

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL A TRAVÉS DE LA IA Y EL CHAT GPT EN 4º ESO

Autora:

Claudia Manzanares Otón

<https://youtu.be/1C3fPbM9e3E>

Directora:

Dra. Patricia Gutiérrez Rivas

Murcia, julio de 2025

Agradecimientos

A mis padres, a mi hermana y a mi novio por todo el apoyo incondicional.

ÍNDICE

RESUMEN	7
1. JUSTIFICACIÓN	11
2. MARCO TEÓRICO	15
2.1. Inteligencia Artificial	15
2.1.1. Inteligencia Artificial Generativa. Chat GPT.	16
2.1.2. Impacto de la Inteligencia Artificial Generativa en la educación y en la enseñanza de las Ciencias Sociales.	17
2.1.3. Riesgos y limitaciones de la IA en el ámbito educativo.....	20
2.1.4. Marco legal. Normativa vigente europea, estatal y autonómica..	22
2.2. La didáctica de las Ciencias Sociales	23
2.2.1. Estado actual de la didáctica en Historia.	23
2.2.2. Fundamentos teóricos metodología ABP y aprendizaje colaborativo.	25
3. OBJETIVOS	29
3.1. Objetivo General.....	29
3.2. Objetivos Específicos	29
4. METODOLOGÍA	31
4.1. Contenidos	33
4.2. Temporalización y actividades	35
4.3. Recursos	45
5. EVALUACIÓN	47
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL	53
7. REFERENCIAS	55

ÍNDICE DE ELEMENTOS GRÁFICOS

TABLA

Table 1. Cronograma del proyecto.....	36
Table 2. ACTIVIDAD 1	38
Table 3. ACTIVIDAD 2	39
Table 4. ACTIVIDAD 3.....	40
Table 5. ACTIVIDAD 4	41
Table 6. ACTIVIDAD 5	42
Table 7. ACTIVIDAD 6.....	43
Table 8. ACTIVIDAD 7	44
Table 9. Evaluación del cumplimiento de los objetivos.....	48
Table 10. Evaluación de la validez del diseño del proyecto	49
Table 11. Rúbrica valoración autonomía aprendizaje.	50

RESUMEN

La Inteligencia Artificial ha revolucionado en los últimos años la enseñanza. En un sistema educativo cada vez más digitalizado, la asignatura de Geografía e Historia, caracterizada por un gran volumen de contenidos teóricos y la memorización, puede beneficiarse del uso de estas herramientas para hacer el aprendizaje más motivador, dinámico, colaborativo y activo para el alumnado. A través de una metodología activa y diversas estrategias educativas, se hará partícipes a los estudiantes en su propio proceso de enseñanza y aprendizaje en el tema tratado. El resultado del proyecto será que los estudiantes adquieran los conocimientos necesarios sobre la Segunda Guerra Mundial, identifiquen los protagonistas de la guerra, evalúen las consecuencias y desarrollen habilidades de investigación para profundizar en el suceso. En definitiva, existen posibilidades reales de utilizar la Inteligencia Artificial como recurso educativo para enriquecer la enseñanza de la Historia, mediante un uso responsable y guiado de la misma.

Palabras claves:

Inteligencia Artificial (IA); ChatGPT; herramienta digital; educación; aprendizaje

ABSTRACT

Artificial Intelligence has revolutionized teaching in recent years. In an increasingly digitalized educational system, the subject of Geography and History, characterized by a large volume of theoretical content and memorization, can take advantage of the use of these tools in order to make learning more motivating, dynamic, collaborative, and active for students. Through an active methodology and various educational strategies, students will be involved in their own teaching and learning process on the subject covered. The result of the project will make students acquire the necessary knowledge about the Second World War, identify the protagonists of the war, assess the consequences, and develop research skills to explore deeper into the event. In short, there are real possibilities of using Artificial Intelligence as an educational resource to enrich the teaching of History, through its responsible and guided use.

Keywords:

Artificial Intelligence (AI); ChatGPT; digital tool; education; learning

1. JUSTIFICACIÓN

Hoy en día, vivimos en un mundo digitalizado en el que nadie está exento del uso de las nuevas tecnologías. En los últimos años, la Inteligencia Artificial se ha expandido a nivel mundial, especialmente desde 2022 con la Inteligencia Artificial Generativa, a través de una gran transformación digital que revoluciona la forma de trabajar. La educación es uno de los sectores más sensibles a estos cambios, debido a que se encuentra en constante cambio por los continuos avances tecnológicos que han revolucionado la docencia y todo lo que ello conlleva. En este contexto entra la Inteligencia Artificial y la implementación de la aplicación ChatGPT en el sector educativo, especialmente en secundaria, donde los alumnos tienen mejor manejo y autonomía en la utilización de herramientas digitales y por ello, el uso de la IA puede ser enriquecedor en el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje.

En el escenario de la docencia actual, la situación de las aulas muestra las necesidades y carencias de los alumnos y de manera muy llamativa, existe una vinculación positiva entre estas nuevas tecnologías y la educación, que debe ser todavía explotada. En ese punto, la llegada de la Inteligencia Artificial y el Chat GPT a la educación y más concretamente, a la enseñanza de la Geografía e Historia, puede contribuir a la mejora de la comprensión de los contenidos y personalizar el aprendizaje en la educación a través de la adaptación de los materiales a las necesidades de los estudiantes. Asimismo, puede ayudar a la resolución de problemas, la mejora de procesos educativos, o como herramienta a través de la cual se exploran nuevos métodos y procedimientos pedagógicos.

En lo que respecta al ámbito de intervención, debemos señalar que nos encontramos en un contexto educativo cada vez más digitalizado basado en el progresivo abandono de modelos de enseñanza tradicional, que se encuentra en retroceso debido a los resultados obtenidos en las últimas décadas, y la implementación de nuevas herramientas tecnológicas; donde existe una mayor diversidad del alumno y donde las nuevas tecnologías tienen un importante papel en la vida del alumnado. Hoy en día la manera en la que los estudiantes buscan y procesan la información ha cambiado por completo; por ello, el entorno en el que se enmarca este trabajo y propuesta educativa es el sistema de enseñanza

obligatoria secundaria (ESO), que específicamente irá dirigido al alumnado de 4º curso, grupo de edad que mayoritariamente tal y como he podido identificar en las aulas, posee una base sólida de aptitudes digitales sobre las que trabajar ya que conocen y utilizan en su día a día plataformas digitales para profundizar los contenidos de esta especialidad. El objetivo es preparar a una sociedad que demanda constantemente competencias digitales y tecnológicas.

Este trabajo está enfocado a ser desarrollado y aplicado en el aula de 4º curso de la etapa secundaria, compuesto por alumnos de entre 15 y 16 años. Probablemente sea un grupo totalmente heterogéneo en aspectos de ideas, habilidades, intereses y competencias, que suelen tener una predisposición positiva respecto a la implementación de actividades dinámicas, activas y grupales. La competencia digital que los estudiantes de estas edades poseen suele ser un nivel medio y ello, acompañado de un alto nivel de madurez, les permite comprender e integrar con destreza nuevas metodologías y herramientas digitales, como la IA en su proceso de aprendizaje.

Por otro lado, la asignatura de Geografía e Historia es una materia clave en esta etapa debido al alto volumen de contenidos que se imparte. Sin embargo, es una realidad que la enseñanza de esta materia ha estado dominada por un enfoque memorístico basado en la docencia puramente teórica, en la comprensión de textos y gráficos e incluso en el análisis de datos y fuentes. Por ello, la implementación de la Inteligencia Artificial mediante recursos como el ChatGPT puede servir de ayuda para desarrollar el pensamiento crítico llevando a cabo un aprendizaje de la materia más dinámico, colaborativo y motivador para los jóvenes estudiantes. El buen uso de estas herramientas impulsa una transformación metodológica en la educación que fomenta la autonomía del estudiante en el proceso de aprendizaje y la exploración de temas históricos de forma más individualizada mejorando así, la calidad de la enseñanza.

La instauración y aplicación en el aula de estas herramientas también presenta en muchas ocasiones como veremos, desafíos, dificultades y limitaciones. Actualmente, no se recomienda el uso de las aplicaciones de Inteligencia Artificial para los estudiantes menores de 12 años y para aquellos que tienen acceso, recuerdan siempre que existen guías para su buen uso

(Bartolomé et al., 2024). Algunos riesgos de la implantación de estas nuevas herramientas son los problemas de accesibilidad o competencias, puesto que no todos los docentes tienen los conocimientos digitales necesarios para su implantación, o dificultades de acceso o conexión ya que no todos los centros y aulas están dotados de las tecnologías necesarias para poder compartir estas herramientas online.

Así pues, el uso de la Inteligencia Artificial y particularmente, del ChatGPT en la enseñanza de Geografía e Historia puede ser un valioso recurso en la metodología educativa en tanto en cuanto es capaz de transformar el proceso de aprendizaje dentro de la sociedad digitalizada actual en la que vivimos. Ambos recursos usados adecuadamente provocan una gran cantidad de cambios y beneficios en la forma de transmitir contenidos de la especialidad como la personalización de la enseñanza, motivación del estudiante, acceso de información diversificada, desarrollo del pensamiento crítico y apoyo para la comprensión de información histórica y geográfica. Sin embargo, su aplicación en la educación, debe ser estudiada y planificada cuidadosamente para evitar obstáculos que restrinjan su buen uso.

La implementación del ChatGPT como recurso en el aula para el curso 4ºESO se puede llevar a cabo en la práctica de multitud de formas; sin embargo, en este trabajo ChatGPT será la herramienta y plataforma digital clave que será utilizada para la realización de todas las actividades propuestas que conformarán al final un dossier digital educativo relacionado con el tema y los contenidos que serán abordados y profundizados. De esta forma, los alumnos podrán por ejemplo hablar con figuras históricas como Hitler, Churchill, Stalin a través de la Inteligencia Artificial conversacional, analizar discursos, propaganda o convenciones que forman parte del currículo del curso, adaptando la dificultad de la respuesta al nivel del estudiante. Se abordará la perspectiva de género desde la representación equitativa, es decir, dando visibilidad y trabajando no solo sobre figuras históricas masculinas, sino también figuras femeninas de los contenidos de la especialidad.

Por todo lo expuesto, la idea principal de este trabajo será diseñar un proyecto educativo para el tema de la Segunda Guerra Mundial en el curso 4ºESO

mediante metodologías activas basadas en el buen uso de la Inteligencia Artificial y el Chat GPT como herramientas innovadoras y enriquecedoras en el proceso de enseñanza y de aprendizaje en la asignatura de Geografía e Historia, generando un proceso de aprendizaje más motivador, efectivo y dinámico para el joven alumnado.

