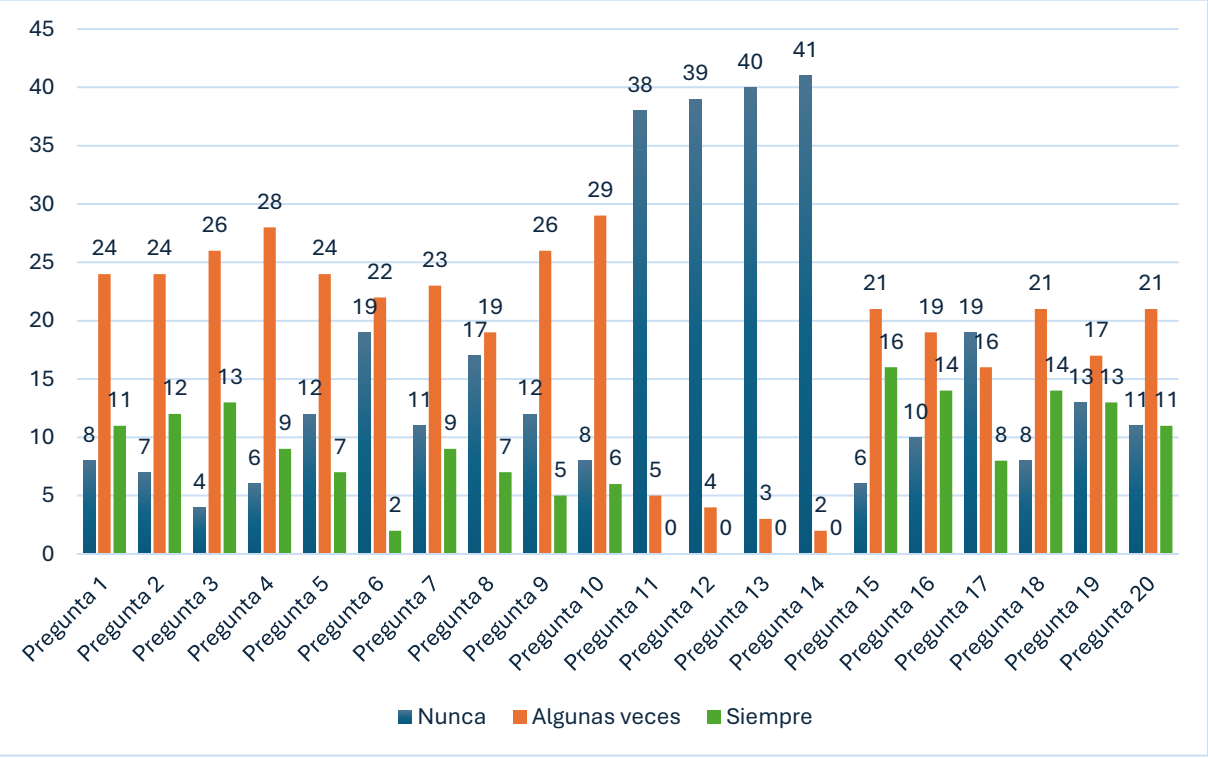
Sin embargo, en el ítem que señala la retroalimentación de contenidos históricos al usar esta plataforma, la mayoría de los estudiantes (81%) contestaron que nunca o en pocas ocasiones realizan esta acción, lo que refleja que los alumnos si han utilizado esta plataforma, pero no se han detenido a realizar retroalimentación

de los cuestionarios que contestan, lo que representa una limitante en el desarrollo de conocimiento y pensamiento histórico

En general, los resultados muestran una respuesta mayormente favorable en el uso del celular como favorecedor del pensamiento histórico. Sin embargo, los resultados encontrados respecto al uso y conocimiento de la plataforma Wordwall, la falta de motivación de los alumnos a realizar actividades interactivas y la poca retroalimentación en la plataforma Kahoot indican que existen áreas de oportunidad en la que los estudiantes pueden favorecer el desarrollo de pensamiento histórico a través del dispositivo móvil.

Figura 21

Gráfica general de los resultados del Cuestionario.



Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

El presente marco teórico fundamenta las argumentaciones en ésta investigación al proporcionar una base sólida sobre cómo las tecnologías digitales, especialmente los dispositivos móviles y plataformas educativas, pueden enriquecer el desarrollo de pensamiento histórico. La combinación de teorías pedagógicas, como lo son la teoría sociocultural, el constructivismo, el aprendizaje móvil y el uso de plataformas educativas como Wordwall y Kahoot, permite un enfoque educativo más dinámico y accesible.

Además, el análisis de los conceptos de primer y segundo orden en la enseñanza de la historia representan una oportunidad para potenciar el desarrollo de pensamiento crítico y reflexivo en los alumnos, esencial para la comprensión profunda de la historia. Este enfoque pedagógico multidimensional es clave para transformar la enseñanza de la historia en una experiencia más significativa e innovadora.

1. Perspectiva sociocultural.

Sujeto del aprendizaje.

Desde la perspectiva sociocultural propuesta por Vygotsky, los alumnos de tercer grado de la escuela secundaria José Ciriaco Cruz no son aprendices aislados, sino individuos profundamente influenciados por su entorno social, cultural y educativo. En este contexto, el aprendizaje no ocurre de manera individual, sino que se construye a través de la interacción con otros y mediante el uso de herramientas culturales que median los procesos cognitivos. El objeto de estudio de esta investigación, la implementación del aprendizaje móvil para el desarrollo del pensamiento histórico encuentra un fuerte sustento teórico en la propuesta de Vygotsky, ya que las herramientas digitales como los dispositivos móviles actúan como mediadores del aprendizaje, transformando las formas en que los estudiantes se relacionan con el conocimiento histórico.

No obstante, conviene reconocer que este proceso de mediación ocurre en un momento coyuntural histórico en el que las tecnologías digitales y, más

recientemente, la irrupción de la inteligencia artificial está redefiniendo de manera acelerada los entornos educativos. Este cambio, aunque ofrece nuevas posibilidades pedagógicas, también está dando lugar a una crisis cognitiva, como menciona Litwin (1997) “su uso mejora las condiciones para que se produzca el aprendizaje, y para otros, las empobrece. Se trata de adjudicar a la exposición y el empleo de tecnologías el valor de generar consecuencias cognitivas” (p.08).

Los estudiantes de tercer grado de secundaria se encuentran en una etapa crucial de desarrollo cognitivo en la que están consolidando habilidades abstractas, como el pensamiento crítico y el análisis reflexivo. Según Vygotsky (1978) “toda función en el desarrollo cultural del niño aparece dos veces: primero, en el nivel social y, después, en el nivel individual” (p.57), por lo que estas habilidades no se desarrollan de manera autónoma, sino que requieren de la mediación de herramientas y la interacción social para alcanzar su máximo potencial. La introducción de dispositivos móviles en el aula no solo responde a las características de una generación propensa a lo digital, sino que también aprovecha estas herramientas como vehículos para facilitar la comprensión de contextos históricos complejos.

Un concepto central de la teoría sociocultural es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), definida como la distancia entre lo que un estudiante puede lograr de manera autónoma y lo que puede alcanzar con la ayuda de un agente externo. En este sentido, la implementación del aprendizaje móvil tiene un impacto significativo al proporcionar un andamiaje tanto en términos de contenidos como en formas de enseñanza. La colaboración entre estudiantes al reflexionar sobre acontecimientos históricos mediada por herramientas digitales permite que compartan perspectivas y construyan un conocimiento colectivo.

El lenguaje, tal como lo destaca Bruner (1996) “es la clave para el desarrollo de un sentido más amplio de la cognición” (p.89), es otra herramienta central en el desarrollo cognitivo y, en este caso, en el pensamiento histórico. Los dispositivos móviles, al permitir el acceso a plataformas de discusión y actividades colaborativas,

fomentan el uso del lenguaje como medio para reflexionar sobre el pasado y conectar eventos históricos con contextos actuales. Actividades como la redacción de narrativas históricas o la interpretación de fuentes históricas digitalizadas permiten que los estudiantes desarrollen patrones de pensamiento crítico, comprendan la complejidad de los eventos históricos y desarrollen empatía hacia las perspectivas del pasado.

Los dispositivos móviles, se convierten en herramientas culturales modernas que no solo reflejan los hábitos y dinámicas de los estudiantes, sino que también amplían sus posibilidades de aprendizaje al permitirles interactuar con contenidos históricos de maneras novedosas. Estas herramientas no reemplazan el papel del docente ni la interacción social en el aula, sino que las enriquecen al proporcionar recursos y entornos que potencian el aprendizaje significativo y el desarrollo del pensamiento histórico.

Los alumnos de tercer grado de la escuela secundaria José Ciriaco Cruz, como sujetos del aprendizaje, tienen la oportunidad de desarrollar competencias históricas a través de la implementación del aprendizaje móvil, aprovechando tanto su contexto cultural como las interacciones sociales que ocurren dentro y fuera del aula. La implementación de estas herramientas digitales para el desarrollo del pensamiento histórico no solo es consistente con las necesidades y características de los estudiantes, sino que también responde a los principios fundamentales de la teoría de Vygotsky, que considera el aprendizaje como un proceso social, mediado y situado culturalmente.

Desarrollo del pensamiento histórico.

En los alumnos de tercer grado de la escuela secundaria José Ciriaco Cruz, el desarrollo del pensamiento histórico se ve favorecido por la mediación cultural y el lenguaje, tal como lo establece la teoría de Vygotsky. Los estudiantes, al interactuar con herramientas simbólicas como textos y narrativas históricas, pueden comprender los procesos históricos en su contexto y de manera crítica. Esta comprensión activa y reflexiva se potencia cuando se les brinda un espacio para

discutir, colaborar y analizar eventos pasados en su entorno social y cultural. El uso del aprendizaje móvil como herramienta de mediación, proporciona acceso a recursos históricos digitales y fomenta la interacción social a través de actividades colaborativas, lo que contribuye significativamente al desarrollo de un pensamiento histórico más profundo y contextualizado en los estudiantes.

El desarrollo de este tipo de pensamiento es posible cuando se crea una "zona de desarrollo próximo" (ZDP). La ZDP juega un papel fundamental en la enseñanza de la historia, ya que al proporcionar un entorno de aprendizaje apoyado por docentes y compañeros, se permite que los estudiantes superen las barreras cognitivas iniciales y lleguen a un nivel de comprensión más profundo. Tal como lo explica Vygotsky (1978), "el aprendizaje, en el sentido más amplio, implica una transición de la capacidad de hacer algo de forma individual a hacerlo con el apoyo de la interacción social, que luego se internaliza" (p. 86).

El uso de herramientas simbólicas, como los textos históricos y las narrativas, facilita la mediación del conocimiento. Estas herramientas permiten que los estudiantes no solo accedan a los eventos pasados, sino que también los interpreten a través de una lente crítica, entendiendo las implicaciones sociales, políticas y culturales de los hechos. De acuerdo con Wertsch (1991), "las narrativas históricas no son solo relatos de lo que ocurrió, sino formas complejas de mediación que permiten a los individuos comprender las relaciones entre los eventos pasados y su significado para el presente" (p. 53). Este proceso de mediación es esencial para la construcción de un conocimiento histórico significativo, ya que permite que los estudiantes sitúen los eventos dentro de un contexto más amplio y comprendan sus causas y efectos en relación con las dinámicas sociales de la época.

En este sentido, el pensamiento histórico no solo se basa en la adquisición de datos fácticos, sino en la capacidad de los estudiantes para realizar conexiones entre el pasado y el presente, considerando cómo las interpretaciones del pasado varían según la perspectiva cultural y social. Este enfoque se alinea con las ideas de Bruner (1996), quien sugiere que el aprendizaje histórico es un proceso

constructivo en el que los estudiantes, al participar activamente en el análisis de fuentes, desarrollan una comprensión crítica que les permite cuestionar y reinterpretar los eventos históricos según las normas y valores de su propio contexto cultural. Ante la coyuntura tecnológica actual, es pertinente debatir si las herramientas digitales refuerzan ese carácter constructivo o si lo diluyen mediante propuestas de “aprendizaje asistido” que, en ocasiones, presentan síntesis preconfiguradas y limitan la autonomía interpretativa del alumno.

El proceso de aprendizaje histórico en la ZDP también puede verse como una forma de apropiación cultural, en la que los estudiantes internalizan los marcos de interpretación histórica propios de su cultura. Según Cole (1996), "el aprendizaje no solo implica la adquisición de conocimiento, sino la internalización de formas de pensar que están mediadas culturalmente" (p. 113). Al ser guiados por otros más experimentados, los estudiantes desarrollan la capacidad de hacer uso de las herramientas simbólicas de su cultura para reinterpretar el pasado, lo que refuerza su comprensión crítica de la historia.

De esta manera, el desarrollo del pensamiento histórico, como proceso mediado culturalmente, no solo es una cuestión de adquirir hechos, sino de aprender a interpretar el pasado en relación con las realidades sociales y culturales actuales. A través de la interacción en la ZDP y el uso de herramientas simbólicas, los estudiantes adquieren habilidades para pensar históricamente, lo que les permite ver el pasado no como una colección de eventos aislados, sino como un conjunto de procesos interconectados que dan forma al mundo en el que viven.

Pensamiento crítico.

El pensamiento crítico, esencial para el análisis y la resolución de problemas, es otra dimensión que Vygotsky relaciona estrechamente con las interacciones sociales. Este tipo de pensamiento se desarrolla a través del diálogo y la argumentación, donde el lenguaje funciona como una herramienta clave para estructurar ideas y reflexionar sobre ellas. En este proceso, las interacciones

sociales juegan un papel fundamental, ya que el pensamiento crítico no surge de manera aislada, sino que se forma dentro de un contexto social en el que los individuos se enfrentan a diferentes perspectivas, discuten y cuestionan las ideas compartidas.

El pensamiento crítico se genera y se fortalece en entornos sociales donde las personas no solo están expuestas a una variedad de puntos de vista, sino que también tienen la oportunidad de interactuar y reflexionar sobre ellos. No obstante, en el presente contexto, los estudiantes se enfrentan a la paradoja de estar hiperconectados mientras corren el riesgo de volverse intelectualmente pasivos, al depender de contenidos automatizados y recomendaciones algorítmicas que reducen la exposición a perspectivas divergentes. En este sentido, la capacidad para cuestionar, analizar y reconstruir ideas no es un acto solitario, sino un proceso colectivo que se nutre de la interacción con los demás, interacción que hoy se redefine por la mediación tecnológica constante.

La argumentación, como parte fundamental del pensamiento crítico, es vista por Vygotsky como un proceso de mediación que estructura el pensamiento de los individuos. En este contexto, el lenguaje no solo permite la comunicación, sino que actúa como una herramienta que organiza y articula el pensamiento. Según Bruner (1996), "el lenguaje no es solo un medio para expresar ideas, sino una herramienta para construir y organizar el pensamiento" (p. 87). A través del lenguaje, los individuos no solo comparten información, sino que construyen conocimientos de manera conjunta y crítica, reflexionando sobre la validez de las ideas y su aplicación en diferentes contextos.

El aprendizaje móvil se conecta de manera profunda con el concepto de mediación del pensamiento que Vygotsky y Bruner proponen, ya que los dispositivos móviles pueden ser herramientas poderosas para organizar y estructurar el pensamiento crítico en los estudiantes. El lenguaje no solo es una herramienta de comunicación, sino que también organiza y articula el pensamiento. En el contexto del aprendizaje móvil, el lenguaje digital y las herramientas de comunicación en

línea, como foros, chats y aplicaciones de colaboración, permiten que los estudiantes expresen y construyan sus ideas de forma conjunta. Además, mediante el uso de aplicaciones que facilitan la creación de contenido, como presentaciones, blogs o videos, los estudiantes no solo aprenden a compartir información, sino también reflexionan sobre la validez de sus ideas y su aplicación en contextos históricos o en otros campos del conocimiento.

El aprendizaje móvil potencia la mediación del pensamiento crítico mediante el uso de herramientas tecnológicas que no solo sirven para acceder a la información, sino también para fomentar la argumentación, la reflexión conjunta y el análisis crítico, elementos esenciales para desarrollar un pensamiento organizado y articulado en los estudiantes. No obstante, este momento histórico demanda un uso crítico y consciente de las tecnologías digitales, pues de no mediar una orientación pedagógica deliberada, existe el riesgo de reemplazar la elaboración reflexiva por la repetición mecánica de ideas preconfiguradas.

El desarrollo del pensamiento crítico, por tanto, no es simplemente una habilidad cognitiva, sino un proceso social y cultural que se da en la interacción con los demás. Al participar en discusiones, los individuos aprenden a cuestionar lo que saben, a considerar diferentes perspectivas y a construir argumentos más sólidos. Este proceso es fundamental en la educación, ya que permite a los estudiantes no solo adquirir conocimiento, sino también desarrollar la capacidad para pensar de manera autónoma y crítica.

Además, el pensamiento crítico está relacionado con la capacidad de los individuos para tomar decisiones informadas y resolver problemas de manera efectiva. Al ser expuestos a diferentes puntos de vista y participar en debates, los individuos son guiados en el proceso de análisis y resolución de problemas, lo que les permite desarrollar una comprensión más profunda y matizada de las situaciones. Por ello, la educación contemporánea se encuentra ante un reto histórico: integrar las tecnologías digitales e inteligentes de manera ética y responsable, asegurando que no suplanten la autonomía intelectual ni fomenten la

dependencia cognitiva. De este modo, el pensamiento crítico no solo se preserva, sino que se fortalece como herramienta fundamental para la construcción de una ciudadanía consciente en un mundo crecientemente digitalizado.

Contexto sociocultural en el aprendizaje.

El aprendizaje está intrínsecamente ligado al contexto sociocultural del individuo. Vygotsky destacó que las herramientas culturales, como el lenguaje, las prácticas sociales y las tecnologías, moldean las formas en que las personas aprenden y comprenden el mundo. En su teoría, el contexto sociocultural no solo influye en los contenidos que se aprenden, sino también en los procesos de aprendizaje mismos. El conocimiento no se desarrolla de manera aislada, sino que es el resultado de la interacción con otros en un entorno social y cultural determinado.

La implementación del aprendizaje móvil se alinea con las ideas propuestas por Vygotsky, ya que el uso de dispositivos móviles permite que el aprendizaje histórico no se reduzca a un proceso individual de adquisición de hechos, sino que se convierta en una experiencia social y cultural mediada por herramientas tecnológicas, que a su vez fomentan la reflexión crítica, la colaboración y el desarrollo de un pensamiento histórico más profundo y contextualizado.

De acuerdo con Vygotsky (1978), "el aprendizaje adecuado en el contexto cultural es aquel que precede al desarrollo y lo orienta" (p. 90). Esto implica que el aprendizaje no debe entenderse como un proceso posterior al desarrollo, sino como una actividad que orienta y facilita dicho desarrollo. En este sentido, los entornos educativos deben tener en cuenta las experiencias culturales, los valores y los conocimientos previos de los estudiantes para lograr aprendizajes más profundos y contextualizados. Pero en la actualidad, resulta fundamental sumar a este enfoque una reflexión crítica sobre cómo las plataformas digitales configuran las mediaciones culturales, ya que estas determinan qué contenidos aparecen, y moldean de manera invisible la experiencia de aprendizaje. Esta mediación

algorítmica, si no se hace consciente, puede limitar la autonomía intelectual y homogeneizar perspectivas culturales, en lugar de fomentarlas.

La mediación social, un concepto central en la teoría de Vygotsky, destaca que el aprendizaje se produce mediante el uso de estas herramientas culturales. Por ejemplo, el lenguaje no es solo una herramienta para la comunicación, sino una herramienta para el pensamiento, que permite a los individuos organizar y estructurar sus ideas. Como señala Bruner (1996), "el lenguaje, en su sentido más profundo, es la herramienta que estructura la forma en que los seres humanos entienden el mundo" (p. 68). Así, el aprendizaje de un niño no solo se ve influido por su capacidad cognitiva individual, sino por la manera en que las herramientas culturales de su entorno modelan y facilitan su proceso de aprendizaje.