Para ello, en el presente trabajo se llevará a cabo en primer lugar una base teórica para explicar el potencial de estas herramientas digitales en la educación, sus posibilidades, beneficios, limitaciones y la capacidad de mejorar la metodología de la especialidad de Geografía e Historia a través su implantación y el fomento del buen uso práctico de las mismas. Un empleo eficaz de la Inteligencia Artificial y ChatGPT puede enriquecer y transformar la práctica docente, haciendo de esta, un proceso más efectivo. Posteriormente se diseñará una propuesta innovadora para su implementación en el aula y asignatura de Geografía e Historia para el alumnado de 4º curso de Educación Secundaria Obligatoria. Con todo ello, el objetivo principal es mejorar la enseñanza de esta especialidad en base a las carencias actuales observadas en el aula para poder adaptar el aprendizaje de la Geografía e Historia a las demandas de esta sociedad.

2. MARCO TEÓRICO

Previo al diseño del proyecto educativo innovador, es necesario llevar a cabo una sólida fundamentación teórica del tema abordado. Este respaldo teórico facilita la comprensión de las ideas, argumentos y enfoques relevantes que serán desarrollados a lo largo del trabajo. En este capítulo se realizará un desglose de los principales conceptos e ideas del trabajo, para poder así, entender la repercusión de la IA en la educación, concretamente en la enseñanza de la Historia, y los aspectos problemáticos que esta puede mejorar o solucionar.

2.1. Inteligencia Artificial

Nos encontramos ante una época de avances tecnológicos y digitales sin igual, en la que la Inteligencia Artificial ya es parte importante. Esta disciplina, ha llegado a nuestra sociedad para alterar y transformar nuestras vidas a través de la creación de sistemas que ejecutan operaciones que se pueden comparar con las realizadas por un ser humano.

A pesar de que la Inteligencia Artificial sea un concepto novedoso para la mayoría de la población, cabe mencionar que se han realizado diferentes definiciones sobre este concepto desde el siglo pasado. Ya en el año 1950, Alan Turing describió la Inteligencia Artificial como la capacidad de las máquinas para replicar comportamientos inteligentes humanos (Turing, 1950) y en 1955, Johan McCarthy señaló que la Inteligencia Artificial es la ciencia y la ingeniería implicada en la fabricación de máquinas inteligentes (McCarthy et al., 2006).

Más recientemente, Russell y Norvig explican el término Inteligencia Artificial como un agente inteligente que opera de manera autónoma, enfatizando así la importancia de la autonomía y la toma independiente de decisiones de estos sistemas inteligentes (Russell y Norvig, 2016). En la actualidad, la Comisión Europea describe el término como “conjunto de sistemas de software (y posiblemente también de hardware) diseñados por humanos que, ante un objetivo complejo, actúan en la dimensión física o digital, percibiendo su entorno, a través de la adquisición e interpretación de datos estructurados o no estructurados o razonando sobre el conocimiento, procesando la información

derivada de estos datos y decidiendo las mejores acciones para lograr el objetivo dado” (Gobierno de España, 2023).

La Inteligencia Artificial es una rama de las ciencias que estudia modelos de computación capaces de ejecutar acciones que les son inherentes a los seres humanos. Para comprender la trascendencia de la Inteligencia Artificial hay que compararla con el software tradicional. Este último ejecuta órdenes preestablecidas o generadas por los humanos mientras que la IA destaca por su capacidad de generar soluciones por sí solas, que no tiene por qué haber sido preconfiguradas (Mikelsten et al., 2020).

2.1.1. Inteligencia Artificial Generativa. Chat GPT.

No solo existe un único tipo de Inteligencia Artificial. Hay multitud de tipos diferentes de IA que pueden ser clasificadas en base a sus características u objetivos. Así encontramos la IA según sus capacidades (IA limitada, general o superinteligente); según el enfoque de aprendizaje (automático, profundo o de refuerzo); o de acuerdo a su aplicación (IA robótica, IA de visión artificial, IA del lenguaje natural o IA biomédica). Sin embargo, existe una nueva categoría que ha revolucionado el mundo de la IA, la Inteligencia Artificial Generativa.

Este tipo de IA es capaz de crear datos e información nueva y original utilizando la amplia base de datos de la web para generar contenidos similares a los realizados por los seres humanos. Entre estos contenidos, cabe destacar texto, imágenes, música o videos. La Inteligencia Artificial Generativa será la herramienta empleada en el diseño de este presente proyecto educativo.

La Inteligencia Artificial Generativa es un campo de la Inteligencia Artificial que tal y como menciona González-González (2023), crea sistemas que generan nuevos contenidos. Este campo es el que está transformando y revolucionando en los últimos años el mundo digital en el que vivimos ya que es capaz de generar productos y datos en base a toda la información presente en su memoria que, hasta hace unos años, solo tenían los humanos.

En este contexto nace la aplicación GhatGPT (Chat Generative Pre-trained Transformer), como plataforma digital de Inteligencia Artificial Generativa de texto, concretamente. Esta IA ha sido creada por la empresa OpenAI y se ha

convertido en una de las más potentes en la actualidad. ChatGPT es un chatbot creado para tener la capacidad de responder a cualquier consulta que se le solicite y llevar a cabo multitud de tareas que el usuario le demande. (Kohnke et al., 2023). Esta Inteligencia Artificial ha sido desarrollada y entrenada para mantener conversaciones con los usuarios que accedan a ella, comprendiendo el contexto para proporcionar contestaciones precisas y detalladas sobre cualquier tema que se le pregunte. Además, el usuario puede solicitar a ChatGPT la forma, extensión y estilo de las respuestas con el fin de personalizar y adaptar estas a las necesidades y gustos del usuario web.

ChatGPT es capaz de llevar a cabo multitud de tareas como generar textos, analizar documentos, traducción automática, análisis de pensamientos y sentimientos o asistencia virtual (García-Peñalvo, 2023). El equipo profesional docente puede utilizar esta plataforma explorar nuevas técnicas de enseñanza a la misma vez que crea materiales y actividades digitales, dinámicas, adaptadas y personalizadas y fomenta el autoaprendizaje del alumnado.

2.1.2. Impacto de la Inteligencia Artificial Generativa en la educación y en la enseñanza de las Ciencias Sociales.

La Inteligencia Artificial Generativa ha revolucionado la enseñanza de la educación y las Ciencias Sociales mediante la creación de herramientas y contenidos que facilitan y singularizan el aprendizaje del alumnado en sus diferentes disciplinas. Debido a su reciente implementación, el uso de la Inteligencia Artificial en la educación aún no cuenta con un gran abanico de estudios que profundicen sobre su potencial tal y como describe Piazuelo-Rodríguez y Bermejo-Malumbres (2025).

Sin embargo, queda claro que la interrelación de la Inteligencia Artificial y la aplicación ChatGPT en la educación ha afectado el modo en que los contenidos se enseñan y se aprenden. En este contexto, Moreno-Padilla (2019) señala que este vínculo puede ser una oportunidad para fomentar competencias digitales y el pensamiento crítico y tecnológico del profesorado y alumnado. De igual forma, destaca la Inteligencia Artificial como recurso educativo que puede adaptar el contenido y las metodologías de las diferentes asignaturas a las necesidades de cada individuo ya que, la Inteligencia Artificial puede crear

materiales que se ajusten a las habilidades y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

En el ámbito educativo, el uso de la Inteligencia Artificial permite trabajar el aprendizaje por descubrimiento, donde el estudiante se convierte en protagonista de su propio proceso de aprendizaje, y donde el alumno no es solo un receptor de conocimientos, sino que se convierte en un investigador activo de su propio conocimiento con el docente actuando como guía y orientador del aprendizaje. Para ello es necesario que tanto alumno como profesor tengan conocimientos sobre este tipo de aprendizaje para desarrollarlo de manera eficaz y adecuada. Asimismo, la Inteligencia Artificial puede brindar a los alumnos una experiencia de aprendizaje más individualizada y atractiva a la misma vez que puede ayudar a los docentes a abordar las necesidades del alumnado, adaptando el contenido y las actividades en función de éstas (González, 2023).

La IA Generativa ofrece multitud de opciones que enriquecen tanto a los docentes en el proceso de enseñanza como a los alumnos en el proceso de aprendizaje. Tal y como explica Manuela Suárez (Suárez, 2024), los docentes pueden beneficiarse del uso de estos sistemas a través de su utilización como tutor virtual, como generador de contenido didáctico, como generador de ideas para impartir los contenidos, como evaluador, analizador de datos y rendimiento del alumnado e incluso como propio evaluador de pruebas mediante la generación de rúbricas, cuestionarios y preguntas. Por su parte, los alumnos pueden enriquecerse de la Inteligencia Artificial Generativa mediante su uso como tutor virtual, es decir, resolviendo cuestiones, facilitando la comprensión de los conceptos tratados en el aula, proporcionando ayuda o contribuyendo a la autoevaluación personalizada. Por otro lado, este sistema de IA Generativa puede crear ensayos o corregir textos, ayudando así a mejorar la gramática u ortografía del alumno. Por último, la IA Generativa es capaz de ayudar a los alumnos en la organización y gestión del tiempo y también en la adaptación y búsqueda de contenido consultado en la web para la elaboración de tareas.

En el ámbito de las Ciencias Sociales, la Inteligencia Artificial está revolucionando la docencia mediante recursos que enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje de la disciplina. Tal y como hemos mencionado

previamente, la Inteligencia Artificial permita personalizar la docencia, incluida la Historia. Para las clases de Historia, Álvarez-Sepúlveda (2023), recomienda el uso de la Inteligencia Artificial como herramienta para trabajar y profundizar el pensamiento histórico, destacando funciones como el análisis de datos, la generación de materiales históricos y el acceso a información histórica actualizada para facilitar la comprensión, atención y motivación de los estudiantes a los contenidos históricos del currículo. Asimismo, la IA permite desarrollar habilidades cognitivas de orden superior como la evaluación crítica de fuentes o la formulación de hipótesis. De esta manera, se trabaja el aprendizaje autónomo a través de la individualización de los materiales generados por la IA y el aprendizaje colaboración pues los alumnos comparten recursos y conocimientos; ello siempre con la figura insustituible del profesor como guía en el aprendizaje. Otros autores como Piazuelo-Rodríguez y Bermejo-Malumbres (2025) destacan la utilización del ChatGPT como método fiable para enseñar la Historia y generar conocimiento.

En el ámbito de las Ciencias Sociales existen ya algunas iniciativas y proyectos que implementan la Inteligencia Artificial en las diferentes tareas académicas de la especialidad, concretamente en la rama de Historia para el curso 4ºESO. De esta forma, Soler y Rosser (2024) crearon el proyecto “Quién es quién”, que plantea la integración de la Inteligencia Artificial mediante la generación de figuras históricas capaces de interactuar con el estudiante en este dinámico y famoso juego.

En esta misma vertiente, Gómez (2019) llevó a cabo un proyecto educativo sobre la Segunda Guerra Mundial en realidad aumentada llamado Cuadernos de Heródoto, a través del cual los alumnos, agrupados en parejas, interactúan con escenas animadas en 3D, música, audioguías y efectos de sonido para poder comprender los contenidos trabajados en el currículo. Con el uso de estos materiales, los alumnos muestran un alto grado de interés y aprenden Historia de forma activa.

Asimismo, encontramos Educahistoria (2023), una página web especializada en Historia y educación, que ofrece una detallada guía explicativa a los docentes sobre la implementación del ChatGPT en sus clases y el buen

uso práctico del mismo, es decir, una descripción de cómo llevar a cabo el aprendizaje por descubrimiento con ChatGPT en clases de Historia y convertir a los estudiantes en protagonistas activos de su propio aprendizaje.

Así pues, la implementación de la Inteligencia Artificial y particularmente, de la herramienta digital ChatGPT en la enseñanza y particularmente en la Geografía e Historia representa una innovación en la metodología educativa en tanto en cuanto es capaz de transformar el proceso de aprendizaje. Ambos recursos tienen un gran potencial en la sociedad digital actual en la que vivimos que, usados adecuadamente, provocan una gran cantidad de cambios y beneficios en la forma de transmitir contenidos de la especialidad como la personalización de la enseñanza, motivación del estudiante, acceso de información diversificada, desarrollo del pensamiento crítico y apoyo para la comprensión de información histórica y geográfica. Sin embargo, su aplicación en la educación debe ser estudiada y planificada cuidadosamente para evitar obstáculos que restrinjan su buen uso.

2.1.3. Riesgos y limitaciones de la IA en el ámbito educativo.

La Inteligencia Artificial es una herramienta digital que complementa el trabajo de los docentes mediante la creación de recursos académicos y didácticos necesarios para impartir los contenidos a través de metodologías activas adaptadas a las necesidades del alumnado. Asimismo, puede fomentar el pensamiento crítico de estos, sacar a relucir su imaginación, generar materiales audiovisuales de alta calidad para facilitar la comprensión de las materias o proporcionar retroalimentación automática.

Sin embargo, aunque a simple vista la Inteligencia Artificial puede ser vista como una herramienta valiosa para mejorar la educación, existen algunos riesgos que deben ser también considerados. En primer lugar, cabe mencionar que la Inteligencia Artificial debe ser usada como recurso de apoyo educativo y no como sustitución de la figura docente, es decir, el profesorado debe mantener su figura insustituible como guía en el proceso de aprendizaje de sus alumnos.

Otro desafío al que nos enfrentamos es el volumen y la base de datos a la que accede la Inteligencia Artificial Generativo, ya que necesita enormes

cantidades para trabajar y en ocasiones ello provoca que no sea capaz de proporcionar razones o explicaciones sólidas y precisas de la información o conclusión que proporciona. De esta forma, se entorpece la comprensión de los contenidos abordados por parte de los alumnos. (González-González, 2023). En consonancia a lo mencionado, es importante informar a los alumnos que hagan uso de este tipo de plataformas, de los riesgos potenciales que pueden encontrar como la información inexacta, incompleta o sesgada y por ello, recalcar que deben contrastar y verificar la información que trabajan.

Por otro lado, la Inteligencia Artificial no debe ser tenida en cuenta como herramienta de asistencia de tareas o de generador de respuestas recurrente puesto que puede generar dependencia de uso, afectando el desarrollo de competencias cognitivas fundamentales en los adolescentes como el pensamiento crítico o dificultades educativas severas.

Es clave señalar, además, los problemas de formación. No existe una formación adecuada y suficiente por parte de la comunidad educativa (profesorado, administrativos y el propio alumnado) en el uso de la Inteligencia Artificial. En muchas ocasiones los alumnos hacen un uso acrítico y mecánico de estas herramientas sin una implicación o análisis real de las respuestas; es fundamental el diseño de tareas de interpretación, elaboración o contraste para evitar el plagio total. Por otro lado, desde la comunidad educativa no se fomenta persistentemente la realización de programas de formación digital para mantener a los docentes y trabajadores de la comunidad actualizados en competencias y herramientas tecnológicas. Por todo ello, es clave una formación continua y específica de toda la comunidad educativa en esta materia para un uso ético y pedagógico de la Inteligencia Artificial en las aulas.

De igual manera, existe una limitación respecto a la accesibilidad. El uso de estas plataformas muestra cada vez más la existencia de una gran brecha digital no solo entre alumnos, sino también entre los propios centros educativos, donde existen desigualdades de acceso o conexión para poder compartir estas herramientas online.

Por ello, desde el sector educativo se busca y se fomenta un buen uso de estas herramientas, donde la escuela, además de ser un espacio académico,

sea un espacio de socialización donde se aprenda con y de los otros y donde el vínculo con el docente como profesional es fundamental para el éxito educativo. (Tarabini-Castellani, 2020). Asimismo, se llama a desarrollar programas de bajo coste para todos los usuarios educativos y los centros para mejorar la igualdad de acceso a estas plataformas.

2.1.4. Marco legal. Normativa vigente europea, estatal y autonómica.

A nivel europeo, la Unión Europea se muestra cooperativa a la implementación de la Inteligencia Artificial. Se ve positiva la incorporación de estos sistemas en la educación y por ello, la Unión Europea busca encontrar un balance entre la transformación digital y la protección de los fundamentales de los ciudadanos.

La normativa europea en tema de Inteligencia Artificial gira en torno al Reglamento (UE) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo de 13 de junio de 2024 por el que se establecen normas armonizadas en materia de Inteligencia Artificial y su fin primordial es poder garantizar que los sistemas de IA que sean implantados y usados en la Unión Europea sean seguros, transparentes y respeten los derechos y los valores éticos de la Unión. Esta Ley, además, clasifica los sistemas de IA según el riesgo que estos presentan a la población para concienciar a la ciudadanía de los peligros o amenazas que pueden suponer algunos sistemas de IA, estableciendo incluso requisitos y sanciones por incumplimiento.

Para el sector educativo, la mencionada Ley de IA afianza su respaldo a la creación de un entorno de aprendizaje seguro y fructífero que se nutra de las tecnologías avanzadas innovadoras como la IA a la vez que se ampara los derechos e intereses de todos los miembros de la comunidad educativa.

A nivel estatal, España sigue la tendencia europea de asegurar y fomentar un desarrollo seguro y fiable del sistema de Inteligencia Artificial y la legislación estatal en esta materia se encuentra en constante cambio para una mayor actualización de las constantes transformaciones digitales que acontecen en nuestra sociedad. En primer lugar, el Real Decreto 817/2023, de 8 de noviembre adapta la normativa española al Reglamento (UE) 2024/1689 mencionado

anteriormente, estableciendo diversas disposiciones concretas para su mejor implementación en el país.

En otro orden de cosas, encontramos la Ley Orgánica de Protección de los Menores en los Entornos Digitales, que está siendo tramitada en este momento con el objetivo de proteger a los menores en el ámbito digital. En materia de IA, esta Ley busca prohibir y castigar el uso de la Inteligencia Artificial para crear contenido sexual falso de menores de edad, controlar y penalizar el acoso a menores mediante el uso de la IA e implementar protocolos de seguridad cuando los menores usen la Inteligencia Artificial en el entorno escolar.

En lo que respecta a la Región de Murcia, no existe hasta día de hoy normativa concreta sobre la Inteligencia Artificial. Por ello, la legislación de la IA actual en la comunidad autónoma se basa en estrategias y planes específicos sobre la materia para la integración segura de estos sistemas como la Estrategia Regional de Digitalización Educativa Libre, que busca fomentar un uso positivo y eficaz de las tecnologías en la educación. Por último, cabe destacar asimismo que la Región de Murcia planea aprobar en 2025 la Estrategia de Inteligencia Artificial de la Región de Murcia, que afectará también al ámbito de la educación.

2.2. La didáctica de las Ciencias Sociales

2.2.1. Estado actual de la didáctica en Historia.

En un contexto globalizado y en constante cambio, la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación Secundaria es esencial para el conocimiento de los procesos históricos pasados y la comprensión del mundo que rodea a los jóvenes estudiantes. Actualmente, la educación española, incluida la didáctica en esta mencionada etapa se encuentra en un proceso de cambio y adaptación a las nuevas necesidades educativas. La implementación de metodologías activas y el uso de las TIC han mejorado la enseñanza, pero aún persisten desafíos como la sobrecarga curricular, el enfoque tradicional basado en la memorización y la falta de estrategias innovadoras.

En lo que respecta a la didáctica de las especialidades de Geografía e Historia, la forma en que se imparten los contenidos en el aula sigue enfrentando

importantes retos. Tradicionalmente, la enseñanza de estas materias ha estado dominada por un enfoque memorístico basado en la docencia puramente teórica y si bien en los últimos años se han promovido metodologías más activas y fomentado la participación del alumnado en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con aprendizajes basados en proyectos o el uso de metodologías colaborativas, el cambio no ha sido uniforme en todos los centros.

La implementación de las nuevas tecnologías es otro aspecto que ha avanzado. El uso de las TIC ha abierto nuevas posibilidades en la enseñanza de estas materias. Tal y como se ha mencionado previamente, los contenidos y recursos digitales como la gamificación, simulaciones o mapas interactivos han ayudado a obtener una docencia más comprensiva y dinámica, enriqueciendo así la enseñanza. A pesar de ello, su implementación depende mucho de la formación específica del profesorado, del acceso de los centros educativos y la disponibilidad de dispositivos y la existencia de brechas digitales dificulta la utilización de las TIC de manera igualitaria. (Piazuelo-Rodríguez y Bermejo-Malumbres, 2025).