El contexto sociocultural también tiene un papel crucial en la construcción del conocimiento. El aprendizaje se da en un marco cultural específico, lo que implica que los contenidos y las formas de enseñanza deben ser sensibles a las tradiciones, creencias y valores que los estudiantes traen consigo. Como lo señala Cole (1996), "el conocimiento no es algo que se pueda transferir de forma neutral, sino que es moldeado por el contexto cultural en el que se construye" (p. 132). Esto subraya la importancia de reconocer y respetar las experiencias y perspectivas de los estudiantes en el proceso educativo.

El aprendizaje móvil tiene la capacidad de adaptarse a los contextos socioculturales de los estudiantes, permitiendo que el proceso educativo sea más inclusivo y respetuoso con las perspectivas culturales de los aprendices. Los dispositivos móviles, al ser herramientas tecnológicas accesibles, proporcionan un entorno flexible en el que los contenidos pueden ser adaptados y personalizados según las experiencias previas y el contexto cultural de cada estudiante. Esto se logra a través de aplicaciones educativas y recursos multimedia que permiten el acceso a información diversa y relevante.

El conocimiento no es algo neutral, sino que está moldeado por el contexto cultural. En el caso del aprendizaje móvil, las aplicaciones y las herramientas digitales ofrecen contenidos históricos que pueden ser contextualizados según el entorno cultural de los estudiantes. Por ejemplo, en el caso de los alumnos de la Escuela Secundaria José Ciriaco Cruz, el aprendizaje móvil podría incorporar recursos educativos locales, actividades que aborden temas históricos relevantes para su contexto que les permitan entender los procesos históricos desde su propia perspectiva cultural.

Además, el uso del aprendizaje móvil permite que los estudiantes no solo reciban contenido, sino que también interactúen con él, lo que facilita la co-creación de conocimiento. Los estudiantes pueden acceder a recursos que respeten sus tradiciones y valores, y al mismo tiempo, compartir sus propias experiencias y perspectivas, promoviendo un aprendizaje más significativo y personalizado.

A nivel educativo, el concepto de "zona de desarrollo próximo" (ZDP) juega un papel esencial en la comprensión del contexto sociocultural. Según Vygotsky (1978), la ZDP se refiere a la distancia entre lo que un estudiante puede hacer de manera independiente y lo que puede hacer con la ayuda de otros más competentes. El docente, como mediador, juega un papel clave en la creación de un entorno en el que los estudiantes puedan avanzar dentro de su ZDP. Al mismo tiempo, este avance no ocurre de manera aislada, sino en interacción con los demás, lo que hace que el contexto sociocultural del aula sea fundamental para el desarrollo cognitivo del estudiante.

El contexto sociocultural también afecta la forma en que los estudiantes comprenden y se relacionan con los contenidos. Por ejemplo, los estudiantes de diferentes culturas pueden tener diferentes formas de interpretar y comprender la información, lo que implica que las estrategias pedagógicas deben ser adaptadas para reconocer y valorar estas diferencias. La educación debe ser inclusiva, proporcionando un entorno que permita que todos los estudiantes se conecten con el contenido de manera significativa, respetando sus antecedentes culturales y

conocimientos previos. Como afirma Vygotsky (1978), "la cultura actúa como el medio que define el desarrollo de las funciones psicológicas superiores" (p. 102). Esto significa que el contexto cultural en el que se encuentra el estudiante es un factor determinante en la forma en que se desarrollan sus capacidades cognitivas y en el tipo de aprendizaje que puede alcanzar.

2. Perspectiva Constructivista

Sujeto del aprendizaje.

En el constructivismo, el sujeto del aprendizaje es un agente activo que construye su conocimiento mediante la interacción con su entorno físico y social. Según Jean Piaget, precursor del constructivismo, el aprendizaje ocurre a través de procesos de asimilación y acomodación. La asimilación permite al individuo incorporar nuevas experiencias dentro de esquemas mentales preexistentes, mientras que la acomodación implica la modificación de esos esquemas para adaptarse a nuevas experiencias (Piaget, 1972). Estos procesos de reorganización permiten que el sujeto del aprendizaje se ajuste continuamente a su entorno y construya una comprensión más compleja y precisa del mundo que lo rodea.

Piaget (1972) explicó que "el aprendizaje no es simplemente la adquisición de conocimientos, sino la reorganización activa de los esquemas mentales para hacer frente a nuevas situaciones" (p. 52). Esto refleja una visión del sujeto como un constructor activo de su propio conocimiento, que no es una simple receptora de información externa, sino que participa de manera activa en la creación de su realidad cognitiva.

En este contexto, el sujeto del aprendizaje no es una entidad pasiva, sino que desempeña un papel crucial en el proceso educativo al interactuar con su entorno y al integrar nuevas informaciones a través de la interacción con objetos, experiencias y personas. De esta forma, el aprendizaje no se ve como un proceso de transmisión de conocimientos de un docente a un estudiante, sino como una construcción dinámica en la que el sujeto juega un papel central. Como subraya Bruner (1996), "el aprendizaje debe ser entendido como un proceso de

descubrimiento en el que el sujeto es un participante activo, no un receptor pasivo de información" (p. 98). El sujeto construye, organiza y organiza su conocimiento a partir de sus propias experiencias, y esta construcción no es individualista, sino que se lleva a cabo en un contexto social.

Bruner también introdujo el concepto de "andamiaje" en su teoría, el cual describe como el apoyo temporal proporcionado por un tutor o compañero más experimentado para ayudar al aprendiz a resolver problemas que no podría abordar por sí mismo de manera independiente (Bruner, 1996). Este andamiaje, que se ajusta gradualmente a medida que el aprendiz adquiere competencias, subraya el papel de las interacciones sociales en el proceso de aprendizaje. Según Bruner, el sujeto no solo depende de la información que le es proporcionada, sino que también se beneficia de la mediación social para avanzar en su proceso de aprendizaje.

El sujeto del aprendizaje, entonces, no es solo un individuo que construye su conocimiento de forma aislada, sino que se ve influenciado y orientado por el contexto cultural, social y lingüístico en el que se encuentra. Este enfoque constructivista destaca la importancia de los contextos de aprendizaje colaborativos y la mediación social, en los que el conocimiento se crea no solo de forma individual, sino también a través de la interacción con otros.

Sin embargo, este momento histórico plantea desafíos sin precedentes que tensionan los supuestos clásicos del constructivismo. La irrupción acelerada de las tecnologías digitales está transformando la manera en que los estudiantes acceden, organizan y procesan la información. En lugar de promover exclusivamente la autonomía cognitiva y el descubrimiento activo, el uso indiscriminado de estas tecnologías puede derivar en fenómenos de dependencia intelectual, superficialidad en la comprensión de contenidos e incluso una crisis cognitiva que afecta de forma particular a los adolescentes.

Los estudiantes de secundaria se encuentran en una etapa crucial de reorganización de sus estructuras mentales, y en ese periodo de plasticidad cognitiva se enfrentan al flujo constante de contenidos digitales inmediatos,

algoritmos de personalización que ofrecen respuestas rápidas, pero que también pueden limitar la reflexión profunda y el desarrollo del pensamiento crítico, como mencionan Flores & Peñalvo (2022). Este fenómeno, denominado como “cognición delegada” o “pensamiento tercerizado”, puede desincentivar los procesos constructivos que Piaget y Bruner describieron como esenciales, como la exploración activa, la reelaboración interna de la experiencia y la búsqueda de sentido personal.

Desde una perspectiva crítica, la incorporación de tecnologías y aplicaciones educativas en el aula debe ser acompañada de estrategias pedagógicas que contrarresten estos riesgos. No basta con suponer que el acceso a dispositivos móviles automáticamente favorece la construcción activa del conocimiento: es indispensable que el docente diseñe actividades que fomenten la reflexión metacognitiva, la autorregulación del aprendizaje y la evaluación crítica de las fuentes digitales. De lo contrario, la mediación tecnológica podría perpetuar formas de aprendizaje acrítico y descontextualizado, lo que resulta paradójico respecto al propósito constructivista de formar aprendices autónomos y conscientes.

A través de la implementación del aprendizaje móvil, los estudiantes tienen acceso a herramientas digitales que les permiten ser agentes activos en su proceso de aprendizaje histórico. Las aplicaciones educativas proporcionan diversas formas de interactuar con la historia, lo que les permite asimilar información de manera activa, como propone Piaget, al incorporar nuevos datos a sus esquemas mentales preexistentes.

El aprendizaje móvil facilita un entorno que respeta y se adapta a este contexto sociocultural, permitiendo que los estudiantes accedan a contenidos relevantes para su propia realidad histórica y cultural, pero también promoviendo la reflexión crítica y la interpretación de los hechos históricos desde diferentes puntos de vista. Así, el aprendizaje histórico se vuelve no solo un ejercicio de memorización, sino una construcción activa y reflexiva, en la que los estudiantes toman el control

de su proceso cognitivo y lo enriquecen con el apoyo de sus compañeros y docentes.

Desarrollo del pensamiento histórico.

El constructivismo considera que el pensamiento histórico se desarrolla cuando los estudiantes construyen interpretaciones de los eventos pasados en función de sus propias experiencias y conocimientos previos. Desde esta perspectiva, el aprendizaje histórico no se basa en la simple adquisición de hechos aislados, sino en un proceso activo de reconstrucción del pasado. Los estudiantes no solo reciben información histórica, sino que participan activamente en la interpretación y la reconstrucción de los eventos pasados, utilizando herramientas como fuentes primarias, narrativas históricas y el análisis crítico. Este enfoque implica que los estudiantes no deben memorizar la historia, sino comprenderla a través de un proceso de interacción con los datos y su contextualización.

Según Piaget (1972), el conocimiento se construye mediante la interacción del sujeto con su entorno, lo que en el caso de la historia significa que los estudiantes deben estar en constante interacción con diferentes fuentes históricas para poder formular sus propias interpretaciones. Este proceso de construcción de conocimiento implica la asimilación y acomodación de nueva información dentro de los esquemas cognitivos existentes, de manera que los estudiantes adaptan su comprensión del pasado en función de lo que aprenden de nuevas fuentes o perspectivas.

En este contexto, Bruner (1961) subraya la importancia de la estructura del conocimiento en el aprendizaje histórico, afirmando que "la comprensión profunda de un tema permite transferirlo y aplicarlo a nuevas situaciones" (p. 31). Esta idea refleja la noción de que los conceptos históricos deben ser comprendidos no solo en su propio contexto, sino también como herramientas para la interpretación de otros eventos históricos o situaciones contemporáneas.

El aprendizaje de la historia, por tanto, debe centrarse en la comprensión de los conceptos fundamentales, tales como causa y efecto, cambio y continuidad, y

contexto histórico, y en la capacidad del estudiante para relacionarlos con contextos diversos. Este enfoque permite que los estudiantes apliquen su comprensión histórica no solo al estudiar eventos pasados, sino también al analizar situaciones actuales y futuras, lo que les ayuda a desarrollar una visión crítica y reflexiva.

Bruner también destaca que el aprendizaje debe basarse en un enfoque activo, en el que los estudiantes se convierten en participantes activos en la construcción del conocimiento histórico. Según él, "el conocimiento no debe ser transmitido pasivamente, sino que debe ser descubierto por los propios estudiantes mediante el análisis, la discusión y el enfrentamiento de diferentes perspectivas" (Bruner, 1961, p. 54). Este tipo de enfoque se alinea con la idea de que el aprendizaje histórico es un proceso constructivo que no solo involucra la exposición a datos, sino el cuestionamiento y la reflexión sobre estos datos, así como la interpretación de las fuentes históricas en función de sus contextos de producción y su relevancia para los estudiantes.

En el contexto digital actual, la educación histórica debe ir más allá de la mera acumulación de datos digitales; debe promover la capacidad de los estudiantes para relacionar y aplicar conceptos históricos a contextos contemporáneos, a pesar de las distracciones y la fragmentación de la atención causadas por el uso intensivo de tecnologías que automatizan la búsqueda y procesamiento de información.

El aprendizaje móvil y las herramientas digitales, si bien son poderosos facilitadores que permiten a los estudiantes acceder a múltiples fuentes y colaborar en línea, requieren ser implementados con estrategias pedagógicas que mitiguen los riesgos de la crisis cognitiva. Es necesario que los alumnos desarrollen habilidades para cuestionar, discutir y reflexionar sobre la información histórica, evitando caer en un aprendizaje superficial potenciado por el consumo pasivo de contenidos digitales.

El aprendizaje móvil proporciona a los estudiantes las herramientas necesarias para construir activamente su conocimiento, permitiéndoles explorar y analizar contenidos históricos de manera dinámica y flexible. En lugar de limitarse

a recibir información de manera pasiva, como en los modelos tradicionales de enseñanza, el aprendizaje móvil fomenta la participación activa de los estudiantes, quienes pueden acceder a recursos multimedia que les permiten cuestionar, discutir y reflexionar sobre la información histórica.

El uso de dispositivos móviles facilita el acceso a fuentes históricas diversas, lo que les da a los estudiantes la oportunidad de analizar y comparar diferentes perspectivas sobre eventos históricos, tal como propone Bruner. Además, el aprendizaje móvil ofrece la posibilidad de colaborar con otros estudiantes a través de herramientas de discusión y plataformas en línea, fomentando el intercambio de ideas y el trabajo en equipo, elementos esenciales para desarrollar una comprensión crítica y profunda de los procesos históricos. Este enfoque permite que los estudiantes sean participantes activos en su propio aprendizaje, donde la historia no es simplemente un conjunto de hechos memorísticos, sino un campo en el que se pueden investigar, cuestionar y reconstruir significados en función del contexto.

El análisis crítico de las fuentes históricas es una parte fundamental de este proceso. Los estudiantes deben aprender a interpretar las fuentes primarias, como documentos, testimonios y objetos históricos, no como verdades absolutas, sino como testimonios que deben ser analizados en su contexto histórico y cultural.

Como señala Wineburg (2001), "la habilidad para leer las fuentes históricas de manera crítica es esencial para desarrollar un pensamiento histórico auténtico, ya que permite a los estudiantes cuestionar las narrativas oficiales y considerar diversas perspectivas sobre los mismos eventos" (p. 35). Este enfoque no solo promueve una comprensión más profunda de los eventos históricos, sino que también fomenta la capacidad de los estudiantes para analizar y evaluar diferentes tipos de evidencia, lo que es una habilidad transferible a muchos otros campos de estudio.

Además, el aprendizaje histórico debe involucrar la construcción de narrativas históricas, en las que los estudiantes conecten los eventos de manera coherente y reflexiva, evaluando las causas, consecuencias y significados de estos.

Según Wertsch (1991), "las narrativas históricas permiten a los individuos organizar el pasado en una secuencia comprensible y significativa, proporcionando las herramientas cognitivas necesarias para pensar históricamente" (p. 42). Este enfoque narrativo también está relacionado con el uso del lenguaje como herramienta fundamental para la estructuración del pensamiento, ya que las narrativas históricas ayudan a los estudiantes a construir una representación mental coherente y dinámica de los eventos pasados.

Pensamiento crítico.

El constructivismo fomenta el pensamiento crítico al promover un aprendizaje basado en la indagación, la reflexión y el cuestionamiento. Esta perspectiva considera que el conocimiento no es algo que se recibe pasivamente, sino que se construye activamente a través de la interacción con el entorno y el enfrentamiento de problemas complejos. El pensamiento crítico, en este sentido, se desarrolla cuando el individuo se ve confrontado con situaciones que desafían sus esquemas previos de conocimiento, lo que requiere un proceso de reflexión y reestructuración de sus ideas.

En el contexto educativo actual, marcado por la masiva integración de tecnologías digitales, el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes adquiere una relevancia y complejidad particulares. La abundancia de información digital, junto con algoritmos que filtran, seleccionan y personalizan contenidos, plantea un desafío cognitivo importante para los alumnos, quienes deben aprender a discernir, cuestionar y analizar críticamente lo que consumen. En este sentido, el constructivismo ofrece un marco valioso, pues promueve un aprendizaje activo basado en la indagación, la reflexión y el cuestionamiento frente a problemas complejos y reales.

Piaget (1972) explicó que "el desarrollo cognitivo se produce cuando el individuo enfrenta situaciones que ponen a prueba sus esquemas mentales, desafiando su comprensión del mundo y forzándolo a reestructurar esos esquemas" (p. 92). Este proceso es esencial para el desarrollo del pensamiento crítico, ya que

requiere que los estudiantes cuestionen y reevalúen sus ideas previas para adaptarse a nuevas informaciones. A través de la resolución de problemas y la confrontación de incertidumbres, los estudiantes aprenden a analizar, evaluar y modificar sus conocimientos, lo que les permite pensar de manera más crítica y reflexiva.

Bruner (1961) complementa esta idea al señalar que "el aprendizaje auténtico ocurre cuando los estudiantes participan activamente en la resolución de problemas y en el descubrimiento de principios fundamentales" (p. 36). En este enfoque, el estudiante no es solo un receptor de información, sino un participante activo en el proceso de aprendizaje. El aprendizaje se ve como un proceso dinámico en el que el estudiante explora, indaga y reflexiona sobre los problemas, utilizando el conocimiento previo para generar nuevas ideas y soluciones. Esta participación activa no solo implica adquirir información, sino desarrollar habilidades para resolver problemas y enfrentar desafíos de manera autónoma.

La indagación, eje central del constructivismo, cobra mayor importancia ante la realidad digital actual. Dewey (1933) señaló que "la indagación es un proceso de reflexión profunda en el que los individuos no se conforman con respuestas simples, sino que buscan las razones detrás de los problemas y sus soluciones" (p. 106). Frente a la sobrecarga informativa y la presencia de inteligencias artificiales que generan contenido, los estudiantes deben desarrollar habilidades para cuestionar la validez, fuentes y perspectivas de la información recibida, y no limitarse a aceptar datos sin análisis crítico.

Además, el pensamiento crítico en el contexto del constructivismo está relacionado con el aprendizaje colaborativo. Según Vygotsky (1978), "el conocimiento se construye socialmente a través de la interacción y el diálogo con otros más competentes" (p. 87). Esta interacción permite que los estudiantes sean desafiados en sus ideas y expuestos a nuevas perspectivas, lo que enriquece su proceso de pensamiento crítico. A través del diálogo, los estudiantes aprenden a

evaluar las diferentes perspectivas y a construir argumentos sólidos, lo que fomenta un pensamiento más reflexivo y fundamentado.

Contexto sociocultural en el aprendizaje.

Aunque el constructivismo enfatiza la construcción individual del conocimiento, reconoce que el aprendizaje está profundamente influido por el contexto sociocultural en el que el estudiante se encuentra. Este enfoque destaca que el conocimiento no es una entidad aislada, sino que se construye dentro de un entorno social y cultural que proporciona las herramientas, las interacciones y los recursos que median el proceso de aprendizaje. Así, el aprendizaje no ocurre solo en el interior del individuo, sino que está moldeado y facilitado por las interacciones sociales y culturales que ocurren fuera de él.

Piaget subraya que las interacciones sociales juegan un papel crucial en el desarrollo cognitivo, especialmente en la etapa de las operaciones formales, cuando los individuos comienzan a ser capaces de pensar de manera más abstracta y a considerar múltiples perspectivas. Bruner amplía esta visión al introducir el concepto de *andamiaje*, que hace referencia al soporte proporcionado por adultos o compañeros más capacitados para que los estudiantes logren objetivos de aprendizaje que inicialmente están fuera de su alcance.

Según Bruner (1961), "el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conceptos se relacionan con las estructuras previas del conocimiento del estudiante" (p. 72). El *andamiaje* permite que el estudiante realice tareas que no podría abordar por sí mismo, y este apoyo gradual se retira a medida que el estudiante adquiere la competencia necesaria para manejar las tareas de manera independiente. En este sentido, el contexto sociocultural no solo es el entorno en el que el aprendizaje tiene lugar, sino que también se convierte en el medio que facilita el proceso de aprendizaje mediante interacciones y apoyos proporcionados por otros más experimentados.

El aprendizaje móvil permite que los estudiantes interactúen con sus compañeros y docentes a través de aplicaciones y plataformas digitales, facilitando

el intercambio de ideas y el apoyo mutuo. Esto se asemeja al concepto de *andamiaje* de Bruner, ya que los estudiantes pueden recibir orientación de expertos, a medida que realizan tareas que inicialmente podrían estar fuera de su alcance. Las herramientas tecnológicas actúan como un soporte temporal, brindando recursos interactivos y guías que ayudan a los estudiantes a abordar conceptos complejos.