Otro obstáculo tal y como destacan Miralles y Rodríguez (2015), es la evaluación del aprendizaje. El modelo de evaluación sigue priorizando pruebas escritas y exámenes que evalúan la memorización sobre la capacidad de análisis y argumentación. En la ESO, y especialmente en Bachillerato, la relevancia del examen es tan grande que en torno a él gira todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La digitalización, la formación digital continua y el aprendizaje activo son estrategias que pueden contribuir a hacer que las Ciencias Sociales sean más atractivas y relevantes para los estudiantes. En definitiva, una enseñanza motivadora y accesible contribuirá al mejor desarrollo académico de los alumnos y formará ciudadanos más críticos, informados y comprometidos con su entorno. Es por ello por lo que, a medida que la educación continua evolucionando, la didáctica de las Ciencias Sociales debe seguir adaptándose a las continuas transformaciones digitales que acontecen para garantizar un aprendizaje relevante y crítico en las nuevas generaciones y para ello, es necesario un

cambio en las metodologías didácticas, promoviendo un aprendizaje más participativo, crítico, colaborativo y adaptado a la realidad del alumnado.

La escasez de procedimientos y técnicas propias de la enseñanza de la historia desvirtúa en parte los objetivos didácticos de la misma. La Historia y su didáctica no pueden renunciar a la memoria, pero deben superarla, algo obvio, pero lejos de ser una realidad en el sistema educativo español, prisionero de programaciones, manuales y metodologías docentes caducas. Si la historia sigue siendo esencialmente información teórica, sobre personajes y hechos alejados de las vivencias del alumnado, de poco o nada servirá que la didáctica de la Historia se esfuerce por consolidarse como disciplina autónoma. (Miralles y Rodríguez, 2015).

En otro orden de cosas, encontramos la motivación del alumnado. Este percibe la Historia y la Geografía como asignaturas densas y abstractas, lo que provoca que muchos de ellos pierdan interés por la especialidad. Uno de los mayores retos es hacer atractiva la Historia para el alumnado y es por ello, que los estímulos tienen que venir de plantear la motivación como una resolución de problemas reales o hipotéticos a través de talleres, aprendizaje basado en problemas y estudios de casos. El análisis, la recreación, el debate o el trabajo con fuentes primarias y secundarias pueden también convertir al alumno en un aprendiz de historiador, que ensaya sus métodos científicos y comprende de primera mano su utilidad. (Miralles y Rodríguez, 2015).

2.2.2. Fundamentos teóricos metodología ABP y aprendizaje colaborativo.

En el diseño del presente proyecto educativo innovador se implementarán metodologías activas para mejorar la comprensión de los contenidos que pretenden ser abordados. Estas metodologías serán fundamentalmente el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Aprendizaje colaborativo, las cuales son totalmente complementarias.

El Aprendizaje Basado en Proyectos es una de las metodologías educativas más extendidas y empleadas en la actualidad, que se basa en el aprendizaje autodirigido y el trabajo en equipo. Morales y Landa (2004) señalan que las características fundamentales de esta novedosa metodología son: el

papel activo del alumno, pues este es el encargado de buscar y analizar información y datos para generar su propio conocimiento y el rol que asume el profesor es de mero guía del proceso de aprendizaje (no proporciona directamente los contenidos). Durante este proceso de aprendizaje, los alumnos debaten y comparten sus opiniones y contrastan, relacionan y verifican sus hallazgos enriqueciendo de esta manera aún más su aprendizaje y desarrollan su pensamiento crítico.

Es fundamental proporcionar al alumnado los contenidos de la disciplina para su futuro, además de las competencias y habilidades esenciales sobre la materia como pensamiento crítico o resolución de problemas, algo fundamental para la profunda comprensión de los contenidos abordados y trabajados. La introducción y aplicación de recursos digitales en la educación ha provocado un cambio en la metodología, es decir, en la forma de transmitir esos contenidos. Con la finalidad de no modificar la pedagogía, es necesario la participación eficaz de los docentes implementando recursos, materiales, herramientas, y evaluaciones adaptadas a los nuevos tiempos sin sacrificar el contenido esencial de la disciplina. (Brincones, 2017).

Para que ABP será fructífero, es necesario una detallada planificación previa por parte del docente, una posterior explicación de los objetivos que se pretenden conseguir a los propios estudiantes y la confianza de estos últimos en el uso de la metodología ABP.

En lo que respecta a la metodología de Aprendizaje Colaborativo, se trata de la organización de los alumnos en pequeños grupos de trabajo para la realización de actividades o tareas. Mediante una cooperación y comunicación fluida de los miembros del equipo, estos deben conseguir los objetivos propuestos por el docente sobre los contenidos que deben ser trabajados. El grupo de esta forma se convierte en un espacio de trabajo e intercambio de reflexiones que fomenta y favorece el desarrollo de habilidades socioemocionales y que. (Santos, 2021).

Este tipo de metodologías promueve el trabajo en equipo, la participación de los alumnos, la división del trabajo y la creación de roles en las tareas a realizar incrementa la motivación del alumnado hacia la consecución de objetivos

relacionados con la materia abordada y promueve el trabajo interdisciplinar. Por lo tanto, existen fundamentos teóricos para establecer que las metodologías del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Aprendizaje colaborativo mejoran el proceso de enseñanza de los actuales jóvenes estudiantes de secundaria e incrementa su interés por la materia mediante la participación en el mencionado proceso a través de estrategias educativas. Ambas metodologías pueden implantarse conjuntamente y nutrirse mutuamente. En apartados posteriores, se desarrollará en detalle la puesta en práctica de estas metodologías para el diseño y aplicación del presente proyecto educativo.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo General

El propósito fundamental de este presente trabajo es:

(OG): Desarrollar y diseñar un proyecto educativo que integre la Inteligencia Artificial y la aplicación ChatGPT como recursos académicos para la resolución de actividades digitales que fomentan el aprendizaje autónomo y crítico de los estudiantes a la vez que mejoran la comprensión de los contenidos sobre la Segunda Guerra Mundial.

3.2. Objetivos Específicos

Por otro lado, los objetivos específicos (OE) del trabajo son los siguientes:

- (OE 1): Fomentar la motivación e interés del alumnado en el tema abordado a través del uso de recursos y plataformas digitales.
- (OE 2): Fomentar la autonomía del aprendizaje activo de los estudiantes implementando estrategias activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el aprendizaje cooperativo.
- (OE 3): Promover el pensamiento crítico de los estudiantes a partir de la elaboración de diversas actividades de análisis e investigación.
- (OE 4): Formar al alumnado en el uso responsable de herramientas de Inteligencia Artificial como ChatGPT para mejorar la comprensión de los contenidos de Historia y potenciar el rendimiento académico de la asignatura.

4. METODOLOGÍA

En este apartado, se desarrollará el planteamiento general del proyecto y a continuación, se desglosarán y detallarán las actividades diseñadas, los contenidos, la temporalización y los recursos necesarios para la adecuada consecución de los objetivos y, por ende, el logro final del proyecto. Este proyecto busca mejorar la enseñanza de la disciplina de Historia, proponiendo un aprendizaje que implementa estrategias pedagógicas activas y un uso responsable de la IA para fomentar la motivación y mejorar la comprensión de los contenidos de Historia y así superar la metodología tradicional que todavía existe en nuestra materia.

Se implementará en un centro educativo público de Educación Secundaria y Bachillerato ubicado en la ciudad de Cartagena, Región de Murcia, y su enclave se caracteriza por la diversidad social, cultural y económica de los alumnos. Por otro lado, el centro cuenta con los recursos y dispositivos tecnológicos habituales, incluyendo conexión a internet, aulas de ordenadores y acceso gratuito para los docentes y alumnos a plataformas digitales educativas. Asimismo, el presente proyecto va dirigido a alumnos de 4º ESO, es decir, estudiantes de entre 15 y 16 años, que poseen un nivel medio en manejo de competencias digitales, mayoritariamente suficiente para la satisfactoria realización y resolución de las actividades propuestas.

Para la realización de este proyecto educativo, se llevará a cabo una serie de metodologías activas basadas en la participación activa del alumnado como protagonista absoluto y principal de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje y la integración de herramientas digitales para fomentar la motivación y el pensamiento crítico en la disciplina de Historia.

En este contexto, el diseño del proyecto se dividirá en fases, también llamadas actividades progresivas, que incluyen tanto tareas de análisis de fuentes, como de elaboración de propaganda, conversaciones con personajes históricos, creación de podcast, etc. Todas estas actividades serán realizadas con la herramienta de IA, ChatGPT y conformarán a su finalización un dossier digital educativo para la asignatura de Geografía e Historia en el curso de 4º de

Educación Secundaria Obligatoria. La unidad didáctica trabajada será la Segunda Guerra Mundial.

En lo que respecta al alumnado de atención a la diversidad, la presente propuesta educativa cuenta con medidas de adaptación en tanto en cuanto las herramientas digitales de Inteligencia Artificial individualizan y adapta las actividades a las necesidades y nivel educativo que el alumnado necesite para garantizar la adecuada resolución de las tareas propuestas por parte de todos ellos.

El proyecto educativo promueve la implementación de diversas metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), donde el alumno busca, genera y analiza por él mismo los contenidos que deben ser abordados mediante actividades educativas que el docente controla y dirige y, por otro lado, el Aprendizaje Cooperativo con la realización de tareas en equipo y división del trabajo. Asimismo, la integración de la Inteligencia Artificial tal y como se ha explicado en apartados anteriores permitirá la personalización de los contenidos y enriquecimiento de la comprensión histórica por parte de los alumnos.

Para finalizar la introducción de este apartado, es importante señalar los principios metodológicos de actuación, es decir, las estrategias de actuación llevadas a cabo por el docente en el proceso de aprendizaje. En este presente caso, un proceso de aprendizaje activo, inclusivo y motivador orientado a la comprensión de la Segunda Guerra Mundial mediante la implementación de la IA como recurso educativo.

En primer lugar, encontraremos el principio de actividad, por el cual, el alumno será el protagonista de su propio aprendizaje en actividades de investigación, exploración y análisis de contenidos mediante diversas metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Aprendizaje Colaborativo.

Por otra parte, el proyecto educativo se basará en el principio de significatividad, pues la finalidad de este no es solo la comprensión de los contenidos históricos abordados por parte de los alumnos sino también, la conexión que estos hacen de los contenidos estudiados, los conocimientos

previos sobre el tema y la realidad actual, es decir, la interrelación de los sucesos históricos pasados y presentes.