Además, el aprendizaje móvil permite a los estudiantes construir conocimiento de manera gradual, lo que es fundamental en el modelo constructivista. Los dispositivos móviles les ofrecen la flexibilidad de aprender a su propio ritmo, lo que facilita la asimilación de nuevos conceptos al conectarlos con estructuras previas de conocimiento, tal como señala Bruner. Sin embargo, este momento histórico plantea la necesidad de acompañar a los estudiantes en el desarrollo de habilidades metacognitivas que les permitan autorregular su aprendizaje en entornos saturados de estímulos y de información instantánea. Las aplicaciones móviles y plataformas educativas pueden adaptar los contenidos de acuerdo con el nivel de competencia de cada estudiante, proporcionando el apoyo necesario en función de su progreso y retirando gradualmente ese apoyo cuando el estudiante ha desarrollado la competencia necesaria.

El contexto sociocultural influye en las formas en que los estudiantes construyen significado. Según Vygotsky (1978), "el conocimiento se construye a través de las interacciones sociales mediadas por herramientas culturales, como el lenguaje, que permiten al individuo internalizar lo aprendido" (p. 87). En el contexto actual, estas herramientas culturales incluyen de manera central en las tecnologías digitales que han pasado a ser elementos cotidianos de mediación en la experiencia escolar. El lenguaje, en particular, desempeña un papel crucial en este proceso, ya que es el principal medio de mediación entre el sujeto y el entorno. A través del lenguaje —ahora extendido y amplificado por los entornos virtuales— los individuos no solo transmiten información, sino que también reflexionan sobre ella y la transforman, lo que facilita la internalización de conceptos complejos.

3. Fundamentos del aprendizaje móvil

Enseñanza y aprendizaje de la historia desde el dispositivo móvil.

El aprendizaje móvil, o *mobile learning (m-learning)*, se refiere al uso de dispositivos móviles para acceder a recursos educativos en cualquier momento y lugar. Este enfoque se basa en principios clave como la ubicuidad, la flexibilidad y la conectividad.

De acuerdo con Crompton (2013), el aprendizaje móvil combina tres elementos esenciales: movilidad del dispositivo, movilidad del aprendiz y movilidad del contenido. Esto permite a los estudiantes interactuar con materiales educativos más allá del aula tradicional, fomentando la autogestión y la participación activa en su propio aprendizaje.

En la actualidad, este enfoque cobra una relevancia especial en un momento coyuntural histórico caracterizado por la expansión vertiginosa de las tecnologías digitales y, recientemente, de la inteligencia artificial. La integración de estas herramientas en la educación está transformando radicalmente las formas en que los adolescentes acceden, procesan y construyen el conocimiento. El acceso permanente a dispositivos móviles, a plataformas basadas en inteligencia artificial y a contenidos digitales interactivos plantea un escenario sin precedentes: por un lado, se democratiza el aprendizaje y se potencia la autonomía; por otro, se abre la puerta a un conjunto de retos pedagógicos y cognitivos que pueden derivar en distracciones constantes, fragmentación de la atención y superficialidad en los procesos de comprensión.

Los adolescentes, al encontrarse en una etapa crucial del desarrollo neurológico y de maduración de funciones ejecutivas, pueden experimentar dificultades para mantener la concentración prolongada, desarrollar un pensamiento crítico profundo o filtrar el exceso de información. Este contexto obliga a repensar las prácticas educativas para que las tecnologías digitales no sustituyan la reflexión analítica, sino que se conviertan en mediadoras de aprendizajes significativos.

Los dispositivos móviles ofrecen numerosas ventajas para el aprendizaje de la historia, muchas de las cuales se centran en hacer el contenido más accesible y atractivo para los estudiantes:

1. Acceso inmediato a recursos digitales.
2. Gamificación e interactividad.
3. Personalización del aprendizaje.
4. Aprendizaje basado en la localización.
5. Colaboración y redes sociales.

Aunque los dispositivos móviles ofrecen grandes oportunidades, también presentan desafíos que deben abordarse:

1. Distracciones digitales.
2. Acceso desigual.
3. Necesidad de formación docente.
4. Validación de la información.

La enseñanza de la historia con dispositivos móviles requiere un enfoque pedagógico que combine la tecnología con métodos innovadores:

- Aprendizaje basado en proyectos (ABP): Los estudiantes pueden usar dispositivos móviles para investigar un evento histórico, crear líneas de tiempo interactivas o desarrollar presentaciones multimedia.
- Narrativas digitales: Existen aplicaciones que permiten a los estudiantes contar historias utilizando herramientas multimedia, desarrollando habilidades críticas y creativas.
- Realidad aumentada y virtual: Herramientas como *Google Expeditions* o *HistoryView VR* ofrecen experiencias inmersivas, como recorridos virtuales por sitios históricos, que mejoran la comprensión y el interés por el tema.

El uso de dispositivos móviles en la enseñanza de la historia representa un cambio hacia un modelo más dinámico y participativo. Esto no solo mejora la retención de conocimiento, sino que también fomenta habilidades críticas, como la interpretación de fuentes, el pensamiento histórico y la resolución de problemas.

Según Hutchison et al. (2012), los dispositivos móviles transforman el aprendizaje tradicional al permitir una interacción continua con el contenido histórico y facilitar la colaboración global entre estudiantes y profesores.

El aprendizaje móvil es una expresión de un momento histórico singular que redefine la educación. Su implementación requiere que los docentes acompañen a los estudiantes en la construcción activa de significados, cuidando que el acceso a la información no sustituya el desarrollo de la reflexión crítica, la concentración y la capacidad de profundizar en la comprensión histórica.

Uso de las plataformas educativas Wordwall y Kahoot.

En el ámbito de la educación actual, las tecnologías digitales desempeñan un papel crucial en la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Plataformas educativas como Wordwall y Kahoot ofrecen herramientas innovadoras que facilitan el aprendizaje interactivo, promoviendo un enfoque centrado en el estudiante y favoreciendo la participación activa en el proceso educativo. Estas plataformas se alinean con diversas teorías educativas, especialmente aquellas que abogan por el aprendizaje activo, el aprendizaje basado en juegos (gamificación), y el constructivismo.

Estas plataformas tienen un gran potencial para mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes, ya que proporcionan un aprendizaje más interactivo, dinámico y adaptado a sus necesidades. Según Prensky (2001), las herramientas digitales no solo transforman el proceso de enseñanza, sino también la forma en que los estudiantes interactúan con la información, convirtiéndolos en "nativos digitales" que aprenden mejor a través de la tecnología.

Desde la perspectiva sociocultural, el aprendizaje está profundamente influenciado por el contexto social y cultural en el que se lleva a cabo. Vygotsky destacó la importancia de las herramientas culturales (como el lenguaje y las tecnologías) para la mediación del aprendizaje. Las plataformas digitales representan una forma moderna de estas herramientas, que permiten que los estudiantes se involucren activamente en su proceso de aprendizaje a través de una interacción social mediada por la tecnología. En este sentido, las herramientas digitales no solo transforman la forma en que los estudiantes interactúan con la información, sino que también facilitan la interacción con otros miembros de la comunidad de aprendizaje, permitiendo una co-creación del conocimiento en un entorno social mediado tecnológicamente.

Por su parte Piaget, desde la teoría constructivista, enfatizó que el aprendizaje es un proceso activo en el cual el individuo construye su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno. Piaget (1972) argumentó que "el aprendizaje no es simplemente la adquisición de conocimientos, sino la reorganización activa de los esquemas mentales para hacer frente a nuevas situaciones" (p. 52). Este proceso de construcción activa del conocimiento está alineado con la afirmación de Prensky (2001) de que los estudiantes son "nativos digitales", quienes se benefician de la interactividad y adaptabilidad de las herramientas tecnológicas para organizar y reorganizar sus esquemas mentales. Al usar plataformas educativas como Wordwall o Kahoot, los estudiantes pueden experimentar una forma de aprendizaje activo en el que la información se presenta de manera dinámica, permitiendo la asimilación y acomodación de conceptos en función de sus experiencias previas y de la interacción con la tecnología.

Wordwall es una plataforma que permite a los docentes crear actividades educativas interactivas y personalizadas, tales como cuestionarios, sopas de letras, crucigramas y juegos de emparejamiento, entre otros. Esta plataforma destaca por su facilidad de uso y su capacidad para fomentar el aprendizaje activo y colaborativo. La creación de actividades interactivas, que pueden ser adaptadas a

los contenidos del aula, favorece la participación de los estudiantes y refuerza el aprendizaje a través de la repetición y la práctica.

Según Anderson y Krathwohl (2001), las actividades que promueven la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas más altas, tales como la síntesis y la evaluación, lo que se logra mediante la interacción constante con los contenidos. Wordwall, al ofrecer una variedad de opciones para interactuar con el contenido, permite que los estudiantes se involucren de manera más profunda en su aprendizaje, consolidando los conceptos de forma lúdica y efectiva.

Además, estudios como el de Zhao et al. (2019) sugieren que las plataformas interactivas, como Wordwall, mejoran la motivación de los estudiantes y facilitan el aprendizaje colaborativo, ya que los juegos y actividades creadas pueden ser compartidos y jugados de manera colectiva, promoviendo la interacción y la cooperación entre compañeros.

Kahoot es una plataforma educativa basada en la gamificación, que permite a los docentes crear cuestionarios y juegos de preguntas en tiempo real, los cuales pueden ser respondidos de manera individual o en grupo. El formato de Kahoot, que integra aspectos de competencia y diversión, genera un ambiente de aprendizaje estimulante, donde los estudiantes son incentivados a participar activamente.

La gamificación, como señala Gee (2003), es una metodología pedagógica que utiliza elementos de los juegos (como recompensas, puntuaciones y retos) para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Kahoot, al integrar estos elementos, permite que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo, lo que favorece el aprendizaje de contenidos a través de la competencia amigable y la retroalimentación instantánea.

Además, el uso de Kahoot ha demostrado ser eficaz en el desarrollo de la memoria a largo plazo, ya que los estudiantes, al estar constantemente expuestos a preguntas que requieren respuestas rápidas, refuerzan los contenidos a través de la repetición y la práctica. Según Miller (2014), el proceso de aprendizaje activo,

caracterizado por la participación continua y la retroalimentación inmediata, mejora la retención y comprensión de los contenidos.

Un estudio realizado por Hamari et al. (2016) encontró que el uso de plataformas como Kahoot en el aula aumentó significativamente la participación de los estudiantes, la motivación y la satisfacción general con el aprendizaje, lo que demuestra la efectividad de la gamificación en la educación.

Tanto Wordwall como Kahoot comparten una serie de beneficios pedagógicos, que incluyen:

- Interactividad: Ambas plataformas promueven la participación activa de los estudiantes a través de juegos y actividades que requieren la interacción constante con el contenido.
- Retroalimentación Inmediata: Los estudiantes reciben respuestas instantáneas, lo que les permite corregir errores y consolidar su conocimiento de manera más efectiva.
- Motivación: La estructura lúdica y competitiva de Kahoot y Wordwall mantiene a los estudiantes motivados, lo que aumenta su compromiso con el aprendizaje.
- Aprendizaje Colaborativo: Ambas plataformas fomentan el trabajo en equipo y la interacción entre los estudiantes, lo que enriquece el proceso de aprendizaje.

No obstante, en este momento histórico de cambio acelerado, estos beneficios deben ser acompañados por una reflexión crítica sobre su integración pedagógica y su impacto en el desarrollo cognitivo y social de los adolescentes, quienes se encuentran en una etapa crucial de conformación de su pensamiento abstracto y su identidad.

Así, plataformas como Wordwall y Kahoot no solo constituyen herramientas valiosas, sino también símbolos de una transformación más amplia en la educación

contemporánea, en la que la cultura digital impone desafíos inéditos a la manera en que se enseña, se aprende y se construye el conocimiento.

Uso de Inteligencia Artificial.

En la actualidad, el ámbito educativo atraviesa un momento coyuntural sin precedentes, caracterizado por la integración acelerada de tecnologías digitales y sistemas de inteligencia artificial (IA) en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Este fenómeno responde a múltiples factores: la globalización de la información, la democratización de los dispositivos electrónicos y la necesidad de adaptar los entornos educativos ante retos contemporáneos como la pandemia de COVID-19, que precipitó la migración masiva de contenidos al espacio virtual.

La expansión de plataformas digitales interactivas y aplicaciones de Inteligencia Artificial ha redefinido la manera en que los estudiantes acceden al conocimiento. Herramientas como los sistemas de tutoría inteligente, la retroalimentación automatizada y los entornos de aprendizaje adaptativo prometen personalizar la enseñanza y optimizar el rendimiento académico. Sin embargo, esta transformación también plantea tensiones significativas, entre ellas el riesgo de generar una dependencia excesiva de los estímulos digitales y de erosionar competencias cognitivas fundamentales como la atención sostenida, el pensamiento crítico y la memoria significativa, así como de medir la contribución que puedan prestar las nuevas herramientas tecnológicas a los procesos de enseñanza y aprendizaje para que sean complementarias al trabajo de los docentes.

La inteligencia artificial, al mediar la interacción entre el alumno y el contenido, puede delegar procesos de organización de la información y autorregulación que, tradicionalmente, constituían parte esencial del aprendizaje autónomo. Así, aunque la tecnología educativa amplía el acceso y la participación, también puede desencadenar efectos adversos si se emplea de manera acrítica o descontextualizada.

La crisis cognitiva hace referencia a la serie de cambios neurocognitivos que resultan de la exposición prolongada y no regulada a entornos digitales. Este fenómeno es especialmente crítico en adolescentes, quienes se encuentran en una etapa decisiva del desarrollo cognitivo y socioemocional. La sobrecarga informativa, la multitarea constante y la inmediatez de las interacciones virtuales pueden debilitar la capacidad de concentración profunda y la reflexión crítica, derivando en aprendizajes más volátiles y menos significativos. No obstante, desde un enfoque pedagógico adecuado, las tecnologías digitales pueden transformarse en oportunidades para promover el pensamiento complejo y la construcción activa del conocimiento.

> “Las instituciones educativas no deberían orientarse hacia la prohibición, ni tampoco ignorar que este tipo de herramientas existe y han venido para convertirse en asistentes cada vez más potentes. El planteamiento más adecuado viene por entender qué pueden aportar estas herramientas a los procesos de enseñanza/aprendizaje” (García-Peñalvo 2023, p.05)

Para comprender el impacto educativo de estas herramientas, es fundamental situar su análisis dentro de la perspectiva sociocultural y constructivista del aprendizaje. Desde la teoría de Vygotsky (1978), se concibe que el conocimiento surge de la interacción social y del uso de mediadores culturales, entre los que hoy se incluyen las tecnologías digitales. Las plataformas educativas funcionan como artefactos culturales que permiten establecer zonas de desarrollo próximo, en tanto facilitan el acompañamiento y la andamiaje de procesos cognitivos más complejos.

Asimismo, el constructivismo sostiene que el aprendizaje es un proceso activo y autorregulado, en el que el estudiante construye significados mediante la exploración, la reflexión y la interacción con el contexto (Piaget, 1972). Desde esta perspectiva, las tecnologías digitales —si se utilizan de manera planificada y crítica— pueden constituir entornos de aprendizaje enriquecidos que potencian la colaboración, la motivación intrínseca y el desarrollo de competencias metacognitivas.

En este contexto, plataformas como Kahoot y Wordwall adquieren relevancia al fungir como mediadores digitales que promueven la participación activa y el compromiso cognitivo de los estudiantes. Kahoot, mediante dinámicas de gamificación y retroalimentación inmediata, facilita la recuperación de información, la consolidación de conocimientos y la interacción grupal. Desde la mirada constructivista, esta experiencia lúdica estimula la motivación, pero también requiere un acompañamiento docente que oriente la reflexión y evite la superficialidad del aprendizaje.

Por su parte, Wordwall permite la creación de recursos interactivos que favorecen el desarrollo de competencias cognitivas como la clasificación, la asociación conceptual y la memorización comprensiva. Estas herramientas se alinean con el enfoque sociocultural al posibilitar espacios de interacción colaborativa en los que los estudiantes construyen el conocimiento, regulan su aprendizaje y consolidan habilidades digitales críticas.

No obstante, el uso indiscriminado o excesivo de estas plataformas puede reforzar patrones de consumo rápido de información, contribuyendo a la crisis cognitiva previamente descrita. Por ello, su implementación exige estrategias pedagógicas que integren la gamificación y la tecnología con actividades reflexivas, proyectos colaborativos y procesos de metacognición.

El momento histórico actual confronta al sistema educativo con el desafío de equilibrar la innovación tecnológica y la preservación de procesos cognitivos profundos. La combinación de plataformas como Kahoot y Wordwall con metodologías activas y constructivistas puede enriquecer el aprendizaje siempre que se considere su dimensión sociocultural y su impacto en el desarrollo integral del estudiante.

Desde este enfoque, el papel del docente es clave: actuar como mediador crítico, diseñar experiencias de aprendizaje contextualizadas y promover la reflexión sobre el uso consciente de la tecnología. En definitiva, la educación contemporánea

requiere una mirada crítica y flexible que permita aprovechar los beneficios de las tecnologías digitales, sin perder de vista la construcción de aprendizajes significativos y el fortalecimiento de competencias cognitivas que contrarresten la crisis cognitiva.

4. Educación histórica

Conceptos de Primer y Segundo Orden.

En la enseñanza y el análisis de la historia, los conceptos de primer y segundo orden desempeñan un papel central en la construcción del conocimiento histórico. Estos conceptos no solo organizan la información histórica, sino que también permiten a los estudiantes y académicos interpretar, analizar y evaluar los eventos del pasado de manera más profunda.

Los conceptos de primer orden se refieren a los hechos, temas y términos específicos de la historia. Son los contenidos concretos y particulares que representan los "qué" y los "quiénes" del pasado. Por ejemplo:

- Acontecimientos históricos específicos: como la Revolución Francesa, la Segunda Guerra Mundial o la independencia de América Latina.
- Personajes históricos: como Napoleón Bonaparte, Mahatma Gandhi o Simón Bolívar.
- Instituciones y estructuras: como el feudalismo, el absolutismo o la Guerra Fría.

Estos conceptos son el punto de partida para construir el conocimiento histórico, ya que proporcionan los datos esenciales que permiten analizar los fenómenos en su contexto.

Por otro lado, los conceptos de segundo orden se enfocan en las habilidades cognitivas y metodológicas necesarias para analizar la historia. Son herramientas abstractas que permiten interpretar los hechos y eventos del pasado, respondiendo a preguntas más profundas como el *por qué* y el *cómo*. Algunos conceptos clave de

segundo orden son: tiempo histórico, cambio y permanencia, causalidad, evidencia, relevancia y empatía.

Los conceptos de primer y segundo orden están interrelacionados. Mientras que los primeros proporcionan el contenido necesario, los segundos permiten dar sentido a ese contenido y desarrollan habilidades de pensamiento crítico en la disciplina histórica. Este enfoque es clave en la enseñanza de la historia, especialmente dentro de los currículos basados en el desarrollo de competencias.

Según Lee y Shemilt (2003), “los conceptos de segundo orden actúan como marcos de referencia que guían cómo los historiadores y estudiantes organizan y analizan la información histórica” (p. 15). La interacción entre ambos tipos de conceptos fomenta una comprensión más compleja y matizada del pasado.

En el ámbito pedagógico, el uso de estos conceptos permite a los estudiantes no solo memorizar hechos históricos, sino también desarrollar una comprensión profunda y crítica. El enfoque en conceptos de segundo orden prepara a los estudiantes para investigar y cuestionar las narrativas históricas, promoviendo el pensamiento histórico en lugar del aprendizaje puramente memorístico (Seixas y Morton, 2013).

Actualmente, la educación se enfrenta a un momento histórico marcado por la irrupción masiva de las tecnologías digitales, las cuales transforman radicalmente la manera en que los estudiantes acceden, procesan y construyen el conocimiento. Esta revolución tecnológica trae consigo un desafío cognitivo significativo, especialmente para los adolescentes, quienes se encuentran en una etapa crucial de su desarrollo cognitivo y emocional.

La sobreexposición a dispositivos digitales y redes sociales genera una crisis cognitiva caracterizada por una disminución en la capacidad de atención sostenida, la superficialidad en la comprensión profunda y un procesamiento acelerado pero fragmentado de la información. Los adolescentes, nativos digitales, están en riesgo de experimentar dificultades para desarrollar procesos cognitivos complejos que

exigen tiempo, reflexión crítica y análisis profundo, habilidades esenciales para el pensamiento histórico.

Este contexto plantea la urgente necesidad de reorientar la enseñanza de la historia hacia metodologías que integren inteligentemente las tecnologías digitales, pero que, al mismo tiempo, promuevan la reflexión crítica, la construcción activa del conocimiento y el desarrollo del pensamiento histórico. La combinación de conceptos de primer y segundo orden se vuelve aún más relevante, ya que los estudiantes deben ser guiados no solo para manejar grandes volúmenes de información histórica (conceptos de primer orden), sino para interpretar, cuestionar y contextualizar esta información en un mundo saturado de datos y narrativas mediadas digitalmente (conceptos de segundo orden).

El marco teórico de esta tesis analiza la importancia de la tecnología educativa y la evolución de las teorías del aprendizaje en la enseñanza de la historia, especialmente en el contexto del aprendizaje móvil y el uso de plataformas digitales interactivas. Estos enfoques pedagógicos ofrecen una perspectiva que puede enriquecer el proceso educativo y transformar la manera en que los estudiantes se relacionan con los contenidos históricos y cómo desarrollan el pensamiento histórico.

En primer lugar, el aprendizaje móvil ha demostrado ser una herramienta poderosa para enriquecer la enseñanza de la historia al ofrecer acceso instantáneo a recursos educativos, fomentar la gamificación y permitir la personalización del aprendizaje. A pesar de los desafíos que pueden surgir, como las distracciones digitales o el acceso desigual a las tecnologías, el aprendizaje móvil se posiciona como una herramienta clave en la modernización de la educación.

Asimismo, plataformas educativas como Wordwall y Kahoot aportan dimensiones interactivas y colaborativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas plataformas no solo facilitan el aprendizaje a través de juegos y actividades, sino que también promueven la participación activa de los estudiantes y favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, tales como la síntesis, la

evaluación y el análisis. La integración de estas herramientas en el aula fomenta un aprendizaje más dinámico y motivador, lo cual está alineado con las teorías del aprendizaje sociocultural y constructivista, que subrayan la importancia de la interacción constante con el contenido y el entorno social.

En el ámbito de la educación histórica, los conceptos de primer y segundo orden son fundamentales para la comprensión profunda y crítica de los hechos históricos. Mientras que los conceptos de primer orden proporcionan el contenido básico y factual, los de segundo orden son esenciales para desarrollar las habilidades analíticas que permiten interpretar la historia de manera más compleja. La interacción entre ambos tipos de conceptos no solo mejora el entendimiento de los eventos históricos, sino que también facilita el desarrollo de un pensamiento crítico que permite a los estudiantes cuestionar las narrativas históricas y aplicar un enfoque reflexivo y analítico en su aprendizaje.

Por lo tanto, la convergencia de estos enfoques pedagógicos y tecnológicos en la enseñanza de la historia permite crear un entorno educativo más dinámico, participativo y significativo para los estudiantes. La integración de herramientas digitales, como el aprendizaje móvil y las plataformas interactivas, con un enfoque centrado en el pensamiento histórico, promueve un aprendizaje más autónomo, colaborativo y reflexivo. Esto no solo facilita la adquisición de conocimientos históricos, sino que también prepara a los estudiantes para ser pensadores críticos y activos en un mundo cada vez más digitalizado.

CAPÍTULO III. RESULTADOS

1. Las características del pensamiento histórico en los estudiantes de tercer año de secundaria.

Los resultados que se presentan a continuación provienen de los datos recopilados mediante la realización de actividades pedagógicas asignadas a los alumnos. Cada una de estas actividades estuvo vinculada a una de las cuatro variables objeto de estudio en ésta investigación.

El procesamiento de los datos se llevó a cabo mediante cuatro tablas, en las que se concentraron los resultados correspondientes a cada variable intermedia. Posteriormente, se elaboraron gráficas de pastel para cada una de éstas variables, representando el porcentaje obtenido en cada dimensión. Este apartado se divide en cuatro secciones, cada una correspondiente a una de las variables centrales de la investigación. En cada sección, se analiza cuantitativamente cada variable intermedia.

La variable referente cómo se desarrolla el pensamiento histórico en los estudiantes de tercer año de secundaria, se compone de seis variables intermedias, (ver ANEXO 2), las cuales están interrelacionadas en el conjunto de actividades planificadas como parte de la investigación.

Durante la aplicación de las actividades pedagógicas, se solicitó a los alumnos registrar en su libreta, cuando se identificara alguna característica del pensamiento histórico. Las actividades estaban enmarcadas dentro de cada una de las variables intermedias, objeto de estudio.

La primer variable intermedia es la Relevancia Histórica, ésta consistió en que los alumnos fueran capaces de explicar la importancia de determinados hechos y personajes del pasado, por lo que los estudiantes elaboraron una opinión en una cuartilla explicando la importancia de la Primera Guerra Mundial, como hecho histórico del siglo XX.

La segunda variable intermedia fue las Fuentes Históricas. Aquí se hace alusión a la obtención de interpretaciones del pasado a partir del análisis de éstas,

les permitió elaborar narraciones históricas propias. Para esto, los alumnos leyeron y analizaron el discurso del káiser Guillermo II de Alemania sobre el imperialismo y nacionalismo alemán. Posteriormente contestaron un cuestionario de cinco preguntas.

La tercera variable intermedia fue los Cambios y Continuidades, aquí se refleja la capacidad que tienen los adolescentes para reconocer los aspectos que se transforman y aquellos que permanecen con el paso del tiempo. Para esta dimensión, los adolescentes realizaron un cuadro comparativo donde identificaron tres cambios y tres continuidades derivadas de la Primera Guerra Mundial.

La cuarta variable intermedia fue Causas y Consecuencias. Aquí los alumnos debían examinar un hecho del pasado, identificar qué lo originó y sus repercusiones. En esta actividad, los jóvenes hicieron un esquema donde identificaron 3 causas y 3 consecuencias de la Primera Guerra Mundial.

La quinta variable intermedia, Perspectiva Histórica, hace alusión a la necesidad de que los jóvenes comprendan las acciones y actitudes del pasado teniendo presente el contexto de la época. En esta dimensión, los alumnos elaboraron una ficha argumentativa con la intención de recopilar datos sobre la participación de algún país durante la Primera Guerra Mundial.

La sexta variable intermedia, Dimensión Ética de la Historia, consistió en juicios éticos y valoraciones sobre acciones del pasado desde una perspectiva histórica, por lo que los estudiantes realizaron una reflexión de una cuartilla sobre si se pudo haber evitado este hecho histórico, argumentando su respuesta.

Los alumnos debían analizar y justificar de forma oral su actividad. Derivado de la respuesta de los estudiantes, se diseñó un instrumento con criterios para ubicarlos según sus respuestas en algunos de los tres niveles predeterminados: Nivel 1 para los trabajos donde se reflejara una comprensión y análisis histórico detallado y profundo (9 o 10), Nivel 2 para los trabajos que presentaran una reflexión general o parcial (7 u 8) y Nivel 3 para los trabajos con comprensión y análisis limitado y superficial (5 o 6).

Se consideraron éstas variables intermedias porque están concatenadas con lo que señalan Seixas y Morton (2013). Éstas 6 características del pensamiento histórico o conceptos de segundo orden permiten que el pensamiento histórico pueda definirse como el proceso creativo que se realiza para interpretar las fuentes del pasado y generar narrativas históricas.

Los datos se concentraron en la Tabla 1.

Tabla 1

Características del pensamiento histórico

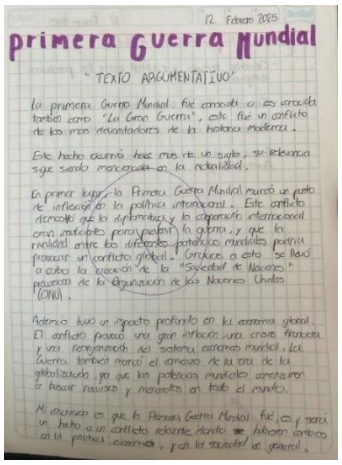
Características del pensamiento histórico					
Criterio	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	No realizó	Total
Relevancia histórica	6	31	11	0	48
Análisis de fuentes históricas	17	10	21	0	48
Cambios y continuidades	10	34	4	0	48
Causas y consecuencias	15	27	6	0	48
Perspectiva histórica	22	14	12	0	48
Dimensión ética de la historia	30	8	10	0	48

Fuente: Elaboración propia.

En los resultados de la variable intermedia de relevancia histórica se encontró que 6 alumnos explicaron de manera detallada y precisa la importancia de la Primera Guerra Mundial y su impacto en el mundo (12%), 31 estudiantes argumentaron de forma parcial la trascendencia de este hecho| histórico (65%) y 11 adolescentes explicaron de forma superficial el alcance de este acontecimiento histórico (23%).

Figura 22

Texto Argumentativo de Relevancia de la Primera Guerra Mundial



Fuente: Trabajo elaborado por un alumno que corresponde al Nivel 1.

La figura muestra el ejemplo de un caso de texto argumentativo, en cuyo contenido se rescatan tres ideas que denotan la relevancia histórica a juicio del estudiante:

1.“Este conflicto demostró que la diplomacia y la cooperación entre naciones eran insuficientes para prevenir la guerra”.

2. “Uno de los efectos más relevantes fue la caída de varios imperios como el Austrohúngaro”.

3.“Debido a este evento histórico muchos países quedaron en crisis por los gastos militares y esto llevó a la inflación económica”.

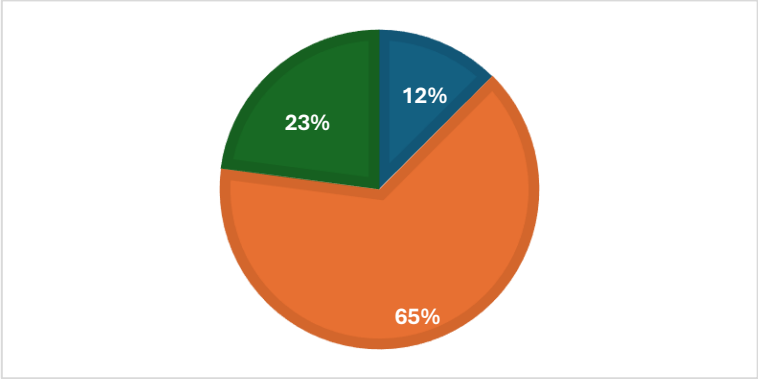
Este estudiante, de acuerdo con su texto argumentativo, se ubicó en el Nivel 1.

La gráfica que se presenta a continuación y que concentra los resultados de esta variable, comprueba que el 88% de los alumnos tienen un conocimiento general o parcial de la Primera Guerra Mundial. Según Arteaga y Camargo (2012), esta característica del pensamiento histórico es la noción que permite establecer la relevancia del tema, acontecimiento o personaje de estudio de acuerdo con diversos

criterios, tales como la importancia, profundidad, y durabilidad. Sin embargo, no todos los estudiantes adquieren o desarrollan esta habilidad al mismo tiempo, siendo la mediación del docente una forma de ayudar a que se mejore esta característica del pensamiento histórico.

Figura 23

Gráfica de Relevancia Histórica.



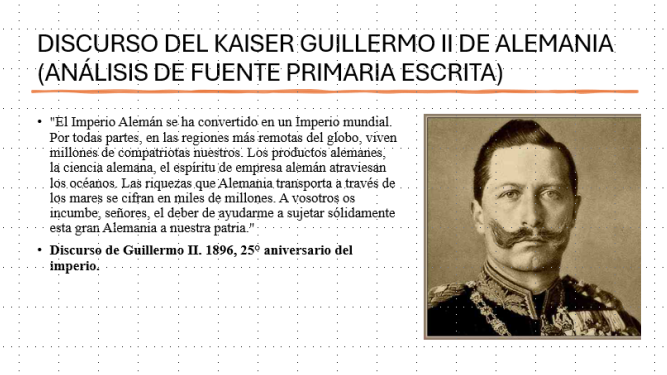
Fuente: Elaboración propia.

En la variable intermedia referente a fuentes históricas se encontró que 17 jóvenes realizaron un análisis profundo del discurso que pronunció el káiser Guillermo II de Alemania sobre el imperialismo y nacionalismo alemán (35%), 10 adolescentes examinaron de forma general ésta fuente histórica (21%) y 21 estudiantes hicieron una observación limitada sobre la fuente histórica analizada durante la clase (44%).

A continuación, el corpus del discurso se muestra como evidencia, analizada por los estudiantes:

Figura 24

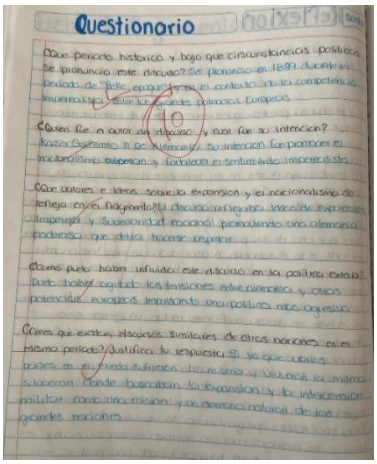
Discurso del Kaiser Guillermo II de Alemania



Fuente: *Texto Guillermo II y la Weltpolitik*. (s/f). Clases historia.com. Recuperado el 7 de abril de 2025, http://claseshistoria.com/1guerramundial/%2Bguillermo2weltpolitik.html

Figura 25

Cuestionario sobre el discurso del káiser Guillermo II de Alemania



Fuente: Trabajo elaborado por un alumno que corresponde al Nivel 1.

La figura muestra el ejemplo de las respuestas del cuestionario del discurso del káiser, en cuyo contenido se rescatan tres ideas que denotan la profundidad del análisis hecho por el estudiante:

1. “El discurso se pronunció en un contexto de competencia imperialista entre las potencias europeas”.

2. “La intención del káiser era promover el nacionalismo alemán y fortalecer el imperialismo”.

3.”El discurso reflejaba ideas de expansión y superioridad nacional al promover una Alemania más poderosa”.

Este estudiante, de acuerdo con las respuestas del cuestionario, se ubicó en el Nivel 1.

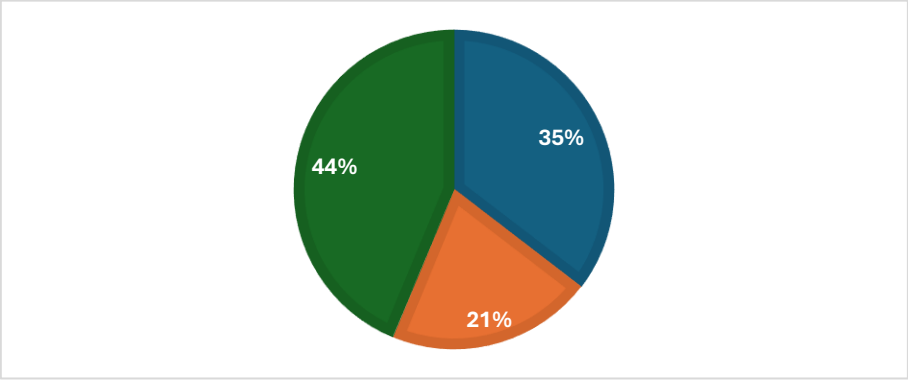
En la gráfica se comprueba que el 65% de los estudiantes analizaron de forma general o limitada la fuente histórica mostrada en clase.

> “Cada fuente expresa la óptica particular de un individuo, o de su grupo, familia o clan, etc., además, surge en un determinado contexto, generalmente lleno de contradicciones, tensiones o tendencias. Todo ello debe ser descubierto para poder valorar correctamente la información que nos proporciona”. (Prats & Santacana, 2001, p.28)

Los resultados indican que se requiere un mayor énfasis en estrategias didácticas que fomenten la interpretación crítica de documentos históricos. Además, la habilidad de los alumnos para analizar fuentes primarias en la clase de historia es limitada.

Figura 26

Gráfica de Análisis de Fuentes Históricas.

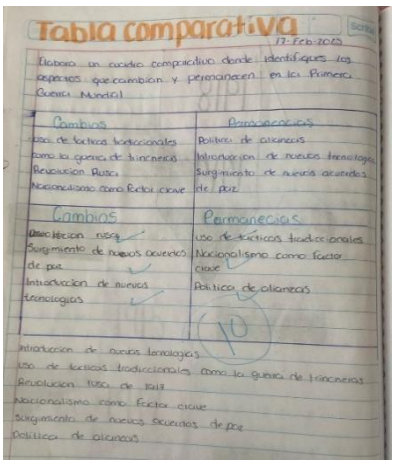


Fuente: Elaboración propia.

Respecto a la variable intermedia cambios y continuidades, se encontró que 10 alumnos identificaron de forma detallada los cambios y continuidades de la Primera Guerra Mundial (21%), 34 estudiantes explicaron de forma parcial algunos de los cambios y continuidades de este acontecimiento (71%) y solo 4 jóvenes realizaron una observación superficial sobre los cambios y continuidades de este conflicto bélico (8%).

Figura 27

Cuadro Comparativo de Cambios y Continuidades de la Primera Guerra Mundial



Fuente: Trabajo elaborado por un alumno que corresponde al Nivel 1.

La figura muestra el ejemplo de un cuadro comparativo, cuyo contenido se rescatan los siguientes enunciados, que denotan la comprensión del concepto de cambio y permanencia hecho por el estudiante:

Cambios: Revolución Rusa, surgimiento de nuevos acuerdos de paz, introducción de nuevas tecnologías.

Permanencias: Uso de tácticas tradicionales, nacionalismo como factor clave, política de alianzas.

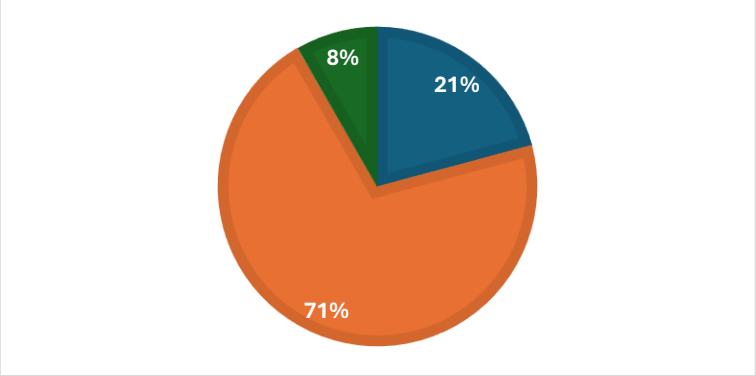
Este estudiante, de acuerdo con su cuadro comparativo, se ubicó en el Nivel 1.

La gráfica sintetiza cuantitativamente que el 92% de los jóvenes identificaron de forma general o detallada los cambios y continuidades de la Primera Guerra Mundial. Como plantean García y Jiménez (2013), los procesos históricos están compuestos por una serie de hechos que van generando cambios y continuidades, por lo cual una fecha no determina la transformación radical de la sociedad, siendo la Primera Guerra Mundial un hecho histórico que transformó Europa y el mundo.

Los resultados corroboran que los estudiantes tienen un conocimiento básico para reconocer transformaciones históricas, pero que aún hay espacio para mejorar en la profundidad del análisis. A su vez, se necesitan estrategias adicionales para fomentar una comprensión histórica más detallada y crítica en una mayor cantidad de alumnos.

Figura 28

Gráfica de Cambios y Continuidades.

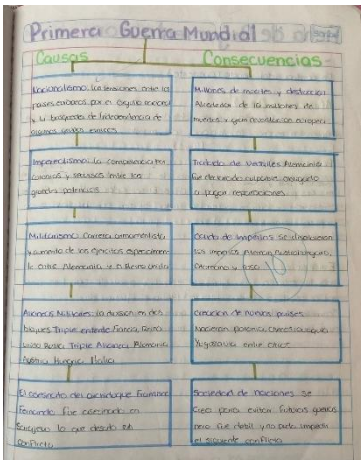


Fuente: Elaboración propia.