Por último, se incorporará el principio de inclusión en tanto en cuanto las actividades planteadas están diseñadas para adaptar su dificultad al nivel y necesidades individuales de cada estudiante para proporcionar una enseñanza de calidad a cada uno de ellos.

4.1. Contenidos

Los contenidos de este proyecto educativo se rigen por la normativa Estatal y autonómica en la materia. Tal y como se ha mencionado previamente, el presente proyecto está diseñado para ser aplicado en un centro educativo público de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, y por ello, se abordará el currículo educativo oficial de la etapa de secundaria para la materia de Historia de esta comunidad autónoma, establecido en el Decreto 235/2022, de 7 de diciembre. Este establece como contenido y saber básico las causas, desarrollo y consecuencias de la II Guerra Mundial y el Holocausto.

De igual forma, el proyecto presenta un catálogo de contenidos específicos como conjunto de cuestiones o puntos que se pretenden transformar y mejorar, en este caso, a través de la implementación de metodologías activas basadas en el uso de la IA, concretamente de la herramienta digital ChatGPT. En este sentido, encontramos en primer lugar el desarrollo y comprensión del pensamiento histórico. Para ello, la elaboración de líneas del tiempo digitales con la ayuda de ChatGPT ayudará a los alumnos a investigar sobre la evolución histórica y los diferentes eventos clave acontecidos durante el periodo histórico que se pretende estudiar, la Segunda Guerra Mundial.

Por otro lado, se buscará fomentará el pensamiento histórico de los estudiantes a través de tareas de análisis de fuentes (debates, entrevistas, propaganda, discursos, etc.) donde la IA y ChatGPT ayude a estos a buscar, indagar y profundizar sobre hechos y contexto histórico, personajes o consecuencias históricas del tema abordado.

El presente trabajo pretende incluir y examinar además la perspectiva de género. Los alumnos llevarán a cabo tareas de investigación específicas acerca de la representación femenina del evento histórico que se quiere estudiar para conocer otra visión comúnmente olvidada. ChatGPT ayudará a los alumnos en la búsqueda de biografías y relatos de mujeres protagonistas cuya relevancia ha pasado desapercibida.

En otro orden de ideas debemos analizar cuáles son las dimensiones o áreas comprometidas en nuestro trabajo. Este proyecto educativo se desarrolla dentro del área y asignatura de Geografía e Historia. El contenido que se pretende estudiar tal y como señala el currículo oficial de la Región de Murcia, son los conflictos históricos del siglo XX, concretamente las causas, desarrollo y consecuencias de la II Guerra Mundial y el Holocausto. En lo que respecta al enfoque, se ha optado por abordar el tema y los contenidos no solo de manera teórica sino también de forma activa y competencial basada en el análisis, la argumentación y el debate.

En lo que respecta a las competencias clave y de acuerdo con lo previsto en el currículo oficial, este proyecto educativo promueve el desarrollo de diversas competencias, entre las que cabe destacar: la **competencia digital** a través del uso de herramientas digitales de Inteligencia Artificial para la elaboración de las actividades propuestas así como la **competencia ciudadana** en tanto en cuanto se trabaja el análisis de discursos, propaganda o el rol de los líderes de Guerra para promover el pensamiento crítico del alumnado sobre hechos históricos fundamentales que han afectado a la sociedad.

Asimismo, en el presente trabajo se desarrolla la **competencia personal, social y de aprender a aprender**, mediante la gestión y participación activa de los estudiantes en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje y la **competencia lingüística**, a través de actividades de redacción de textos, reflexiones, argumentación, debates, etc.

La organización de los espacios y tiempos en este proyecto educativo se plantea flexible, para favorecer el trabajo en grupo y el acceso y resolución de tareas mediante el uso de plataformas digitales intercalando la presencia de la clase en el aula común y el aula de informática. Por otro lado, la propuesta

educativa se estructura en fases o actividades progresivas que trabajan de manera cronológica el periodo de la Segunda Guerra Mundial. La IA adaptará el nivel y el tiempo a las necesidades de los estudiantes para facilitar el ritmo que cada uno de ellos requiera.

Los agrupamientos es otro punto clave a destacar. En este proyecto educativo se combinará la realización de actividades de forma individual (como el análisis de discursos, propaganda, entrevistas con personajes de la época) y en pequeños grupos (como la realización del debate, el desarrollo del podcast, etc) para fomentar en primer lugar la autonomía del alumnado en el proceso de aprendizaje y mediante el trabajo cooperativo, el trabajo en equipo, la asunción de roles y la colaboración.

En último lugar, es importante mencionar la dimensión relación de este trabajo. En él se promueve una relación docente-alumno basada en el alumno como protagonista del proceso de aprendizaje y el docente como profesional educativo que propone actividades para la comprensión de los contenidos y posterior guía y orientador en la resolución de dudas hacia los alumnos en las diferentes actividades progresivas con el objetivo de fomentar y desarrollar dicha autonomía progresiva. Hay que señalar que la Inteligencia Artificial trabajará como asistente del docente, es decir, con función complementaria, en la ayuda, refuerzo y personalización del aprendizaje.

4.2. Temporalización y actividades

En este subapartado se desarrollará el cronograma y las diferentes actividades que conformarán este proyecto. Serán detalladas las fases, el número de sesiones, los objetivos de cada tarea y su temporalización para proporcionar y explicar todas las partes de manera minuciosa.

Este presente proyecto educativo seguirá una estructura coherente y cronológica para mejorar la comprensión de los contenidos a abordar, la Segunda Guerra Mundial, y cada actividad durante la secuenciación ha sido planificada para aumentar progresivamente su dificultad. Para su realización, se ha dividido el proyecto en varias fases: fases de inicio, fase de desarrollo y fase

de evaluación, que se suceden gradualmente para y avanzar en el proceso de aprendizaje del alumnado.

En lo que respecta a la temporalización, teniendo en cuenta que la asignatura de Historia cuenta con 3 sesiones lectivas a la semana (de 55 minutos cada una), el proyecto tendrá una duración de 7-8 semanas donde será implementado y desarrollado, distribuyendo las fases mencionadas y las actividades tanto individuales como grupales, así como combinando las diferentes herramientas digitales, estrategias educativas y metodologías activas que serán utilizadas (ABP y Aprendizaje Colaborativo).

A continuación, se muestra el cronograma del proyecto detallado.

Table 1. Cronograma del proyecto.

<u>FASE</u>	<u>SEMANA</u>	<u>SESIONES</u>	<u>ACTIVIDAD</u>
Fase de inicio	1	3 sesiones	Explicar contenidos teóricos. Posterior exposición del proyecto, objetivos, metodología y uso responsable educativo de la IA.
Fase de desarrollo	2	3 sesiones	Línea de tiempo IA.
	3	3 sesiones	Análisis mapas históricos con IA.
	4	2 sesiones	Entrevista personajes del suceso con IA.
	4 y 5	2 sesiones	Análisis propaganda con IA.
	5	2 sesiones	Estudio mujeres relevantes del suceso.
	6	3 sesiones	Debate histórico.
	7 y 8	4-5 sesiones	Elaboración podcast.
Fase de evaluación	8	2 sesiones	Entrega dossier actividades y sesión evaluación final.

Nota: Esta tabla muestra las fases temporales en las que se dividirá el proyecto.

Fuente: Claudia Manzanares, 2025.

La fase de inicio dará comienzo al proyecto educativo. En él, el docente explicará en alrededor de 2 sesiones lectivas en el aula común la introducción de la Segunda Guerra Mundial con el objetivo de poner en contexto histórica, temporal y geográficamente a los estudiantes. Se expondrán las causas del estallido de la Guerra, el inicio del desarrollo del evento, los diferentes bloques- los Aliados y las Potencias del Eje- (incluyendo los países pertenecientes a cada bando), los principales personajes de la Guerra y los sucesos clave del mismo.

Posteriormente, tras una breve contextualización y explicación inicial de la Segunda Guerra Mundial, el docente expondrá a los estudiantes el proyecto educativo. Presentará la idea, los objetivos, los contenidos que serán abordados, la metodología educativa que seguirán, y llevará a cabo una breve charla para concienciar a estos sobre el buen uso que deben hacer de la Inteligencia Artificial para la realización y resolución de las diferentes actividades propuestas.

A continuación, se iniciará la realización progresiva y sucesiva de las diferentes actividades propuestas en este proyecto educativo. En primer lugar, los alumnos deberán crear una carpeta virtual en la plataforma Classroom, donde almacenarán todas las actividades que lleven a cabo para entregar finalmente el dossier individual de actividades digitales. Deberán poner como título: *Dossier individual-nombre y apellidos alumno/a*.

El dossier digital de actividades será el proyecto final de la unidad didáctica que los alumnos presentarán para la posterior evaluación del docente correspondiente. La puntuación máxima será de un 10, repartidas de la siguiente manera: las primeras cinco actividades (individuales) tendrán un valor de 10% cada una, el debate histórico tendrá un 20% de la calificación total y por último, la elaboración del podcast tendrá un valor de un 30% de la calificación total del dossier.

Seguidamente, se describirán varias de las actividades que han sido diseñadas y que componen el proyecto en formato tabla individual. En cada actividad, se detallarán aspectos fundamentales relevantes a tener en cuenta sobre las mismas como una breve descripción, los recursos necesarios, duración u objetivos y contenidos trabajados.