En la variable intermedia de causas y consecuencias, se encontró que 15 estudiantes analizaron de forma detallada las causas y consecuencias de la Primera Guerra Mundial (31%), 27 jóvenes explicaron de forma parcial algunas de las causas y consecuencias de este proceso histórico (56%) y 6 estudiantes identificaron de forma superficial las causas y consecuencias de este acontecimiento (13%).

Figura 29

Esquema de Causas y Consecuencias de la Primera Guerra Mundial



Fuente: Trabajo elaborado por un alumno que corresponde al Nivel 1.

La figura ejemplifica como un estudiante organizó la información, lo que denota la comprensión del concepto de causa y consecuencia.

Causas: Nacionalismo, Imperialismo, Militarismo, Avances militares y el asesinato del archiduque Francisco Fernando.

Consecuencias: Millones de muertes y destrucción, Tratado de Versalles, Caída de Imperios, Creación de nuevos países, Creación de la Sociedad de Naciones.

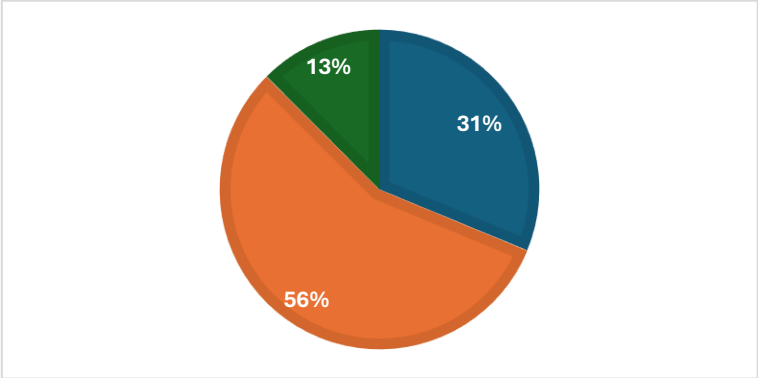
Este estudiante, de acuerdo con su esquema, se ubicó en el Nivel 1.

La gráfica concentra cuantitativamente que el 87% de los alumnos identificaron de forma parcial o detallada las causas y consecuencias de la Primera Guerra Mundial. “Reconocer múltiples causas y consecuencias a corto y largo plazos y ver la consecuencia de un hecho en las actividades humanas y las estructuras y las condiciones actuales” (Gómez Carrasco y Martínez 2015, p.59) es la descripción adecuada de esta característica del pensamiento histórico.

Los resultados señalan que la mayoría de los estudiantes dicen tener una comprensión general, pero es necesario un mayor esfuerzo para impulsar un análisis más detallado en el grupo.

Figura 30

Gráfica de Causas y Consecuencias

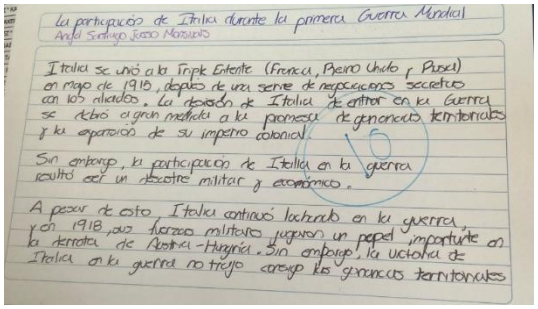


Fuente: Elaboración propia.

En la variable intermedia, perspectiva histórica, 22 alumnos mostraron una comprensión profunda del contexto histórico del país que analizaron durante la Primera Guerra Mundial (46%), 14 estudiantes analizaron de forma general el contexto histórico del país que les tocó analizar durante este acontecimiento (29%), y 12 adolescentes reconocieron de forma parcial el contexto histórico del país que analizaron durante este proceso (25%).

Figura 31

Ficha argumentativa de Perspectiva Histórica en la Primera Guerra Mundial


La participación de Italia durante la primera Guerra Mundial
Angel Santiago Jasso Manzano

Italia se unió a la Triple Entente (Francia, Reino Unido y Rusia) en mayo de 1915, después de una serie de negociaciones secretas con los aliados. La decisión de Italia de entrar en la Guerra se debió a la gran medida a las promesas de ganancias territoriales y la expansión de su imperio colonial.

Sin embargo, la participación de Italia en la guerra resultó ser un desastre militar y económico.

A pesar de esto, Italia continuó luchando en la guerra, y en 1918, sus fuerzas militares jugaron un papel importante en la derrota de Austria-Hungría. Sin embargo, la victoria de Italia en la guerra no trajo consigo las ganancias territoriales

Fuente: Trabajo elaborado por un alumno que corresponde al Nivel 1.

La figura muestra el ejemplo de una ficha argumentativa, en cuyo contenido se rescatan tres ideas que denotan la perspectiva histórica del estudiante:

1.-“La decisión de Italia de entrar a la Guerra se debió a la promesa de ganancias territoriales y la expansión de su imperio”.

2.- “Sin embargo, su participación resultó ser un desastre militar y económico”.

3.-“La victoria de Italia en la Guerra no trajo consigo las ganancias territoriales prometidas”.

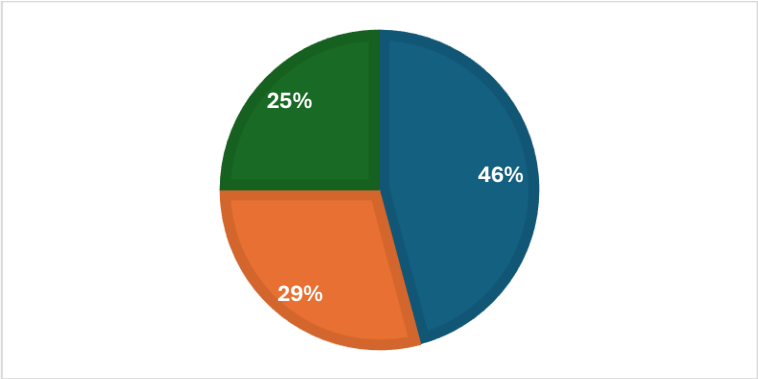
Este estudiante, de acuerdo con su ficha argumentativa, se ubicó en el Nivel 1.

Como se muestra en la siguiente gráfica, se comprueba que el 75% de los alumnos analizaron de forma general o detallada el contexto histórico del país que les tocó analizar en este conflicto bélico. Gómez Carrasco y Martínez (2015) señalan que tener una buena perspectiva histórica es reconocer las diferencias entre las creencias, los valores y motivaciones actuales (visión del mundo) y los de los pueblos y sociedades anteriores y explicar las perspectivas de las personas en el pasado en su contexto histórico.

Los datos aquí analizados nos permiten inferir que los estudiantes están en construcción de una perspectiva histórica. La diferencia entre los estudiantes que tuvieron un enfoque profundo y los que lo hicieron de manera más general señala que existen oportunidades para mejorar la profundización en la interpretación crítica y detallada de los contextos históricos.

Figura 32

Gráfica de Perspectiva Histórica

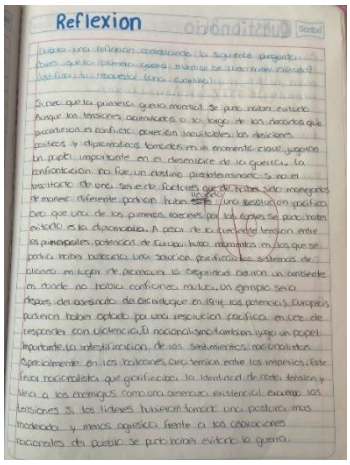


Fuente: Elaboración propia.

En la variable intermedia de la dimensión ética de la historia, se halló que 30 jóvenes realizaron juicios éticos bien fundamentados sobre la Primera Guerra Mundial (62%), 8 alumnos elaboraron juicios éticos parciales sobre este conflicto bélico (17%) y 10 estudiantes hicieron juicios éticos simples sobre este proceso histórico (21%).

Figura 33

Texto argumentativo sobre Juicio Ético de la Primera Guerra Mundial



Fuente: Trabajo elaborado por un alumno que corresponde al Nivel 1.

La figura muestra el ejemplo de un texto argumentativo en cuyo contenido se rescatan tres ideas que denotan los juicios éticos desarrollados por el estudiante.

1.-“Las decisiones políticas tomadas jugaron un papel importante en el desenlace de la guerra”.

2.- “Las potencias europeas pudieron haber buscado una solución pacífica en vez de recurrir a la violencia”.

3.-“Los líderes políticos pudieron haber tomado una postura menos agresiva frente al fervor nacionalista de cada nación”.

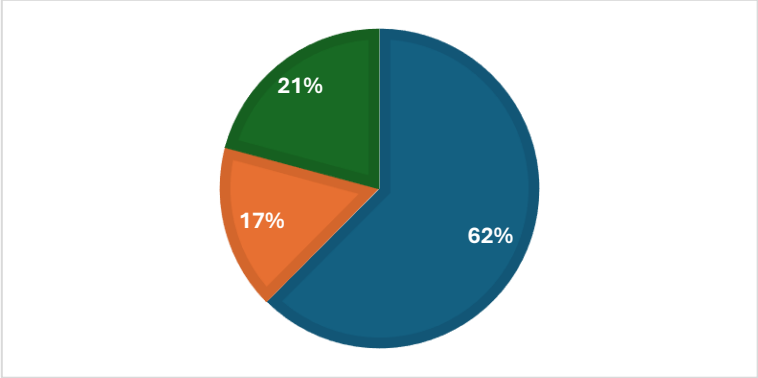
Este estudiante, de acuerdo con su texto argumentativo, se ubicó en el Nivel 1.

Como se muestra en la siguiente gráfica, se comprueba que el 79% de los estudiantes realizaron juicios éticos generales o bien fundamentados sobre la Primera Guerra Mundial. Como señalan Arteaga y Camargo (2012), esta característica del pensamiento histórico permite visualizar y construir supuestos del contexto, vida cotidiana, económica, política, cultural y social en que vivió la gente en el pasado.

Los juicios éticos son producto de la reflexión, lo que lleva a los estudiantes a tener diferentes niveles de comprensión, por lo tanto existe una variación entre los juicios éticos elaborados por los alumnos.

Figura 34

Gráfica de Dimensión Ética de la Historia.



Fuente: Elaboración propia.

2. El aprendizaje móvil en los estudiantes de tercer año de secundaria.

A continuación se presentan los resultados de cómo con el uso del dispositivo móvil se puede generar aprendizajes de contenido histórico en los estudiantes de tercer año de secundaria.

Se utilizaron las plataformas educativas Wordwall y Kahoot para desarrollar las actividades de contenido histórico a través del dispositivo móvil, como señalan Hamari et al. (2016), el uso de estas plataformas en el aula aumenta significativamente la participación de los estudiantes, la motivación y la satisfacción general con el aprendizaje, lo que demuestra la efectividad de la gamificación en la educación.

Los estudiantes realizaron diversas actividades relacionadas con la Primera Guerra Mundial a través de plataformas interactivas. El lunes 10 de febrero, la actividad integradora fue contestar una sopa de letras sobre conceptos clave del conflicto bélico en la plataforma Wordwall. Posteriormente, el viernes 14 de febrero, contestaron un cuestionario de 10 preguntas utilizando fuentes cartográficas e iconográficas, en la plataforma Kahoot, con el propósito de conocer cómo analizaban este tipo de fuentes.

El miércoles 19 de febrero, los estudiantes participaron en un ejercicio titulado “Une las parejas” sobre los principales cambios y continuidades de la Primera Guerra Mundial en Wordwall. El lunes 24 de febrero, resolvieron otro ejercicio, esta vez sobre las causas y consecuencias del conflicto, utilizando la actividad “Ordena por grupo” en la misma plataforma. Éstas actividades tuvieron el propósito de evaluar cómo los alumnos eran capaces de identificar cambios, continuidades, causas y consecuencias de la Primera Guerra Mundial.

El miércoles 26 de febrero, los estudiantes respondieron un cuestionario de 5 preguntas sobre la perspectiva histórica de la Primera Guerra Mundial en Kahoot. Finalmente, el lunes 3 de marzo, completaron un cuestionario de 5 preguntas sobre la dimensión ética de la historia de este conflicto, también en la plataforma Kahoot. Estos cuestionarios tuvieron el fin de analizar cómo los estudiantes formaron una perspectiva histórica y la elaboración de juicios éticos sobre la Primera Guerra Mundial.

Al realizar cada actividad, se recolectaron los datos que evidencian el nivel de alcance de cada variable Dependiendo del puntaje obtenido por los estudiantes, se evaluó cada actividad en 3 niveles: Nivel 1 para los trabajos con criterio sobresaliente (9 o 10), Nivel 2 para trabajos con criterio aceptable (7 u 8) y Nivel 3 para los trabajos con criterio insuficiente (5 o 6). A su vez, se definió un cuarto nivel, donde los estudiantes que no asistían el día de la actividad o que tenían fallas con la conectividad de su dispositivo móvil, se registraba un NP (No presentó).

Los criterios a evaluar fueron los siguientes: El primer criterio corresponde a la variable intermedia de integración de la realidad histórica a partir de las actividades que se efectuaron en la plataforma Wordwall, las cuales fueron 3 (sopa de letras, une las parejas y ordena por grupo). El segundo criterio se refiere a la variable intermedia de síntesis del aprendizaje histórico, el cual se evaluó con los 3 cuestionarios elaborados en la plataforma Kahoot.

Los datos se concentraron en la Tabla 2.

Tabla 2

Aprendizaje móvil

Aprendizaje Móvil					
Criterio	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	No realizó	Total
Integración de la realidad histórica	28	13	2	5	48
Síntesis del aprendizaje histórico.	7	10	16	15	48

Fuente: Elaboración propia.

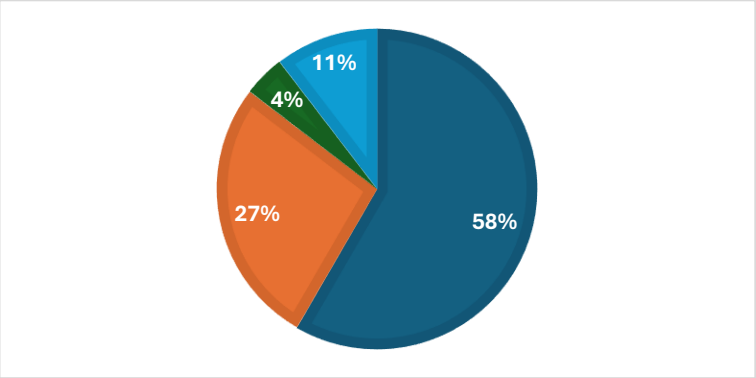
Al analizar los datos y clasificarlos, el resultado señala que en la variable intermedia integración de la realidad histórica, se encontró que 28 estudiantes respondieron de forma crítica y detallada las actividades hechas en la plataforma educativa Wordwall (58%), 13 alumnos contestaron los ejercicios de esta plataforma de forma adecuada y parcial (27%), 2 jóvenes resolvieron las actividades en Wordwall de manera superficial e insuficiente (4%). A su vez, 5 estudiantes no realizaron estas actividades por inasistencia (11%).

La gráfica comprueba que el 85% de los estudiantes contestaron la actividades hechas en Wordwall de manera detallada y general.

Los resultados corroboran que la mayoría de los alumnos comprenden y se involucran en las actividades propuestas en el dispositivo móvil . Sin embargo, se encontró que una fracción de estudiantes tuvo dificultades para comprender completamente las actividades establecidas, como se representa gráficamente:

Figura 35

Gráfica de Integración de la Realidad Histórica.



Fuente: Elaboración propia.

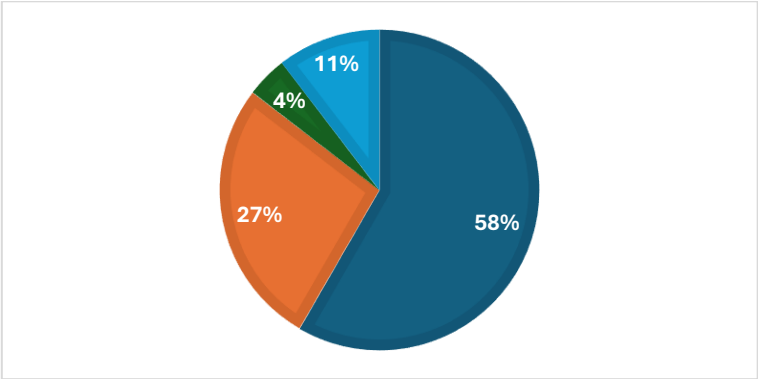
En la variable intermedia síntesis del aprendizaje histórico, se encontró que 7 alumnos respondieron los cuestionarios de forma profunda y crítica (15%), 10 estudiantes contestaron los ejercicios de ésta plataforma de manera adecuada (21%), 16 adolescentes resolvieron de forma superficial e insuficiente los cuestionarios diseñados por el docente en formación (33%). A su vez, 15 jóvenes no contestaron los cuestionarios por inasistencia o fallas en la conectividad de su dispositivo móvil (31%).

Como se muestra en la gráfica, se comprueba que el 64% de los estudiantes no contestaron los cuestionarios por fallas en la conectividad de su dispositivo móvil o los respondieron de forma insuficiente.

Se puede inferir que una proporción significativa de los estudiantes no logró completar los cuestionarios de manera efectiva, ya sea por inasistencia o debido a fallas en la conectividad de sus dispositivos móviles, lo que significa que particularmente en la plataforma Kahoot existen barreras tecnológicas que impiden la participación plena de los alumnos en las actividades pautadas.

Figura 36

Gráfica de Síntesis del Aprendizaje Histórico.



Fuente: Elaboración propia.

Los resultados del análisis evidencian que una parte importante del alumnado muestra una participación crítica y comprometida en las actividades desarrolladas en la plataforma Wordwall y que persisten desigualdades en el acceso y aprovechamiento de la plataforma Kahoot.

En la variable integración de la realidad histórica, la mayoría de los estudiantes logró un desempeño adecuado o destacado, lo cual indica una comprensión activa del contenido. No obstante, en la variable síntesis del aprendizaje histórico se observa una disminución en el nivel de profundidad de las respuestas, así como un aumento en los casos de inasistencia o dificultades técnicas.

Aunque el uso de dispositivos móviles puede facilitar el aprendizaje, también plantea retos importantes relacionados con la conectividad y la participación plena. Es necesario implementar estrategias que garanticen una mayor equidad en el acceso a la tecnología, así como el acompañamiento pedagógico necesario para mejorar los niveles de integración y síntesis del aprendizaje histórico entre los estudiantes.

3. Actividades históricas en la plataforma educativa Wordwall

A continuación se presentan los resultados de cómo la aplicación de actividades históricas en la plataforma educativa Wordwall a través del dispositivo móvil, permitió desarrollar el pensamiento histórico en alumnos de tercer año de secundaria.

Se diseñaron tres actividades en la plataforma educativa Wordwall para evaluar algunas características del pensamiento histórico como: relevancia histórica, cambio y permanencia y causas y consecuencias de la Primera Guerra Mundial.

A continuación se presentan los resultados del análisis de los datos recabados de la aplicación de las actividades planteadas y los días en los que se efectuaron cada una de ellas, con la finalidad de favorecer el aprendizaje histórico en los estudiantes:

El lunes 10 de febrero, resolvieron una sopa de letras que incluía conceptos relevantes del conflicto bélico, con el fin de evaluar su conocimiento sobre la importancia histórica de estos términos. Posteriormente, el miércoles 19 de febrero, los estudiantes realizaron un ejercicio titulado “Une las parejas”, donde debían identificar los principales cambios y continuidades de la Primera Guerra Mundial. Finalmente, el lunes 24 de febrero, llevaron a cabo un ejercicio llamado “Ordena por grupo”, que tenía como objetivo que clasificaran las principales causas y consecuencias de este hecho histórico.

Cada una de las actividades corresponde a un criterio a evaluar, donde se consideraron 3 niveles: Nivel 1 para las actividades que tuvieran un puntaje sobresaliente (9 o 10), Nivel 2 para los ejercicios con puntuación aceptable (7 u 8) y Nivel 3 para los trabajos con calificación insuficiente (5 o 6). A su vez, se definió un cuarto nivel, donde los estudiantes que no asistían el día de la actividad o que tenían fallas con la conectividad de su dispositivo móvil, se registraba un NP (No presentó).

Los datos se concentraron en la Tabla 3.

Tabla 3

Actividades en Wordwall

Actividades en Wordwall					
Criterio	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	No realizó	Total
Sopa de letras	25	20	0	3	48
Une las parejas	26	12	5	5	48
Ordena por grupo	34	6	1	7	48

Fuente: Elaboración propia.

La primera actividad fue la sopa de letras, la cual es una cuadrícula rellena con diferentes letras donde el juego consistía en descubrir un número determinado de palabras enlazando estas letras de forma horizontal, vertical o diagonal, según Betrán Merlano (2013). La finalidad pedagógica de esta actividad fue que favoreciera el desarrollo de pensamiento histórico a través de actividades interactivas en el dispositivo móvil.

25 alumnos localizaron los conceptos clave de forma correcta y eficiente (52%): Alianza y Entente (nombre de las dos alianzas que se formaron en la Primera Guerra Mundial), Sarajevo (ciudad en la que se llevó a cabo el asesinato del archiduque Francisco Fernando), Trinchera (zanja defensiva que permite disparar al enemigo) y Versalles (nombre del tratado que se firmó para finalizar la Primera Guerra Mundial), 20 estudiantes encontraron las palabras relevantes pero cometieron algunos errores al hacerlo (42%) y ningún alumno no pudo localizar las palabras claves de la actividad (0%), Además, 3 jóvenes no realizaron la actividad debido a su inasistencia (6%).

Figura 37

Captura de pantalla de sopa de letras en Wordwall.

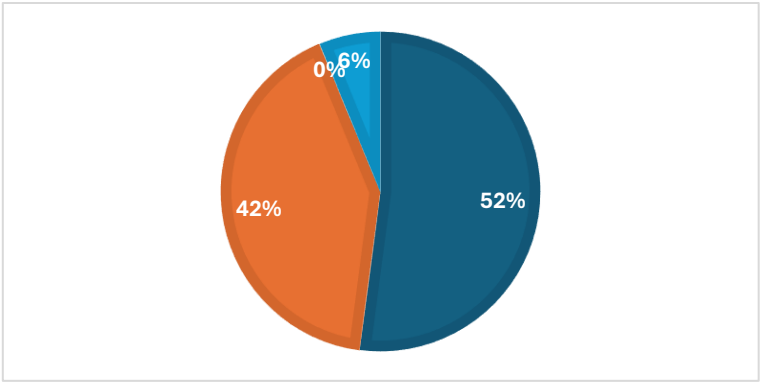
Fuente: Actividad realizada por un alumno que corresponde al Nivel 1.

La figura es testimonio de cómo un alumno resolvió de forma adecuada la sopa de letras solicitada. Este estudiante, de acuerdo con sus resultados, se ubicó en el Nivel 1.

Como se muestra en la gráfica, el 94% de los alumnos encontraron las palabras clave de forma correcta y eficiente o cometieron pocos errores al hacerlo.

Figura 38

Gráfica de Actividad "Sopa de letras"



Fuente: Elaboración propia.

En la segunda actividad (une las parejas), se encontró que 26 adolescentes identificaron correctamente todos los eventos citados en la categoría correspondiente (54%) 12 estudiantes clasificaron los eventos de forma correcta

pero cometieron algunos errores al hacerlo (25%) y 5 alumnos tuvieron varios errores al identificar los enunciados como cambio o continuidad (10%) Además, 5 jóvenes no realizaron la actividad debido a su inasistencia (10%).

Figura 39

Captura de pantalla de actividad "Une las parejas" en Wordwall

Fuente: Actividad realizada por un alumno que corresponde al Nivel 1.

La figura es evidencia de cómo un alumno resolvió de forma adecuada la actividad solicitada.

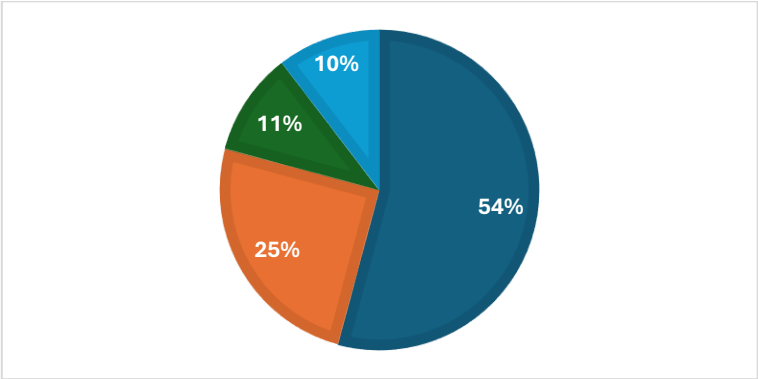
El estudiante señaló que el surgimiento de nuevos acuerdos de paz como el Tratado de Versalles, la introducción de nuevas tecnologías como tanques, aviones, guerra química y submarinos, así como la revolución rusa de 1917 que condujo a la caída del zarismo y la creación del primer estado comunista, representaron cambios en la Primera Guerra Mundial.

Además, el alumno comentó que el uso de técnicas tradicionales como la guerra de trincheras, la política de alianzas como aspecto crucial en la política internacional y el nacionalismo como factor clave en las tensiones políticas fueron continuidades en la Primera Guerra Mundial. Este estudiante, de acuerdo con sus resultados, se ubicó en el Nivel 1.

Como se muestra en la gráfica, el 79% de los estudiantes identificaron correctamente los eventos citados en la categoría adecuada o cometieron pocos errores al hacerlo.

Figura 40

Gráfica de Actividad "Une las Parejas"



Fuente: Elaboración propia.

En la tercera actividad (ordena por grupos), se halló que 34 estudiantes ordenaron correctamente las causas y consecuencias mostradas en la actividad (71%), 6 jóvenes ordenaron las causas y consecuencias de este proceso histórico pero tuvieron algunos errores al realizarlo (12%) y 1 alumno presentó problemas significativos para ordenar las causas y consecuencias mostradas en el ejercicio (2%). Además, 7 estudiantes no realizaron la actividad debido a su inasistencia (15%).

Figura 41

Captura de pantalla de actividad "Ordena por grupo" en Wordwall

Fuente: Actividad realizada por un alumno que corresponde al Nivel 1.

La figura es evidencia de cómo un alumno resolvió de forma adecuada la actividad solicitada.

El estudiante agrupó el asesinato del archiduque Francisco Fernando de Austria-Hungría, el creciente sentimiento nacionalista y de superioridad, la pretensión de los países de expandir el dominio a otros territorios y la creciente tensión y rivalidad entre las potencias europeas como causas de la Primera Guerra Mundial.

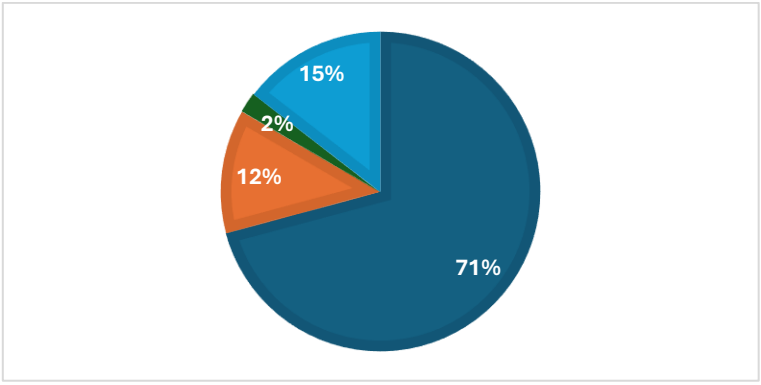
A su vez, el alumno clasificó la desintegración de los imperios alemán, austrohúngaro, ruso y otomano, la muerte de millones de personas, los problemas económicos en los países involucrados y la fundación de la Sociedad de Naciones por parte de Estados Unidos como consecuencias de la Primera Guerra Mundial.

Este estudiante, de acuerdo con sus resultados, se ubicó en el Nivel 1.

Como se muestra en la gráfica, el 83% de los alumnos ordenaron correctamente las causas y consecuencias mostradas en la actividad o tuvieron pequeños errores al realizarlo.

Figura 42

Gráfica de Actividad "Ordena por grupo".



Fuente: Elaboración propia.

4. Actividades históricas en la plataforma educativa Kahoot.

A continuación se presentan los resultados de cómo la aplicación de actividades históricas en la plataforma educativa Kahoot permite desarrollar el pensamiento histórico en alumnos de tercer año de secundaria.

Se diseñaron tres actividades en la plataforma educativa Wordwall para evaluar algunas características del pensamiento histórico como el análisis de fuentes históricas, la perspectiva histórica y la dimensión ética de la historia.

A continuación se muestran las actividades planteadas y los días en los que se efectuaron cada una de ellas:

Los estudiantes contestaron tres cuestionarios en la plataforma Kahoot para evaluar su comprensión de diferentes aspectos de la Primera Guerra Mundial. El viernes 14 de febrero, respondieron un cuestionario de 10 preguntas donde se presentaban fuentes cartográficas e iconográficas. El miércoles 26 de febrero, realizaron otro cuestionario, ésta vez con 5 preguntas centradas en la perspectiva histórica de la Primera Guerra Mundial. Finalmente, el lunes 3 de marzo, completaron un cuestionario de 5 preguntas sobre la dimensión ética de la historia de este conflicto.

Cada una de las actividades corresponde a un criterio a evaluar, donde se consideraron 3 niveles: Nivel 1 para las actividades que tuvieran un puntaje sobresaliente (9 o 10), Nivel 2 para los ejercicios con puntuación aceptable (7 u 8) y Nivel 3 para los trabajos con calificación insuficiente (5 o 6). A su vez, se definió un cuarto nivel, donde los estudiantes que no asistían el día de la actividad o que tenían fallas con la conectividad de su dispositivo móvil, se registraba un NP (No presentó).

Los datos se concentraron en la Tabla 4.

Tabla 4

Actividades en Kahoot

Actividades en Kahoot

Criterio	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	No realizó	Total
Cuestionario Análisis de fuentes históricas	2	19	14	13	48
Cuestionario Perspectiva histórica	4	6	22	16	48
Cuestionario Dimensión ética de la historia	14	5	13	16	48

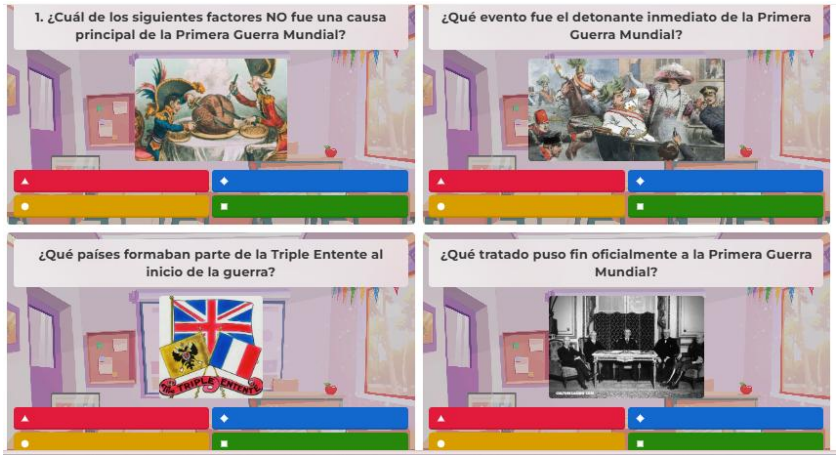
Fuente: Elaboración propia.

En el primer cuestionario se encontró que 2 alumnos demostraron un mayor entendimiento de los conceptos abordados en las preguntas (4%), 19 estudiantes comprendieron de forma general las preguntas del cuestionario (40%) y 14 jóvenes mostraron una comprensión parcial de las preguntas hechas (29%) Además, 13 adolescentes no contestaron el cuestionario, debido a su inasistencia o falta de conectividad en su dispositivo móvil (27%).

Como se muestra en la gráfica, el 56% de los alumnos respondieron el cuestionario de manera insuficiente o no lo contestaron debido a su inasistencia o falla en la conexión a internet de su dispositivo móvil.

Figura 43

Captura de pantalla de cuestionario hecho en la plataforma Kahoot.

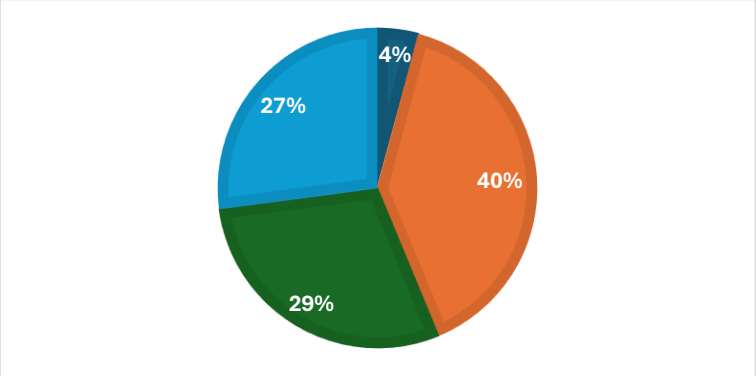


Fuente: Actividad realizada por un alumno que corresponde al Nivel 1.

Se puede inferir que una parte considerable de los estudiantes no logró responder el cuestionario de manera efectiva. Aunque los estudiantes tienen una comprensión básica, la profundidad de su conocimiento y análisis sigue siendo limitada, lo que resalta la necesidad de enfoques adicionales para fomentar una mayor comprensión crítica y evitar que las dificultades tecnológicas afecten el desempeño de los estudiantes.

Figura 44

Gráfica de Cuestionario sobre análisis de fuentes históricas.



Fuente: Elaboración propia.

En el segundo cuestionario se encontró que 4 adolescentes se ubicaron en el criterio sobresaliente en las preguntas de la actividad (8%), 6 jóvenes se ubicaron en un criterio aceptable (13%) y 22 estudiantes se ubicaron en criterio insuficiente en las cuestiones señaladas (46%). Además, 16 alumnos no contestaron el cuestionario, debido a su inasistencia o falla en la conectividad de su dispositivo móvil (33%).

Figura 45

Captura de pantalla de cuestionario hecho en la plataforma Kahoot.

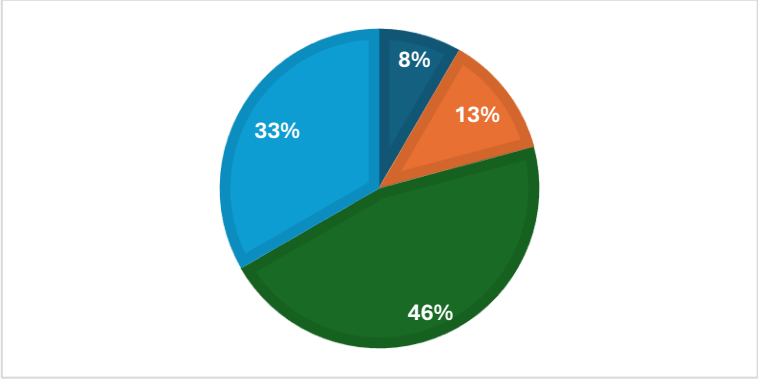
Fuente: Actividad elaborada por un alumno que corresponde al Nivel 1.

Como se muestra en la gráfica, el 79% de los alumnos respondieron de manera insuficiente el cuestionario o no lo contestaron debido a su inasistencia o falla en la conectividad de su dispositivo móvil.

Se puede inferir que un porcentaje alto de los estudiantes no logró responder adecuadamente al cuestionario. En general, los estudiantes tienen dificultades para responder las preguntas con un nivel de calidad satisfactorio. Es necesario un mayor enfoque en la mejora del acceso a los recursos tecnológicos y en el fortalecimiento de las estrategias de enseñanza para garantizar que los estudiantes tengan las mismas oportunidades de participar y demostrar su conocimiento de manera efectiva.

Figura 46

Gráfica de Cuestionario de perspectiva histórica.



Fuente: Elaboración propia.

En el tercer cuestionario se encontró que 14 estudiantes mostraron un entendimiento formidable de la preguntas mostradas (29%), 5 alumnos respondieron de forma aceptable las interrogantes señaladas en la actividad (11%) y 13 jóvenes contestaron de manera insuficiente el cuestionario (27%). Además, 16 estudiantes no contestaron el cuestionario, debido a su inasistencia o falla en la conexión de internet en su dispositivo móvil (33%).

Figura 47

Captura de pantalla de cuestionario hecho en la plataforma Kahoot.

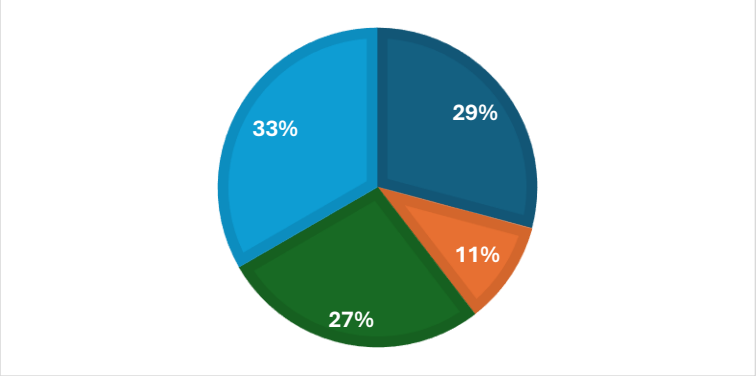
Fuente: Actividad realizada por un alumno que corresponde al Nivel 1.

Como se muestra en la gráfica, el 60% de los estudiantes respondieron el cuestionario de forma insuficiente o no contestaron el cuestionario, debido a su inasistencia o falla en la conectividad de su dispositivo móvil.

Se puede inferir que una proporción significativa de los estudiantes no completó el cuestionario adecuadamente, por inasistencias o fallas en la conexión de internet, lo que confirma que los obstáculos tecnológicos son un factor importante que afecta el rendimiento académico de los estudiantes. Es necesario fortalecer las estrategias pedagógicas para asegurar que más estudiantes puedan acceder y aprovechar las actividades de aprendizaje, y que los estudiantes que ya tienen un entendimiento básico logren profundizar en el contenido.

Figura 48

Gráfica de Cuestionario de Dimensión Ética de la Historia.



Fuente: Elaboración propia.

Después de analizar los datos recabados, podemos obtener conclusiones sobre como el uso de las plataforma Wordwall y Kahoot favorecen el desarrollo de pensamiento histórico en alumnos de tercer año de secundaria a través del dispositivo móvil.

Los resultados obtenidos de la primer variable características del pensamiento histórico, evidencian que existe un nivel general de comprensión en la mayoría de los alumnos respecto a las seis dimensiones del pensamiento histórico (relevancia histórica, fuentes históricas, cambios y continuidades, causas y consecuencias, perspectiva histórica y dimensión ética), aunque prevalecen

algunas áreas de oportunidad, especialmente en lo que se refiere a la interpretación crítica de fuentes primarias.

Los resultados de la segunda variable denominada aprendizaje móvil señalan que las actividades trabajadas a través de la plataforma Wordwall, reflejaron un mayor compromiso por parte del alumnado, lo que permite concluir que cuando las actividades son accesibles, dinámicas y bien contextualizadas, los estudiantes tienden a desarrollar un pensamiento histórico más profundo. En contraste, los cuestionarios desarrollados en la plataforma Kahoot, existieron limitaciones en la participación de los estudiantes y en la calidad de sus respuestas, lo que sugiere la necesidad de profundizar en el análisis crítico que hacen los estudiantes al resolver los cuestionarios y en atender las desigualdades tecnológicas presentes.

Los resultados obtenidos en la tercer variable referida a las actividades diseñadas en la plataforma Wordwall reflejan que los estudiantes no solo participan activamente cuando se les proponen actividades interactivas con base en el uso del dispositivo móvil, sino que también desarrollan competencias clave del pensamiento histórico. Sin embargo, existen aspectos a mejorar como la persistencia de ausencias por parte del alumnado y algunos errores en la realización de las actividades.