Table 2. ACTIVIDAD 1

<u>ACTIVIDAD 1. CREACIÓN LÍNEA DEL TIEMPO II GUERRA MUNDIAL</u>	
Nº sesiones: 3	Agrupamiento: individual
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda información y organización cronológica de los eventos más importantes de la Segunda Guerra Mundial usando Plataforma ChatGPT - Fomentar la autonomía del aprendizaje del alumnado. 	
Contenido: Causas II Guerra Mundial. Desarrollo del evento (batallas clave, evolución de la Guerra y bandos potencias involucradas). Consecuencias II Guerra Mundial.	
Descripción tarea: Los estudiantes, de manera individual, realizarán una búsqueda de información a través de la plataforma ChatGPT sobre la Segunda Guerra Mundial, sus causas, desarrollo y consecuencias. A raíz de esta indagación y de los datos obtenidos, descatarán los diez eventos que consideren fundamentales de la Guerra y usando plataformas digitales específicas que ellos seleccionen, deberán ordenar cronológicamente estos sucesos para crear una línea del tiempo interactiva sobre la II Guerra Mundial.	
Método evaluación: Rúbrica y escala de valor teniendo en cuenta selección sucesos clave, uso plataformas digitales, coherencia cronológica y presentación.	Evaluación: porcentaje determinado del dossier. 10% del total.
Recursos materiales: ordenadores con acceso a internet, ChatGPT y plataformas creación líneas de tiempo interactivas.	Espacio: aula de informática

Table 3. ACTIVIDAD 2

<u>ACTIVIDAD 2. ANÁLISIS DE MAPAS II GUERRA MUNDIAL</u>	
Nº sesiones: 3	Agrupamiento: individual
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis e investigación cambios geográficos, políticos y territoriales acontecidos durante la Segunda Guerra Mundial usando mapas interactivos digitales y ChatGPT. - Desarrollo habilidades interpretación especial y argumentación histórica. 	
<p>Contenido: Situación geográfica bélica y cambios territoriales que tuvieron lugar antes, durante y después de la Guerra.</p>	
<p>Descripción tarea:</p> <p>Los alumnos, individualmente, escogerán 3 mapas históricos de distintos momentos de la II Guerra Mundial de plataformas de mapas interactivos</p> <p>Posteriormente, deberán realizar una presentación visual con los mapas seleccionados, y con ayuda de ChatGPT, destacarán 3 eventos/lugares clave del period temporal de cada uno de los mapas y realizarán un breve análisis y reflexión histórica de dichos eventos y de los cambios acontecidos entre los mapas escogidos. (Mín. 600 palabras- máx. Sin límite).</p>	
<p>Método evaluación: Rúbrica y escala de valor teniendo en cuenta selección mapas, uso adecuado plataformas digitales, coherencia geográfica y presentación.</p>	<p>Evaluación: porcentaje determinado del dossier. 10% del total.</p>
<p>Recursos materiales: ordenadores con acceso a internet, ChatGPT, plataformas mapas interactivos y documento word.</p>	<p>Espacio: aula de informática</p>

Table 4. ACTIVIDAD 3.

<u>ACTIVIDAD 3. SIMULACIÓN ENTREVISTA PERSONAJE HISTÓRICOS.</u>	
Nº sesiones: 2	Agrupamiento: individual
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer profundamente a los líderes políticos clave de la Segunda Guerra Mundial a través de simular una entrevista con los mismos utilizando la Plataforma ChatGPT. 	
<p>Contenido:</p> <p>Líderes políticos protagonistas de la Segunda Guerra Mundial. Discursos, decisiones y papel de estos en el conflicto.</p>	
<p>Descripción tarea:</p> <p>El docente presentará brevemente los personajes que serán abordados: Adolf Hitler, Franklin Roosevelt, Joseph Stalin, Wiston Churchill y Charles de Gaulle. A continuación, los estudiantes, de manera individual deberán seleccionar uno de los personajes y usando ChatGPT, se harán pasar por jóvenes reporteros de Guerra para simular una entrevista con el personaje escogido y así, conocer su enfoque personal del conflicto.</p> <p>Los alumnos deberán realizar 12 preguntas al personaje a través de ChatGPT y posteriormente, plasmarán la entrevista en una hoja de documento word y añadirán una breve reflexión personal sobre el líder seleccionado (mín. media página).</p>	
<p>Método evaluación: Rúbrica y escala de valor teniendo en cuenta la selección de preguntas (relevancia, creatividad y originalidad), el uso adecuado plataformas digitales, coherencia y claridad argumentativa y la presentación.</p>	<p>Evaluación: porcentaje determinado del dossier. 10% del total.</p>

Recursos materiales: ordenadores con acceso a internet, ChatGPT y documento word.	Espacio: aula de informática
--	-------------------------------------

Table 5. ACTIVIDAD 4

<u>ACTIVIDAD 4. ANÁLISIS FOLLETOS PROPAGANDA II GUERRA MUNDIAL</u>	
Nº sesiones: 2	Agrupamiento: individual
Objetivo:	
<ul style="list-style-type: none"> - Fomento pensamiento crítico usando ChatGPT acerca de carteles de propaganda con mensajes visuales de la Segunda Guerra Mundial. 	
Contenido:	
<p>Comprensión, estudio y análisis de propaganda de los regímenes totalitarios y democráticos lanzada durante la Segunda Guerra Mundial. Características, objetivos, ideología y símbolos.</p>	
Descripción tarea:	
<p>Los alumnos deberán buscar de manera individual, dos ejemplos de propaganda bélica de la Segunda Guerra Mundial, un ejemplo de cartel propagandístico del bloque totalitario y otro del bloque democrático.</p> <p>Posteriormente, deberán analizar los siguientes puntos: características del cartel, contexto histórico, objetivo/s del mensaje, público al que se dirige, símbolos observables e ideología en la que se basa. Este análisis de llevará a cabo en un documento word o presentación junto con la imagen de cada cartel seleccionado.</p> <p>Tras la realización del análisis de ambos carteles, se realizará una reflexión acerca de la manipulación propagandística en la Segunda Guerra Mundial (mín. media página).</p>	
Método evaluación: Rúbrica y escala de valor teniendo en cuenta selección carteles, uso adecuado plataformas	Evaluación: porcentaje determinado del dossier. 10% del total.

digitales, profundidad del análisis, y claridad argumentación y exposición.	
Recursos materiales: ordenadores con acceso a internet, ChatGPT,y documento word/presentación.	Espacio: aula de informática

Table 6. ACTIVIDAD 5

<u>ACTIVIDAD 5. MUJERES RELEVANTES II GUERRA MUNDIAL.</u>	
Nº sesiones: 2	Agrupamiento: individual
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - visibilizar y estudiar el rol de las mujeres en la Segunda Guerra Mundial mediante una investigación de las principales figuras femeninas con ayuda de ChatGPT. 	
<p>Contenido:</p> <p>Papel y función de las mujeres en la Segunda Guerra Mundial. Estudio protagonistas femeninas importantes del conflicto.</p>	
<p>Descripción tarea:</p> <p>Los estudiantes, llevarán a cabo individualmente una investigación mediante ChatGPT de 3 figuras femeninas relevantes del conflicto. A raíz de esta búsqueda, realizarán en un documento word una ficha bibliográfica de cada una de ellas destacando aspectos como: nombre, edad, país, papel, impacto histórico, etc.).</p> <p>Una vez realizadas las fichas, los alumnos llevarán a cabo una breve reflexión/ conclusión sobre del impacto de la mujer en esta Guerra. (mín. media página).</p>	
Método evaluación: Rúbrica y escala de valor teniendo en cuenta selección figuras, uso adecuado plataformas	Evaluación: porcentaje determinado del dossier. 10% del total.

digitales, calidad investigación y reflexión, y profundidad análisis ficha.	
Recursos materiales: ordenadores con acceso a internet, ChatGPT,y documento word/presentación.	Espacio: aula de informática

Table 7. ACTIVIDAD 6.

<u>ACTIVIDAD 6. DEBATE GRUPAL II GUERRA MUNDIAL.</u>	
Nº sesiones: 3	Agrupamiento: grupal
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el análisis crítico, la argumentación y la reflexión mediante la creación de escenarios bélicos alternativos sobre el periodo histórico abordado. - Fomento trabajo cooperativo. 	
<p>Contenido:</p> <p>Eventos y decisiones principales que tuvieron lugar en la Segunda Guerra Mundial.</p>	
<p>Descripción tarea:</p> <p>Los alumnos se dividirán en grupos de 5-6 personas y cada grupo escogerá a un representante. Asimismo, cada grupo de trabajo seleccionará un evento/decisión que consideren importante de la Segunda Guerra Mundial. El docente pondrá de ejemplo: la Batalla de Stalingrado o el desembarco de Normandía o el Holocausto.</p> <p>En base al suceso elegido, cada grupo decidirá y planteará una alternativa histórica a ese hecho a través del uso y ayuda de ChatGPT. Cada grupo creará un documento de texto donde queden establecidos los integrantes y para plasmar el suceso seleccionado y la alternativa planteada para el debate.</p>	

<p>La primera sesión se realizará en el aula de informática para recopilar información y plantear las alternativas e hipótesis. El docente controlará que no se repiten sucesos históricos y la organización de los grupos.</p> <p>Durante las siguientes dos sesiones, en el aula ordinaria, los alumnos se organizarán por grupos de trabajo y cada uno de ellos, propondrá de manera progresiva su suceso de la Segunda Guerra Mundial seleccionado y planteará al resto de alumnos la alternativa histórica construida. Posteriormente y grupo tras grupo, el resto de los alumnos, de manera individual deberá participar en el debate aportando su opinión y reflexión personal al respecto.</p> <p>El docente asumirá el rol de moderador en la realización del debate mientras observa de manera directa la participación y aportación argumentativa de los estudiantes.</p>	
<p>Método evaluación: Rúbrica y escala de valor teniendo en cuenta: calidad del suceso escogido y alternativa planteada, participación en el debate grupal, fluidez argumentative en la reflexión.</p>	<p>Evaluación: porcentaje determinado del dossier. 20% del total.</p>
<p>Recursos materiales: ordenadores con acceso a internet, ChatGPT,y documento word/presentación.</p>	<p>Espacio: aula ordinaria</p>

Table 8. ACTIVIDAD 7

<p><u>ACTIVIDAD 7. CREACIÓN PODCAST GRUPAL II GUERRA MUNDIAL.</u></p>	
<p>Nº sesiones: 5</p>	<p>Agrupamiento: grupal</p>
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar un producto digital, colaborativo y comunicativo que plasme todos los contenidos abordados de la Segunda Guerra Mundial. 	
<p>Contenido:</p>	

Resumen de los contenidos clave estudiados sobre la Segunda Guerra Mundial: causas, fases, desarrollo, cronología, líderes protagonistas, propaganda, mujeres relevantes, finalización y consecuencias.	
Descripción tarea:	
<p>Los alumnos, organizados en grupos de 5-6 personas elegirán un tema concreto de la Segunda Guerra Mundial. El docente explicará ejemplos como una batalla concreta, un líder político determinado o un suceso clave del evento y controlará la organización de los grupos y que no se repiten los temas.</p> <p>A continuación, los estudiantes elaborarán un guion sobre el tema seleccionado con ayuda de ChatGPT para la realización de un podcast (duración 8-10min).</p> <p>Posteriormente y con ayuda de programas de grabación de audio, los alumnos desarrollarán el producto final (el podcast histórico).</p>	
Método evaluación: Rúbrica grupal teniendo en cuenta: tema seleccionado, creatividad, claridad, coherencia, estructura, calidad del producto y cooperación grupal.	Evaluación: porcentaje determinado del dossier. 30% del total.
Recursos materiales: ordenadores con acceso a internet, ChatGPT, documento word (guión), programa de grabación de audio.	Espacio: aula ordinaria y aula de informática

4.3. Recursos

Con el fin de llevar a cabo este presente proyecto educativo de forma fructífera y satisfactoria, se requiere una detallada planificación de los recursos a utilizar, entre los que cabe mencionar los recursos espaciales, los recursos materiales y los recursos humanos.