Finalmente, los resultados de la cuarta variable sobre las actividades históricas en la plataforma educativa Kahoot revela que una proporción considerable de los estudiantes tuvo problemas para responder las preguntas con un nivel de profundidad satisfactorio. Esto resalta una falta de comprensión profunda sobre la Primera Guerra Mundial, a pesar de que algunos estudiantes demostraron un entendimiento adecuado o incluso sobresaliente. Sin embargo, lo que verdaderamente destaca es la disparidad en el rendimiento, especialmente influenciada por factores externos como la conectividad tecnológica y la asistencia a las clases.

CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

1. Discusión

Los resultados obtenidos de la investigación muestran una confiabilidad elevada, ya que fueron obtenidos mediante la aplicación de diversas técnicas de procesamiento y análisis estadístico. Sin embargo, es importante señalar que, aunque los datos obtenidos son sólidos, existe la posibilidad de algún error metodológico, lo que puede haber afectado parcialmente ciertos aspectos de la investigación.

Al considerar las limitaciones de la investigación, se destaca el tiempo limitado en el que se llevó a cabo la intervención, que fue de solo 4 semanas. Este corto período podría haber influido en la profundidad de la experiencia de los estudiantes con las plataformas y en la capacidad para observar cambios más prolongados en el desarrollo del pensamiento histórico. Además, la necesidad de pagar para acceder a funciones avanzadas de las plataformas educativas (Wordwall y Kahoot) representó una limitación económica, la cual afectó el uso pleno de las herramientas. Esta restricción impidió explorar completamente todas las funcionalidades que podrían haber optimizado la intervención y, en consecuencia, los resultados obtenidos.

Los hallazgos obtenidos en esta investigación evidencian el potencial que tienen las plataformas digitales Wordwall y Kahoot para fomentar el desarrollo del pensamiento histórico en estudiantes de tercer grado de secundaria a través del dispositivo móvil. La implementación de dispositivos móviles en el aula permitió hacer más dinámico el proceso de enseñanza-aprendizaje y aumentar el interés por parte del alumnado. Sin embargo, los resultados también permiten identificar retos asociados al uso de estas herramientas, especialmente cuando se trata de promover habilidades como la interpretación de fuentes históricas.

En primer lugar, los resultados muestran que Wordwall favoreció una mayor participación y compromiso del alumnado en comparación con Kahoot. La estructura y variedad de actividades que ofrece esta herramienta permitieron

desarrollar ejercicios enfocados en la comprensión de relevancia histórica, causas y consecuencias, cambios y permanencias de un hecho histórico. Este resultado es consistente con lo reportado por González y León (2022), quienes señalaron que Wordwall optimiza los recursos del aula y permite a los alumnos aprender a través del juego, manteniendo su atención de manera sostenida. Asimismo, estos autores destacan que Wordwall es útil tanto en contextos presenciales como híbridos, lo que lo convierte en una herramienta versátil.

Además, los resultados obtenidos con Wordwall coinciden con los hallazgos de González-Martínez (2025), donde se evidenció un incremento significativo en el rendimiento académico en la asignatura de matemáticas gracias a su implementación. En el presente estudio, esa mejora se traduce en una mayor comprensión de las dimensiones del pensamiento histórico. Esto sugiere que Wordwall puede ser adaptado con éxito a diversas áreas del conocimiento, incluido el campo de las Ciencias Sociales, y en especial, la Historia. Los autores coinciden en que la plataforma permite una enseñanza más personalizada, algo que también se percibió en esta investigación, donde los alumnos mostraron diferentes niveles de avance dependiendo de su participación activa en las dinámicas propuestas.

Estudios como el de Perlaza et al. (2024) confirman que Wordwall puede enriquecer el proceso educativo, generando mayor interactividad y adaptabilidad, lo cual se evidenció también en esta investigación, particularmente cuando se buscó integrar recursos multimedia en las actividades.

Por otra parte, los resultados obtenidos mediante el uso de Kahoot revelan una experiencia educativa con matices distintos. Si bien se observó un aumento en la motivación y la asistencia durante las sesiones, el nivel de comprensión del contenido histórico fue más superficial, lo que se traduce en una menor calidad en las respuestas dadas por los alumnos.

Este resultado puede relacionarse con el enfoque competitivo y de rapidez que caracteriza a Kahoot, que si bien resulta atractivo para los estudiantes, podría dificultar la reflexión profunda necesaria para desarrollar habilidades propias del

pensamiento histórico. Este aspecto también es señalado por Rodríguez-Fernández (2017), quien en su estudio sobre el uso de Kahoot en asignaturas universitarias observó que, aunque los estudiantes percibían una mejora en su aprendizaje y memorización, los resultados obtenidos en los exámenes no mostraban una mejora significativa en comparación con métodos tradicionales. Este autor destaca que la efectividad de la plataforma depende en gran medida de la frecuencia de uso y la forma en que se diseñan las actividades.

Asimismo, la investigación de Rojas-Viteri et al. (2021) refuerza esta idea, al señalar que Kahoot actúa como un motivador en el aula, promoviendo la asistencia y la participación activa, pero advierte sobre la necesidad de un liderazgo docente sólido que mantenga el orden y enfoque del grupo, ya que la emoción generada por la competencia puede derivar en desorganización. Esta observación fue corroborada en esta investigación, especialmente en sesiones donde el uso de Kahoot no fue acompañado por una estrategia clara de reflexión posterior a la actividad, lo cual limitó la profundización en los contenidos.

A pesar de estas limitaciones, Kahoot sí contribuyó a generar un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, en línea con lo expresado por Navarro (2017), quien sostiene que la gamificación, cuando se combina adecuadamente con estrategias pedagógicas, puede romper con la pasividad de las clases magistrales y permitir a los estudiantes ser protagonistas de su aprendizaje. Sin embargo, es fundamental que la herramienta no sea utilizada como un fin en sí mismo, sino como un medio para alcanzar aprendizajes significativos, especialmente en disciplinas que requieren un análisis crítico como la Historia.

Otro aspecto importante identificado en esta investigación es la influencia de factores contextuales como la conectividad a internet, la disponibilidad de dispositivos móviles y la asistencia escolar. Si bien las plataformas digitales ofrecen múltiples ventajas, su efectividad puede verse comprometida si no se cuenta con condiciones técnicas mínimas o si existe inestabilidad en la asistencia de los estudiantes. Este hallazgo coincide con observaciones realizadas por González &

León (2022), quienes señalan que el uso de herramientas digitales debe acompañarse de estrategias que mitiguen las desigualdades tecnológicas y que aseguren la accesibilidad y equidad en el aprendizaje.

En conjunto, esta investigación aporta evidencia sobre la efectividad de Wordwall y Kahoot en la enseñanza de la historia, pero también invita a reflexionar sobre la necesidad de diseñar estrategias pedagógicas intencionales, adaptadas a las características de cada herramienta y a los objetivos de aprendizaje específicos. El pensamiento histórico es una competencia compleja que no puede ser desarrollada únicamente mediante actividades lúdicas o de gamificación, sino que requiere momentos de análisis, comparación, y construcción de argumentos. En este sentido, las plataformas digitales deben ser entendidas como un complemento metodológico, y no como un sustituto de la enseñanza reflexiva y crítica.

Por último, se recomienda que en futuras investigaciones se profundice en el impacto de estas plataformas en otras dimensiones del pensamiento histórico, así como en su aplicación en distintos contextos socioculturales. También sería pertinente explorar estrategias que combinen el uso de Wordwall y Kahoot con metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos o el aprendizaje cooperativo con el fin de fortalecer la comprensión histórica de los estudiantes y promover una educación más significativa y contextualizada.

2. Conclusiones

La presente investigación tuvo como propósito central demostrar cómo el uso de plataformas educativas digitales, específicamente Wordwall y Kahoot, puede contribuir al desarrollo del pensamiento histórico en estudiantes de tercer grado de secundaria, mediante el uso de dispositivos móviles. Los resultados obtenidos a lo largo de la investigación permiten afirmar que ambas plataformas, cuando son aplicadas de forma intencionada y pedagógicamente estructurada, tienen un potencial significativo para fomentar habilidades propias del pensamiento histórico, aunque también presentan ciertas limitaciones que deben ser atendidas para optimizar su impacto educativo.

En primer lugar, los datos correspondientes a la variable sobre las características del pensamiento histórico revelan que los estudiantes lograron comprender de manera general las seis dimensiones fundamentales que lo conforman: relevancia histórica, análisis de fuentes, cambios y continuidades, causas y consecuencias, perspectiva histórica y dimensión ética. Este hallazgo es significativo, ya que evidencia que los alumnos no solo son capaces de recordar información histórica, sino también de reflexionar y establecer relaciones complejas entre los hechos del pasado. No obstante, se identificaron debilidades en la interpretación crítica de fuentes primarias, lo que sugiere la necesidad de reforzar las estrategias metodológicas que promuevan una lectura más profunda y analítica de documentos históricos, imágenes, testimonios y otros recursos.

En cuanto al aprendizaje móvil, los resultados de la segunda variable ponen en evidencia que la plataforma Wordwall generó un mayor compromiso por parte de los estudiantes. Las actividades diseñadas en esta herramienta, al ser visuales, dinámicas, interactivas y adaptadas al contexto de los alumnos, facilitaron un entorno de aprendizaje significativo. El uso del dispositivo móvil permitió una interacción más ágil con los contenidos, promoviendo el interés, la motivación y la participación activa. Esto demuestra que, cuando la tecnología se integra con un enfoque pedagógico claro, puede enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como la interpretación, la argumentación y el juicio crítico, esenciales en el pensamiento histórico.

Por el contrario, el análisis de la plataforma Kahoot reveló ciertos retos. Si bien esta herramienta es conocida por fomentar la participación lúdica y competitiva, en esta investigación se observaron limitaciones en la profundidad de las respuestas y en la participación constante del alumnado. Muchos estudiantes respondieron de manera superficial o con poca reflexión, lo cual podría estar relacionado con el diseño de las preguntas, centradas en opciones cerradas y con tiempo limitado. Además, factores externos como la conectividad tecnológica y la irregularidad en la asistencia a clases también influyeron negativamente en el aprovechamiento de

esta plataforma. Esto plantea la necesidad de replantear el uso de Kahoot no solo como herramienta de evaluación inmediata, sino como un recurso que puede combinarse con otros métodos para promover la reflexión crítica y el análisis más profundo de los contenidos históricos.

Adicionalmente, los resultados muestran que las actividades pedagógicas diseñadas en Wordwall permitieron a los estudiantes no solo participar activamente, sino también desarrollar competencias clave del pensamiento histórico. Estas actividades se destacaron por su capacidad de adaptarse a distintos ritmos de aprendizaje, y por integrar elementos visuales y narrativos que favorecieron la comprensión de procesos históricos complejos. Sin embargo, persisten algunos desafíos en el entorno educativo, como la alta incidencia de ausencias por parte del alumnado, así como errores recurrentes en la ejecución de las actividades, lo que podría indicar la necesidad de reforzar la orientación docente y el acompañamiento durante el proceso de trabajo autónomo con las plataformas.

En el caso de las actividades históricas implementadas en Kahoot, si bien se observaron algunos casos de estudiantes que demostraron un entendimiento sobresaliente sobre temas como la Primera Guerra Mundial, también se evidenció una notable disparidad en los niveles de rendimiento, atribuida tanto a las condiciones externas (como la disponibilidad de dispositivos y la conexión a internet) como al tipo de interacción que propicia la herramienta. Esta desigualdad en los resultados refuerza la importancia de considerar el contexto socioeconómico y tecnológico de los alumnos al implementar estrategias didácticas basadas en tecnología.

En conclusión, esta investigación confirma que las plataformas Wordwall y Kahoot, utilizadas a través de dispositivos móviles, pueden ser aliadas valiosas en la enseñanza de la historia y en el desarrollo del pensamiento histórico, siempre que se utilicen de manera consciente, reflexiva y equitativa. Se recomienda seguir innovando en el diseño de actividades digitales que estimulen la curiosidad intelectual, el análisis crítico y la comprensión profunda del pasado. Asimismo, es

fundamental considerar las condiciones reales del entorno educativo, incluyendo la capacitación docente, la disponibilidad tecnológica y el acompañamiento personalizado a los estudiantes, para garantizar una implementación efectiva y con sentido pedagógico de estas herramientas digitales.

REFERENCIAS

Abbagnano, N., & Visalberghi, A. (1957). Historia de la pedagogía. *México, DF: Fondo de Cultura Económica*.

Aguilar, G., Chirino, V., Neri, L., Noguez, J., & Robledo-Rella, V. (2010, July). Impacto de los recursos móviles en el aprendizaje. In *9ª Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática, Orlando Florida, EE. UU* (p. 3).

Alonso, A. B., Artime, I. F., Rodríguez, M. Á., & Baniello, R. G. (2011). Dispositivos móviles. *EPSIG Ing. Telecomunicación Universidad de Oviedo*, *12*.

Ander-Egg, Ezequiel (1972). Introducción a las Técnicas de Investigación Social. Buenos Aires, Edit. Huma

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.

Arteaga, B. y Camargo, S. (2012). Educación histórica, una propuesta para el desarrollo del pensamiento histórico en los estudiantes de la Licenciatura en Educación Preescolar y Primaria México: SEP

Betrán Merlano, I. D. (2013). La sopa de letras como estrategia para desarrollar el léxico en lengua castellana y en ciencias naturales de los estudiantes de grado 2º de la Institución Educativa Técnico Industrial Antonio Prieto sede Camilo Torres Restrepo.

Bruner, J. (1961). *El proceso de la educación*. Editorial Herder.

Bruner, J. (1996). *La educación, puerta de la cultura*. Ediciones Morata.

Carrasco, C. J. G., Molina, J. O., & Puche, S. M. (2014). Aprender a pensar históricamente. Retos para la historia en el siglo XXI [1]. *Revista Tempo e Argumento*, *6*(11), 5-27.

Carretero, M., Castorina, J. A., Sarti, M., & Barreiro, A. (2013). La construcción del conocimiento histórico. *Propuesta educativa*, (39), 13-23.

Cerda G. Hugo (1997). La Investigación Total. Santa Fé de Bogotá, Edit.Cooperativa Editorial Magisterio, 107 pp, 335

Cole, M. (1996). *Cultura y Cognición: Un enfoque histórico-cultural*. Cambridge University Press.

Crompton, H. (2013). *A historical overview of mobile learning: Toward learner-centered education*. In M. Ally (Ed.), *Mobile learning: Transforming the delivery of education and training* (pp. 3-14). Athabasca University Press.

Dewey, J. (1933). *How We Think*. D.C. Heath and Co.

Díaz, S., Díaz, J., & López, J. A. (2018). Clases de Historia en mundos virtuales: ¿Cómo podemos mejorarlo? *Campus Virtuales*, *7*(2), 81-91.

Febvre, L. (1970) Combates por la historia, Barcelona, Ediciones Ariel, p. 40.

Flores, J. M., & Peñalvo, F. J. (2022). Reflexiones sobre la ética, potencialidades y retos de la Inteligencia Artificial en el marco de la Educación de Calidad (ODS4). Comunicar, 74, 37-47

Fragoso Fragoso, J., Trujillo Arteaga, J. A., Molina Gómez, A. M., Olano Rivalta, M., Caminero Chávez, V., & Sarduy Núñez, S. (2020). Experiencia sobre el uso del teléfono móvil como herramienta de enseñanza y aprendizaje en clases de Historia: percepción de los estudiantes. *Medisur*, *18*(4), 605-613.

Freire, P. (2000). *Pedagogía del oprimido*. WW Norton & Company

García A, Jiménez J. (2013) “Los principios de cambio-continuidad: base para la comprensión de los hechos históricos y sociales. Su aplicación en el aula”. Revista Educación y Futuro Digital 16(8), file:///Users/brenov/Downloads/DialnetLosPrincipiosDeCambiocontinuidadBasePar aLaComprens4998809.pdf

García-Peñalvo, F. J. (2023). La percepción de la Inteligencia Artificial en contextos educativos tras el lanzamiento de ChatGPT: disrupción o pánico. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, *24*, e31279. https://doi.org/10.14201/eks.31279

Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Computers in Entertainment (CIE), 1(1), 20-20.

Gómez Carrasco, C. J., & Martínez, P. M. (2015). ¿ Pensar históricamente o memorizar el pasado? La evaluación de los contenidos históricos en la educación obligatoria en España. *Revista de estudios sociales*, (52), 52-68.

González, D. P. B., & León, P. D. R. R. (2022). El uso de Wordwall como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en la nueva normalidad. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*.

González-Martínez, J., Rodríguez-Verdezoto, V. K., & Albarrasin-Noble, M. G. (2025). Matemáticas divertidas: El uso de Wordwall como recurso gamificado. *MQRInvestigar*, *9*(1), e150-e150.

Gutiérrez, R. C., Somoza, J. A. G. C., Taranilla, R. V., & Armero, J. M. M. (2019). Análisis de la motivación ante el uso de la realidad virtual en la enseñanza de la historia en futuros maestros. *EDUTEC, Revista electrónica de tecnología educativa*, (68), 1-14.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). *Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025–3034.

Hutchison, A., Beschorner, B., & Schmidt-Crawford, D. (2012). *Teaching with tablets: An examination of the influence of iPads on literacy practices in elementary schools*. *Journal of Research on Technology in Education, 44*(4), 293-312. https://doi.org/10.1080/15391523.2012.10782599

Larrosa, M., Wives, L., Rodés, V., Libisch, C., Corbacho, A., Minini, L., ... & Salenave, B. (2024). Kahoot como herramienta de recolección de datos con población infantil. *Informática na educação: teoria & prática*, *27*(2).

Lee, P., & Shemilt, D. (2003). *A Scaffold, Not a Cage: Progression and Progression Models in History*. Teaching History, 113, 13-23.

Lévesque, S. (2008): Thinking Historically. Educating Students for the Twenty-First Century, University of Toronto Press.

Litwin, E. (1997) Configuraciones didácticas, Buenos Aires: Paidós.

Martineau, R. (2002): “La pensée historique... une alternative ré-flexive précieuse pour l’éducation du citoyen”, en Pallascio, R. y L. La-fortune: Pour une pensée réflexive en éducation, Presses de l’Université du Québec.

Martínez, P. M., Carrasco, C. J. G., & Fernández, J. M. (2019). Percepciones sobre el uso de recursos TIC y «mass-media» para la enseñanza de la historia. Un estudio comparativo en futuros docentes de España-Inglaterra. *Educación XX1*, *22*(2), 187-211.

Miller, D. (2014). *The Benefits of Kahoot in the Classroom*. Journal of Educational Technology, 23(2), 45-56.

Miras, S. D. P. (2017). El uso de los dispositivos móviles en cl ase de Historia: experiencia de uso de Kahoot como herramienta evaluadora. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (35).

Navarro, G. M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277.

Ocsa, A., Suero, G., Herrera, J., & Villalba, K. (2014). Propuesta para el diseño y desarrollo de aplicaciones M-Learning: caso, apps de historia del Perú como objetos de aprendizaje móviles. *Nuevas Ideas En Informática Educativa TISE*, 873-878.

Perlaza, M. M., Vega, J. X. P., Delgado, R. A. M. C., & Calle, V. A. L. (2024). Wordwall como herramienta de apoyo en el refuerzo pedagógico de Ciencias Naturales. *Polo Del Conocimiento*, *9*(3), 1118-1136.

Piaget, J. (1972) La psicología del niño. *Ediciones Morata*

Plá, S. (2012). La enseñanza de la historia como objeto de investigación. *Secuencia*, (84), 163-184.

Prats, J., & Santacana, J. (2001). Principios para la enseñanza de la Historia. *Enseñar Historia: notas para una didáctica renovadora*, 13-33.

Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon, 9(5), 1-6..

Revilla, D. M. (2020). Tecnología para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales: evolución, desafíos y nuevas perspectivas. *Etic@ net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, *20*(2), 186-210.