- Recursos espaciales:

- **Aula ordinaria:** lugar donde se realizarán las explicaciones introductorias teóricas de los contenidos, los debates y los resultados de los trabajos realizados que requieran exposición. El espacio del aula será organizado de acuerdo con el tipo de agrupamiento que cada actividad requiera (individual o grupal).
- **Aula de informática:** espacio educativo dotado de ordenadores y acceso a internet en el que los alumnos llevarán a cabo las actividades que requieren de uso de plataformas digitales y herramientas web para trabajar los contenidos abordados.
- Recursos materiales:
 - **Dispositivos digitales y electrónicos:** ordenadores con conexión a internet para poder trabajar adecuadamente los contenidos.
 - **Acceso a plataformas digitales.**
 - **Acceso a documentos de texto y presentaciones.** (Word y PowerPoint).
 - **Programas de grabación de audio y micrófono.**
 - **Material escolar elemental** (cuadernos, bolígrafos, etc.)
- Recursos humanos
 - **Docentes de Geografía e Historia.** Serán los responsables de las explicaciones iniciales de los contenidos históricos abordados, de la planificación de las actividades y la supervisión de su realización.
 - **Alumnado.** Protagonistas del proyecto educativo que deberán realizar las fases y actividades propuestas para adquirir las competencias clave, conseguir los objetivos propuestos y superar la comprensión de los contenidos históricos trabajados.

5. EVALUACIÓN

Tras la descripción de los objetivos del proyecto educativo y el desarrollo de la metodología que será implementada, es fundamental describir la fase de evaluación. Esta tiene la finalidad de llevar a cabo un sistema de evaluación que permita valorar la efectividad y utilidad del proyecto, es decir, la evaluación no será vista como la propia calificación de los alumnos, sino como una herramienta de análisis de la eficacia del proyecto educativo en sí.

Tradicionalmente, el estudio y comprensión de los contenidos de Historia se han basado en la memorización de datos e información teóricos. Sin embargo, estos no son los únicos puntos que deben ser mejorados ya que en el ámbito de las Ciencias Sociales, especialmente en la disciplina que será tratada, la Historia, existen dificultades en la comprensión de conceptos y contenidos, en la motivación de los alumnos que solo la falta de personalización de la enseñanza, el modelo de evaluación sigue priorizando las pruebas escritas y exámenes que evalúan la memorización sobre la capacidad de análisis y argumentación que hace que el alumnado perciba la asignatura como densa y abstracta, lo que provoca su vez, que muchos estudiantes pierdan interés por la especialidad y se desmotiven.

En este contexto, se ha propuesto la implementación de la Inteligencia Artificial Generativa como herramienta educativa complementaria y de ayuda para abordar estos desafíos a través de la creación de recursos y materiales didácticos que fomenten la participación activa de los alumnos en su propio aprendizaje llevando a cabo trabajos de investigación, exploración o de análisis de forma más visual, dinámica e interactiva a la misma vez que desarrollan habilidades digitales TIC.

De esta manera, la evaluación de la presente propuesta educativa innovadora versará en el estudio de la metodología implementada y de las actividades propuestas y comprobar, si estas favorecen la consecución de los objetivos descritos en apartados anteriores. Para este proyecto concreto, será clave observar si la Inteligencia Artificial ha resultado ser significativa y adecuada para lograr fomentar la motivación e interés del alumnado, incrementar la autonomía del aprendizaje activo por parte de los estudiantes, promover el

pensamiento crítico y formar en el uso responsable de herramientas de IA para la mejora del rendimiento académico de los estudiantes.

Los agentes encargados de la evaluación serán los docentes o tutores responsables, que realizarán una autoevaluación y reflexión de su propio trabajo a través de los diferentes instrumentos que serán mencionados más adelante. Asimismo, es aconsejable que el docente obtenga una retroalimentación frecuente de los alumnos durante el desarrollo del proyecto para ser conocedor de sus opiniones.

En lo que respecta a la temporalización de la evaluación, el proyecto será evaluado al inicio, durante y al final del proyecto:

- **Evaluación inicial:** previa implementación de la propuesta innovadora se realizará un análisis del contexto educativo, los recursos disponibles y las posibles necesidades que requiera el grupo de alumnos.
- **Evaluación durante el desarrollo:** el objetivo será comprobar o detectar posibles necesidades o dificultades que hayan acontecido y verificar el adecuado cumplimiento del proyecto.
- **Evaluación final:** una vez ejecutado e implementado el proyecto, los resultados serán estudiados para conocer la eficacia del mismo. Asimismo, se realizará una sesión con los alumnos para reflexionar conjuntamente.

A continuación, se describirán cómo se puede evaluar y valorar si los objetivos específicos del proyecto educativo han sido conseguidos y cómo llevarlo a cabo.

Table 9. Evaluación del cumplimiento de los objetivos

<i>Objetivo específico</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>
<i>Fomentar motivación e interés del alumnado en el tema abordado a través del uso de recursos y plataformas digitales.</i>	<i>El alumnado muestra una actitud positiva, activa y participativa durante la realización de las actividades digitales propuestas.</i>	<i>Observación directa del docente; entrevista semiestructurada.</i>

<i>Fomentar autonomía del aprendizaje activo implementando estrategias metodológicas activas.</i>	<i>Participación, comprensión e implicación del alumnado en la resolución de las actividades.</i>	<i>Rúbrica; observación directa del docente.</i>
<i>Promover el pensamiento crítico.</i>	<i>Las actividades propuestas fomentar el análisis, argumentación y reflexión histórica.</i>	<i>Rúbrica; observación directa del docente; análisis resultados generales dossier digital del grupo de alumnos.</i>
<i>Formar al alumnado en el uso responsable de herramientas de IA para mejorar el aprendizaje de contenidos de Historia y potenciar el rendimiento académico de la asignatura.</i>	<i>Utilización IA con fines educativos y didácticos en la realización de las actividades, comprensión contenidos y resultados positivos de las tareas.</i>	<i>Rúbrica; observación directa del docente; análisis resultados generales dossier digital del grupo de alumnos.</i>

Nota. Esta tabla muestra el sistema de evaluación en la consecución de los objetivos del proyecto.

Fuente: Claudia Manzanares, 2025.

Por otro lado, con el fin de evidenciar la validez del propio diseño del proyecto, se evaluará el proyecto en su totalidad teniendo en cuenta los recursos, los medios, los espacios utilizados y sus necesidades.

Table 10. Evaluación de la validez del diseño del proyecto

<i>Elemento de evaluación</i>	<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>
<i>Contenidos</i>	<i>Selección adecuada al nivel académico del alumnado</i>	<i>Revisión currículo oficial de la etapa educativa</i>
<i>Actividades</i>	<i>Diseño de tareas variadas, activas, digitales, motivadoras y progresivas.</i>	<i>Observación docente; análisis rúbricas tareas.</i>
<i>Temporalización</i>	<i>Distribución temporal tareas adecuada y realista.</i>	<i>Revisión cronograma proyecto.</i>
<i>Espacios</i>	<i>Uso adecuado espacios necesarios.</i>	<i>Observación y análisis aulas.</i>
<i>Agrupamientos</i>	<i>Distribución grupal adecuada, variada y equilibrada.</i>	<i>Observación actividades detalladas y control grupos.</i>

Recursos y materiales	<i>Necesidad, accesibilidad y uso adecuado.</i>	<i>Inventario y observación docente.</i>
------------------------------	---	--

Nota. Esta tabla muestra el sistema de evaluación a seguir en el análisis de validez del proyecto en general.
Fuente: Claudia Manzanares, 2025.

Asimismo, se ha diseñado una técnica/herramienta de evaluación, concretamente una rúbrica para medir diferentes indicadores educativos concretos que permiten valorar el grado de autonomía en el aprendizaje alcanzado por el alumnado tras la realización y desarrollo del proyecto. Esta rúbrica podrá ser utilizada por el docente encargado de implementar el proyecto (evaluación externa).

Table 11. Rúbrica valoración autonomía aprendizaje.

Indicador	Insuficiente	Bien	Notable	Excelente
Planificación trabajo	No planifica ni gestiona el trabajo adecuadamente.	Planifica de manera incompleta y con dificultad.	Planifica y gestiona el trabajo adecuadamente.	Planifica y gestiona el trabajo de manera eficaz, autónoma y con anticipación.
Búsqueda y selección información necesaria	Necesita ayuda del docente para buscar datos y no selecciona adecuadamente la información.	Necesita ayuda para resolver dudas y selecciona información imperfecta.	Busca y escoge información pertinente y relevante por sí solo.	Busca, selecciona y contrasta información de manera muy completa y autónoma.
Resolución autónoma tareas	Necesita ayuda continua para resolver actividades.	Resuelve tareas con un poco de ayuda.	Resuelve la mayoría de las actividades de manera autónoma y solo pide ayuda para resolver algunas dudas.	Resolución completa y eficaz de todo tipo de tareas de manera autónoma.
Responsabilidad e implicación	Desinterés.	Baja implicación según la tarea.	Implicación y participación grado medio.	Alta implicación, participación, y

				asume responsabilidades.
Autocrítica y reflexión aprendizaje	No realiza ningún ejercicio de reflexión.	Realiza reflexiones breves o limitadas.	Reflexiones más profundas.	Reflexiona, realiza autoevaluaciones y propone ideas.

Nota. Esta tabla muestra el sistema de evaluación a seguir para analizar el grado de autonomía del aprendizaje de los estudiantes.

Fuente: Claudia Manzanares, 2025.

Sesión final de evaluación grupal

Una vez finalizado el proyecto y entregado el dossier de actividades por parte de los alumnos, se llevará a cabo una sesión final grupal a modo de reflexión. Esta será desarrollada en el aula común y consistirá en un conjunto de preguntas acerca del proyecto y su puesta en común en el grupo con el objetivo de obtener una retroalimentación por parte de los alumnos y conocer sus valoraciones sobre temas como beneficios, utilidades, dificultades o propuestas de mejora encontrados durante la realización del proyecto. Esto ayudará al docente a recoger información suficiente para mejorar futuras implementaciones.

6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL

El presente proyecto educativo ha permitido crear una propuesta pedagógica que implementa metodologías activas y la Inteligencia Artificial con el objetivo de adaptar la enseñanza de la Historia a los desafíos y necesidades actuales del alumnado, trabajando competencias académicas clave y variadas para formar a estos estudiantes de manera completa y significativa.

La virtud fundamental del proyecto radica en su viabilidad pues la gran mayoría de herramientas digitales utilizadas son gratuitas y accesibles, y por ende, no existe coste económico alguno para su adecuada implementación. Asimismo, es un proyecto flexible y adaptable a diferentes niveles educativos, currículos e incluso otras disciplinas pues los recursos, metodología y condiciones expuestas para su implementación son totalmente realistas y alcanzables.

Por otro lado, el principal potencial innovador de la propuesta reside no solo en el uso de la IA en sí misma, sino también en el enfoque metodológico planteado, ya que se fomenta el uso de la IA (y ChatGPT) como recurso educativo para trabajar los contenidos y materiales que deben ser abordados, es decir, se aprovechan las principales ventajas educativas de la tecnología para la comprensión de los contenidos en Historia: aprendizaje activo, investigación, reflexión, búsqueda de información y fuentes históricas, creación de un producto digital (podcast), etc.

Sin embargo, existen ciertos requisitos o condiciones a tener en cuenta para poder garantizar la adecuada implementación del proyecto. Es fundamental contar con la formación no solo digital sino también en herramientas IA educativas del docente encargado con el fin de integrar los recursos, metodología y contenidos de forma oportuna. Además, es conveniente contar con el respaldo y apoyo del centro, del equipo docente y del departamento didáctico hacia la implementación de iniciativas y proyectos educativos innovadores y competenciales para asegurar la consecución exitosa de la propuesta.

En otro orden de ideas, hay que destacar las carencias que puede presentar este proyecto educativo. Entre ellos encontramos la desigualdad digital que puede acontecer entre docentes y entre estudiantes, pues no todos ellos cuentan con las mismas habilidades en la materia, la disponibilidad de dispositivos para garantizar a todos los alumnos la realización del proyecto o la ausencia de tiempo suficiente para completar el proyecto y su correspondiente cronograma. Para poder superar estos desafíos e implementar satisfactoriamente el proyecto, será necesario realizar un análisis previo del contexto educativo del centro y una observación detallada de la temporalización.

Para finalizar, a modo de reflexión me gustaría destacar que el desarrollo de esta propuesta educativa innovadora ha supuesto un aprendizaje enriquecedor en mi proceso de formación como docente. He podido investigar, analizar, y descubrir metodologías, recursos, proyectos e iniciativas ya realizadas que han ampliado mis conocimientos previos sobre la temática y que he podido posteriormente, implementar en el ámbito de la educación, concretamente, en la disciplina de Historia.

Asimismo, he podido reflexionar sobre la situación actual de la educación, los desafíos que tenemos por delante como docente y las necesidades que nuestros futuros alumnos presentan. Por último, debo mencionar que la elaboración de este trabajo me ha aportado una base sólida de conocimiento, datos y motivación para seguir innovando continuamente desde el aula como docente buscando siempre la mejora de nuestra educación.

7. REFERENCIAS

- Álvarez-Sepúlveda, H. (2023). La inteligencia artificial como Catalizador en la Enseñanza de la Historia: Retos y posibilidades pedagógicas. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 318-325. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.426>.
- Bartolomé Pina, A., Pérez Garcias, A., y Prendes-Espinosa, M. P. (Coords.) (2024). *Informe EDUTEC sobre Inteligencia Artificial y Educación*. <https://edutec.es/wp-content/uploads/2024/11/Edutec-INFORME-IA-MAQUETADO-FINALv2.pdf>
- Brincones Calvo, I. (2017). La incorporación de las TIC al proceso de enseñanza y aprendizaje. *Tarbiya: Revista De Investigación E Innovación Educativa*, (39). <https://revistas.uam.es/tarbiya/article/view/7190>
- Carrasco, A. (2023). Reinventando la enseñanza de la Historia Moderna en Secundaria: la utilización de ChatGPT para potenciar el aprendizaje y la innovación docente. *Studia Historica Historia Moderna*, 45(1), 101-145. <https://doi.org/10.14201/shhmo2023451101146>.
- Comisión Europea. (2019). *Ethics guidelines for trustworthy AI*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai>
- Comisión Europea. (2022). Declaración Europea sobre Derechos y Principios Digitales. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/library/european-declaration-digital-rights-and-principles>
- Gómez Muñiz, V. (2019). *Cuadernos de Heródoto. La II Guerra Mundial en realidad aumentada*. https://cuadernosdeherodoto.com/2019/04/08/la-ii-guerra-mundial-en-realidad-aumentada/?utm_source=chatgpt.com.
- De Lázaro-Torres, M.L. (2024). La utilidad de ChatGPT en la enseñanza universitaria a distancia de geoinformación para futuros docentes de enseñanza secundaria. *Interdisciplinary Journal of Didactics*, 1, 83- 104. <https://doi.org/10.14198/ijd.28204>.

- Educahistoria. (2023). *Guía de Aprendizaje por Descubrimiento con ChatGPT en clases de Geografía e Historia*. <https://educahistoria.com/guia-de-aprendizaje-por-descubrimiento-con-chatgpt-en-clases-de-geografia-e-historia/>.
- Fernández de Silva, M. del R. (2023). La Inteligencia Artificial en Educación. Hacia un Futuro de Aprendizaje Inteligente. *Zenodo* (CERN European Organization for Nuclear Research). <https://doi.org/10.5281/zenodo.7823874>.
- GAD3. El impacto de la IA en la educación en España. (2024). *Empantallados*. <https://empantallados.com/ia/>.
- García-Peñalvo, F. J. (2024). Escenarios de innovación educativa con Inteligencia Artificial Generativa. *XIII Jornadas de Innovación Docente de la UNED*, Facultad de Educación de la UNED, Madrid, España. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10808874>.
- Gobierno de España. (2023). *¿Qué es la Inteligencia Artificial (IA)? Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia*. <https://planderecuperacion.gob.es/noticias/que-es-inteligencia-artificial-ia-prtr>
- González-González, C. S. (2023). El impacto de la inteligencia artificial en la educación: Transformación de la forma de enseñar y de aprender. *Revista Currículum*. Departamento de Ingeniería Informática y de Sistemas, Universidad de La Laguna. https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/32719/Q_36_%20%282023%29_03.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Habla con la Historia. (s.f.). *Geografía e Historia*. <https://hablaconlahistoria.es/materias/geografia-e-historia/>.
- Kohnke, L., Moorhouse, B. L., y Zou, D. (2023). ChatGPT for language teaching and learning. *RELC Journal*, 54(3). <https://doi.org/10.1177/00336882231162868>

- Lara, L. (2023). El Chat GPT: análisis de su potencial impacto en el aula. *Procomún*. <https://procomun.intef.es/node/33049>.
- McCarthy, J., Minsky, M. L., Rochester, N., & Shannon, C. E. (2006). A Proposal for the Dartmouth. Summer Research Project on Artificial Intelligence, August 31, 1955. *AI Magazine*, 27(4), 12. <https://doi.org/10.1609/aimag.v27i4.1904>
- Mikelsten, D., Skalfist, P., y Teigens, V. (2020). *Inteligencia artificial: La cuarta revolución industrial*. Babelcube Inc.
- Miralles, P., Rodríguez, R. A. (2015). "Estado de la cuestión sobre la investigación en didáctica de la Historia en España." *Índice Histórico Español*, 128, 67-90. https://www.academia.edu/21725101/Estado_de_la_cuesti3n_sobre_la_investigaci3n_en_did3ctica_de_la_Historia_en_Espa1a_3ndice_Hist3rico_Espa1ol_128_2015_pp_67_90?utm_source=chatgpt.com
- Morales, P., y Landa, V. (2004). Aprendizaje Basado en Problemas. *Theoria*, 13, 145-157.
- Moreno-Padilla, R. D. (2019). La llegada de la inteligencia artificial a la educación. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 7(14), 260-270. <https://doi.org/10.36825/RITI.07.14.022>
- Oficina de Ciencia y Tecnología del Congreso de los Diputados (Oficina C). (2024). *Informe C. Inteligencia artificial y educación*. www.doi.org/10.57952/hqct-6d69.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2023). *Guía para el uso de IA generativa en educación e investigación*. <https://www.unesco.org/es/articles/guia-para-el-uso-de-ia-generativa-en-educacion-e-investigacion>
- Parlamento Europeo y Consejo de la Unión Europea. (2024). Reglamento (UE) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo de 13 de junio de 2024 por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia

- artificial. Diario Oficial de la Unión Europea, L 310, 1-144. <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj>
- Piazuelo-Rodríguez, I., y Bermejo-Malumbres, E. (2025). Inteligencia artificial en la Didáctica de Ciencias Sociales: Una aproximación exploratoria para la educación del futuro. *Comunicación y Hombre*, 21, 165-177. <https://doi.org/10.32466/eufv-cyh.2025.21.863.165-177>
- Russell, J., y Norvig, P. (2016). *Inteligencia artificial: Un enfoque moderno*. (3ª ed.). Pearson Educación.
- Santos Ferrés, J. (2021). *Uso del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y el Aprendizaje Colaborativo (AC) como metodologías de enseñanza de las ciencias en 4º de la ESO* [Trabajo de fin de máster, Universidad Internacional de La Rioja].
- Soler, S., y Rosser, P. (2024). Transformando la educación a través de la inteligencia artificial: Cómo despertar el interés de los estudiantes en la historia y promover la igualdad de género. En Bandrés-Goldáraz, E. (coord.) *Desafíos de género en la educación, cultura y sociedad: un análisis multidimensional* (pp. 154-172). Madrid, Dykinson.
- Suárez, M. (2024). *Análisis de la integración de la inteligencia artificial en los procesos educativos bajo la supervisión de la inspección educativa*. [Trabajo Fin de Master]. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/73858/TFM-G2041.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tarabini-Castellani Clemente, A. (2020). ¿Para qué sirve la escuela? Reflexiones sociológicas en tiempos de pandemia global. *Revista de Sociología de la Educación-RASE* 13, 145–155.
- Turing, A. M. (1950). I.-Computing Machinery and Intelligence. *Mind*, 59(236), 433- 460. <https://doi.org/10.1093/mind/lix.236.433>