Rivero C. (2023) La evolución de los dispositivos electrónicos y su impacto en la sociedad actual. *Cómpralo bueno, Madrid*

Riveros, V, Mendoza, M. (2008). “Consideraciones teóricas del uso de Internet en educación”. Revista OMNIA, Año 14, No. 1, Venezuela. Universidad del Zulia, pp. 27-46

Rodríguez-Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista mediterránea de Comunicación*, *8*(1), 181-189.

Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A. y Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. Revista Cátedra, 4(1), 98-114

Santisteban, A., González, N., & Pagès, J. (2010). Una investigación sobre la formación del pensamiento histórico. *Metodología de investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*, 115-128.

Santisteban Fernández, A. (2010). La formación de competencias de pensamiento histórico. *Clío & asociados*, (14), 34-56.

Seixas, P., & Morton, T. (2013). *The Big Six Historical Thinking Concepts*. Nelson Education.

Sepúlveda, H. A. Á. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. *Revista de Ciencias Sociales*, *26*(2), 442-459.

Serrano, J. S. (2014). Fuentes históricas y libros de texto en secundaria: una oportunidad perdida para enseñar competencias de pensamiento histórico. *ENSAYOS: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, *29*(1), 83-99.

Serrano, J. S., & García, C. F. (2014). Memorizar historia sin aprender pensamiento histórico: las PAU de Historia de España. *Investigación en la escuela*, (84), 47-57.

Ugarriza Ch. Nelly (2000). Instrumentos para la Investigación Educacional. Lima: Editorial UNMSM, 220 pp.

Villalonga Gómez, C., & Marta Lazo, C. M. (2015). *Modelo de integración educomunicativa de'apps' móviles para la enseñanza y aprendizaje* (No. ART-2015-96948).

Vygotsky, L. (1978), *Pensamiento y lenguaje*, Madrid: Paidós.

Wertsch, J. V. (1991). *Voices of the Mind: A Sociocultural Approach to Mediated Action*. Harvard University Press.

Wineburg, S. (2001). *Historical thinking and other unnatural acts: Charting the future of teaching the past*. Temple University Press.

Zhao, Y., Pugh, K., Sheldon, S., & Byers, M. (2019). *Conditions for Classroom Technology Innovations*. Teachers College Record, 121(3), 1-38

ANEXOS

ANEXO 1- Tabla 5

Matriz de congruencia interna de investigación.

Tema	Justificación	Estado del arte	Problema de Investigación	Hipótesis	Objetivos	Marco Teórico
La implementación del aprendizaje móvil en el desarrollo del pensamiento histórico en estudiantes de secundaria	Características: 1. Originalidad 2. Pertinencia 3. Utilidad 4. Relevancia	Categorías: I Los dispositivos móviles en la enseñanza de la historia II El uso de Realidad virtual y sus aplicaciones móviles en la enseñanza de la historia III El pensamiento histórico	Pregunta General: 1.- ¿Cómo se desarrolla el pensamiento histórico en los estudiantes de tercer grado de la Escuela Secundaria Profr. José Ciriaco Cruz mediante la implementación del aprendizaje móvil durante el ciclo escolar 2024-2025? Preguntas Específicas: 1.1. ¿De qué manera el uso de la aplicación educativa móvil Wordwall contribuye al desarrollo de pensamiento histórico? 1.2 ¿De qué manera el uso de la aplicación educativa móvil Kahoot contribuye al desarrollo de pensamiento histórico?	Hipótesis General: 1. El desarrollo del pensamiento histórico de los estudiantes de tercer grado de la Escuela Secundaria Profr. José Ciriaco Cruz, se incrementa con el aprendizaje móvil a través de las aplicaciones Wordwall y Kahoot en el ciclo escolar 2024-2025. Hipótesis Especificas: 1.1 El desarrollo del pensamiento histórico de los estudiantes de tercer grado de secundaria se favorece con actividades pedagógicas de temas históricos utilizando la aplicación educativa Wordwall en el dispositivo móvil.	Objetivo General: 1. Demostrar como el uso de plataformas educativas como Wordwall y Kahoot pueden impactar en el desarrollo del pensamiento histórico en los estudiantes de tercer grado de la Escuela Secundaria Profr. José Ciriaco Cruz durante el ciclo escolar 2024-2025. Objetivos Específicos: 1.1 Identificar que actividades pedagógicas de temas históricos realizadas en la plataforma educativa Wordwall contribuyen al desarrollo del pensamiento histórico en estudiantes de tercer grado de secundaria.	Perspectivas teóricas a analizar: 1. Sociocultural 1.1 Sujeto de aprendizaje 1.2 Desarrollo del pensamiento histórico 1.3 Pensamiento crítico 1.4 Contexto sociocultural en el aprendizaje 2. Constructivista 2.1 Sujeto de aprendizaje 2.2 Desarrollo del pensamiento histórico 2.3 Pensamiento crítico 2.4 Contexto sociocultural en el aprendizaje 3. Aprendizaje móvil 3.1 Enseñanza y aprendizaje de la historia desde el dispositivo móvil 3.2 Uso de las plataformas educativas Wordwall y Kahoot

				1.2 El desarrollo del pensamiento histórico de los estudiantes de tercer grado de secundaria se potencia utilizando la aplicación educativa Kahoot a través del dispositivo móvil.	1.2 Explicar como la plataforma educativa Kahoot puede potenciar el desarrollo del pensamiento histórico en los estudiantes de tercer grado de secundaria.	3.3 Uso de Inteligencia Artificial 4. Educación histórica 4.1 Conceptos de primer y segundo orden
Fuente: Elaboración propia						

ANEXO 2- Tabla 6

Operacionalización de las variables

Variable teórica o abstracta	Variable intermedia o dimensiones	Variable empírica o indicador	Ítems del Cuestionario
Desarrollo del pensamiento histórico: es la forma de representar el pasado recurriendo a conocimientos de primer orden (fechas, datos, personajes, conceptos, etc.) pero también a habilidades estratégicas para significarlo, entendidas como contenidos de segundo orden. (Seixas y Morton 2013)	Las características del pensamiento histórico son: • Relevancia histórica • Evidencias o fuentes • Cambio y continuidad • Causas y consecuencias • Perspectiva histórica Dimensión ética de la historia	Relevancia histórica: *consiste en ser capaz de explicar la importancia de determinados hechos y personajes del pasado.* Evidencias o fuentes: *hace alusión a la evaluación de estas para obtener interpretaciones del pasado lo más precisas posibles que permitan elaborar narraciones históricas propias.* Cambio y continuidad: *es la capacidad para reconocer los aspectos que se transforman y aquellos invariables con el paso del tiempo.* Causas y consecuencias: *hace referencia a examinar un hecho del pasado identificando qué lo originó y cuáles son sus repercusiones.* Perspectiva histórica: *se refiere a la necesidad de comprender las acciones y actitudes del pasado teniendo presente el contexto de la época, el cual difiere del actual.* Dimensión ética de la historia: *consistente en hacer juicios éticos y valoraciones sobre acciones del pasado desde una perspectiva histórica*	1.- ¿Has utilizado aplicaciones en el celular que te ayuden a explicar la importancia de algún hecho o personaje histórico? 2.- ¿Has mejorado tu habilidad para evaluar la validez de diferentes fuentes históricas que explican un hecho histórico mediante el uso del celular? 3.- ¿Has reconocido los aspectos que cambian y que permanecen a lo largo del tiempo mediante el uso del celular? 4.- ¿Has examinado un hecho del pasado e identificar que lo originó y cuáles son sus repercusiones al usar el celular? 5.- ¿Has relacionado los temas históricos con situaciones de la actualidad mediante el uso del celular? 6.- ¿Has hecho juicios éticos sobre acciones del pasado al usar el celular?
Aprendizaje móvil: Proceso que vincula el uso de dispositivo móvil a las prácticas de enseñanza-aprendizaje	El aprendizaje móvil en la enseñanza de la historia tiene las siguientes características:	Integrar contenidos históricos: *El aprendizaje móvil facilita la integración de contenidos históricos a*	7.- ¿Has integrado tus conocimientos históricos mediante el uso del celular?

en ambiente presencial o a distancia. (Aguilar et.al 2010)	• Integrar contenidos históricos • Realizar actividades de aprendizaje histórico • Integrar la realidad histórica • Sintetizar el aprendizaje histórico	*través de diversas plataformas, como aplicaciones, sitios web y videos interactivos.* Realizar actividades de aprendizaje histórico: *El aprendizaje móvil fomenta actividades que hacen más interactivo el estudio de la historia.* Integrar la realidad histórica*: El uso de tecnologías puede ayudar a integrar la realidad histórica en el aprendizaje:* Sintetizar el aprendizaje histórico: *El aprendizaje móvil permite a los estudiantes sintetizar el conocimiento histórico*	8.- ¿Te has sentido motivado a realizar actividades interactivas para aprender historia mediante el uso del celular? 9.- ¿Has integrado la realidad histórica en tu aprendizaje mediante el uso del celular? 10.- ¿Has sintetizado tu aprendizaje histórico mediante el uso del celular?
El aprendizaje móvil a través de la plataforma educativa Wordwall: es una herramienta digital que permite crear y editar actividades interactivas para el aula de forma sencilla.	Características de la plataforma educativa Wordwall • Cuestionario • Ordenar por grupo • Palabra faltante • Sopa de letras • Crucigrama	Cuestionario: *son una serie de preguntas de opción múltiple.* Sopa de letras: *las palabras se ocultan en una cuadrícula de letras.* Crucigrama: *usa las pistas para resolver el crucigrama.* Anagrama: *arrastra las letras hacia sus posiciones correctas para ordenar la palabra o frase.*	11.- ¿Has contestado algún cuestionario en la plataforma educativa Wordwall? 12.- ¿Has contestado alguna sopa de letras en la plataforma educativa Wordwall? 13.- ¿Has contestado algún crucigrama en la plataforma educativa Wordwall? 14.- ¿Has contestado algún anagrama en la plataforma educativa Wordwall?
El aprendizaje móvil a través de la plataforma educativa: Kahoot: es una herramienta digital para crear juegos de preguntas y respuestas que recompensa a quienes progresan en las respuestas en un ranking.	Características de la plataforma educativa Kahoot: • Mejora la retención de la información • Incrementa la participación • Retroalimentación inmediata: • Incluye imágenes y videos: • Usa preguntas abiertas para fomentar el debate	Mejora la retención de la información: *La naturaleza interactiva y lúdica de Kahoot ayuda a mejorar la retención y comprensión del material.* Incrementa la participación: *Fomenta un entorno de aprendizaje colaborativo y competitivo, aumentando la participación de los estudiantes.*	15.- ¿Has aprendido a retener información histórica al usar la plataforma educativa Kahoot? 16.- ¿Has incrementado tu participación en temas históricos mediante el uso de la plataforma educativa Kahoot? 17.- ¿Has hecho retroalimentación de contenidos históricos al

	• Revisa los informes post-juego:	Retroalimentación inmediata: *Tanto educadores como estudiantes obtienen retroalimentación instantánea, lo que permite ajustes oportunos en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Incluye imágenes y videos: *Enriquecer tus Kahoots con material multimedia ayuda a hacer sesiones aún más atractivas.* Uso de preguntas abiertas: *las preguntas abiertas pueden ayudar a promover discusiones profundas en clase*. Revisa los informes post-juego: *Analiza las respuestas y el rendimiento general para identificar áreas de mejora.*	usar la plataforma educativa Kahoot? 18.- ¿Has analizado las imágenes y videos que ofrecen los cuestionarios de la plataforma educativa Kahoot? 19.- ¿Has respondido preguntas abiertas en la plataforma educativa Kahoot? 20.- ¿Has analizado los resultados post-juego que ofrece la plataforma educativa Kahoot?
Fuente: Elaboración propia			

ANEXO 3

Instrumento No.1 Cuestionario

BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSI
LICENCIATURA EN ESEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

CUESTIONARIO

INTRODUCCIÓN: El presente cuestionario tiene como finalidad recabar información sobre el uso que le dan los adolescentes al dispositivo móvil para favorecer el desarrollo del pensamiento histórico y para conocer sus opiniones sobre a algunas aplicaciones educativas móviles como Kahoot y Wordwall. Se hace hincapié en la confidencialidad y anonimato de las respuestas, reiterando que la recopilación de éstas son para fines de investigación. Se agradece su disposición para contestar lo solicitado.

DATOS GENERALES:

Localidad:

Institución en la que estudias:

Edad:

Sexo:

INSTRUCCIONES: Lee con atención las preguntas y subraya la opción que consideres adecuada.

I. Las características del pensamiento histórico

1.- ¿Has utilizado aplicaciones en el celular que te ayuden a explicar la importancia de algún hecho o personaje histórico?

1. Nunca he utilizado una aplicación móvil para explicar algún hecho o personaje histórico.
2. Algunas veces he utilizado aplicaciones del móvil para explicar algún hecho o personaje histórico.
3. Siempre he utilizado aplicaciones del móvil para explicar algún hecho o personaje histórico.

2.- ¿Has mejorado tu habilidad para evaluar la validez de diferentes fuentes históricas que explican un hecho histórico mediante el uso del celular?

1. Nunca he mejorado mi habilidad para evaluar la validez de diferentes fuentes históricas que explican un hecho histórico mediante el uso del celular
2. Algunas veces he mejorado mi habilidad para evaluar la validez de diferentes fuentes históricas que explican un hecho histórico mediante el uso del celular
3. Siempre he mejorado mi habilidad para evaluar la validez de diferentes fuentes históricas que explican un hecho histórico mediante el uso del celular.

3.- ¿Has reconocido los aspectos que cambian y que permanecen a lo largo del tiempo mediante el uso del celular?

1. Nunca he reconocido los aspectos que cambian y permanecen a lo largo del tiempo mediante el uso del celular
2. Algunas veces he reconocido los aspectos que cambian y permanecen a lo largo del tiempo mediante el uso del celular
3. Siempre he reconocido los aspectos que cambian y permanecen a lo largo del tiempo mediante el uso del celular.

4.- ¿Has examinado un hecho del pasado e identificado que lo originó y cuáles son sus repercusiones al usar el celular?

1. Nunca he examinado un hecho del pasado, e identificado qué lo originó y sus repercusiones al usar el celular
2. Algunas veces he examinado un hecho del pasado, e identificado qué lo originó y sus repercusiones al usar el celular
3. Siempre he examinado un hecho del pasado, e identificado qué lo originó y sus repercusiones al usar el celular.

5.- ¿Has relacionado los temas históricos con situaciones de la actualidad mediante el uso del celular?

1. Nunca he relacionado los temas históricos con situaciones de la actualidad mediante el uso del celular
2. Algunas veces he relacionado los temas históricos con situaciones de la actualidad mediante el uso del celular
3. Siempre he relacionado los temas históricos con situaciones de la actualidad mediante el uso del celular

6.- ¿Has hecho juicios éticos sobre acciones del pasado al usar el celular?

1. Nunca he hecho juicios éticos sobre acciones del pasado al usar el celular
2. Algunas veces he hecho juicios éticos sobre acciones del pasado al usar el celular
3. Siempre he hecho juicios éticos sobre acciones del pasado al usar el celular

II. El aprendizaje móvil en la enseñanza de la historia

7.- ¿Has integrado tus conocimientos históricos mediante el uso del celular?

1. Nunca he integrado mis conocimientos históricos mediante el uso del celular.
2. Algunas veces he integrado mis conocimientos históricos mediante el uso del celular.
3. Siempre he integrado mis conocimientos históricos mediante el uso del celular.

8.- ¿Te has sentido motivado a realizar actividades interactivas para aprender historia mediante el uso del celular?

1. Nunca me he sentido motivado a realizar actividades interactivas para aprender historia mediante el uso del celular

2. Algunas veces me he sentido motivado a realizar actividades interactivas para aprender historia mediante el uso del celular
3. Siempre me he sentido motivado a realizar actividades interactivas para aprender historia mediante el uso del celular

9.- ¿Has integrado la realidad histórica en tu aprendizaje mediante el uso del celular?

1. Nunca he integrado la realidad histórica en mi aprendizaje mediante el uso del celular
2. Algunas veces he integrado la realidad histórica en mi aprendizaje mediante el uso del celular
3. Siempre he integrado la realidad histórica en mi aprendizaje mediante el uso del celular

10.- ¿Has sintetizado tu aprendizaje histórico mediante el uso del celular?

1. Nunca he sintetizado mi aprendizaje histórico mediante el uso del celular.
2. Algunas veces he sintetizado mi aprendizaje histórico mediante el uso del celular.
3. Siempre he sintetizado mi aprendizaje histórico mediante el uso del celular.

III. Características de la plataforma educativa Wordwall para el aprendizaje móvil

11.- ¿Has contestado algún cuestionario en la plataforma educativa Wordwall?

1. Nunca he contestado un cuestionario en la plataforma educativa Wordwall
2. Algunas veces he contestado un cuestionario en la plataforma educativa Wordwall
3. Siempre he contestado un cuestionario en la plataforma educativa Wordwall

12.- ¿Has contestado alguna sopa de letras en la plataforma educativa Wordwall?

1. Nunca he contestado una sopa de letras en la plataforma educativa Wordwall
2. Algunas veces he contestado una sopa de letras en la plataforma educativa Wordwall
3. Siempre he contestado una sopa de letras en la plataforma educativa Wordwall

13.- ¿Has contestado algún crucigrama en la plataforma educativa Wordwall?

1. Nunca he contestado un crucigrama en la plataforma educativa Wordwall
2. Algunas veces he contestado un crucigrama en la plataforma educativa Wordwall
3. Siempre he contestado un crucigrama en la plataforma educativa Wordwall

14.- ¿Has contestado algún anagrama en la plataforma educativa Wordwall?

1. Nunca he contestado un anagrama en la plataforma educativa Wordwall
2. Algunas veces he contestado un anagrama en la plataforma educativa Wordwall
3. Siempre he contestado un anagrama en la plataforma educativa Wordwall

IV. Características de la plataforma educativa Kahoot para el aprendizaje móvil

15.- ¿Has aprendido a retener información histórica al usar la plataforma educativa Kahoot?

1. Nunca he aprendido a retener información histórica al usar la plataforma educativa Kahoot

2. Algunas veces he aprendido a retener información histórica al usar la plataforma educativa Kahoot
3. Siempre he aprendido a retener información histórica al usar la plataforma educativa Kahoot

16.- ¿Has incrementado tu participación en temas históricos mediante el uso de la plataforma educativa Kahoot?

1. Nunca he incrementado mi participación en temas históricos mediante el uso de la plataforma educativa Kahoot
2. Algunas veces he incrementado mi participación en temas históricos mediante el uso de la plataforma educativa Kahoot
3. Siempre he incrementado mi participación en temas históricos mediante el uso de la plataforma educativa Kahoot

17.- ¿Has hecho retroalimentación de contenidos históricos al usar la plataforma educativa Kahoot?

1. Nunca he hecho retroalimentación de contenidos históricos al usar la plataforma educativa Kahoot
2. Algunas veces he hecho retroalimentación de contenidos históricos al usar la plataforma educativa Kahoot
3. Siempre he hecho retroalimentación de contenidos históricos al usar la plataforma educativa Kahoot

18.- ¿Has analizado las imágenes y videos que ofrecen los cuestionarios de la plataforma educativa Kahoot?

1. Nunca he analizado las imágenes y videos que ofrecen los cuestionarios de la plataforma educativa Kahoot
2. Algunas veces he analizado las imágenes y videos que ofrecen los cuestionarios de la plataforma educativa Kahoot
3. Siempre he analizado las imágenes y videos que ofrecen los cuestionarios de la plataforma educativa Kahoot

19.- ¿Has respondido preguntas abiertas en la plataforma educativa Kahoot?

1. Nunca he respondido preguntas abiertas en la plataforma educativa Kahoot
2. Algunas veces he respondido preguntas abiertas en la plataforma educativa Kahoot
3. Siempre he respondido preguntas abiertas en la plataforma educativa Kahoot

20.- ¿Has analizado los resultados post-juego que ofrece la plataforma educativa Kahoot?

1. Nunca he analizado los resultados post-juego que ofrece la plataforma educativa Kahoot
2. Algunas veces he analizado los resultados post-juego que ofrece la plataforma educativa Kahoot
3. Siempre he analizado los resultados post-juego que ofrece la plataforma educativa Kahoot