



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**COMPETENCIAS DIGITALES EN LA FORMACIÓN Y EL TRABAJO:
EL CURRÍCULO DE PEDAGOGÍA EN LA UPN.**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO
DE LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA:

MARISOL ÁLVAREZ FERNÁNDEZ

ASESORA:

ASESORA: MTRA. MARÍA DEL REFUGIO PLAZOLA DÍAZ

CIUDAD DE MÉXICO, ENERO DE 2025.



Ciudad de México, diciembre 09 de 2024

TURNO MATUTINO
F(06) S(40)

DESIGNACIÓN DE JURADO DE EXAMEN PROFESIONAL

La Coordinación del Área Académica Teoría Pedagógica y Formación Docente, tiene el agrado de comunicarle que a propuesta de la Comisión de Titulación ha sido designado **SINODAL** del Jurado del Examen Profesional de: **MARISOL ÁLVAREZ FERNÁNDEZ**, pasante de esta Licenciatura, quien presenta la **TESIS**: titulada: **"COMPETENCIAS DIGITALES EN LA FORMACIÓN Y EL TRABAJO: EL CURRÍCULO DE PEDAGOGÍA DE UPN"**, para obtener el título de Licenciada en Pedagogía.

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

JURADO	NOMBRE
Presidente (a)	IVÁN RODOLFO ESCALANTE HERRERA
Secretaria (o)	MARÍA DEL REFUGIO PLAZOLA DÍAZ
Vocal	EVA FRANCISCA RAUTENBERG PETERSEN
Suplente	MARTHA ROSA GUTIÉRREZ IBARRA

Atentamente

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



JUAN PABLO ORTIZ DÁVILA

Presidente de la Comisión de Titulación
Programa Educativo: Licenciatura en Pedagogía

NOTA: Oficio revisado y aprobado por el Consejo de la Licenciatura en Pedagogía el 03/10/14 y por el Consejo Interno del Área Académica 5: Teoría Pedagógica y Formación Docente el 23/10/14 y entró en vigor el 05/11/14.
c.c.p.- Comisión de Titulación.

Alumnas.
ERP/JPOD/eco
SUP/ECO

ÍNDICE

CAPÍTULO 1. ANÁLISIS DEL PLAN DE ESTUDIOS DE PEDAGOGÍA DE LA UPN AJUSCO	3
1.1 LA TEORÍA CURRICULAR COMO EXPLICACIÓN DE LA CONCRECIÓN DE LOS PROYECTOS POLÍTICO-EDUCATIVOS EN PLANES DE ESTUDIO ESPECÍFICOS	3
1.2 PERSPECTIVAS TEÓRICAS SOBRE EL CURRÍCULO.....	4
1.3 EL ORIGEN DEL CURRÍCULO DE PEDAGOGÍA EN 1990, UPN.....	6
1.4 DEL PLAN DE ESTUDIOS DE PEDAGOGÍA 1990	8
1.5 LOS PROGRAMAS DE ASIGNATURA DE LAS TRES FASES DE FORMACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS DE PEDAGOGÍA.....	12
CAPÍTULO 2 CARACTERIZACIÓN DE LA OFERTA LABORAL PARA PEDAGOGOS EN PLATAFORMAS DIGITALES	50
2.1 LA PROFESIÓN PEDAGÓGICA Y OFERTA LABORAL	51
2.2 EL EMPLEO EN MÉXICO.....	54
2.3 ANÁLISIS DE DATOS	71
2.4 COMPARACIÓN DE TAREAS Y FUNCIONES DE LA OFERTA LABORAL CON LOS ATRIBUTOS DEL PERFIL DE EGRESO Y APRENDIZAJE QUE OFRECE EL PLAN DE ESTUDIOS DE PEDAGOGÍA	73
CAPÍTULO 3: USO DE RECURSOS Y COMPETENCIAS DIGITALES POR DOCENTES Y ESTUDIANTES EGRESADOS DEL PROGRAMA DE PEDAGOGÍA	78
3.1 USO DE RECURSOS Y COMPETENCIAS DIGITALES POR DOCENTES Y ESTUDIANTES EGRESADOS DEL PROGRAMA DE PEDAGOGÍA.....	78
3.2 ALGUNOS DATOS SOBRE EL CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES Y EGRESADOS DE PEDAGOGÍA.....	79
3.3 TIC´S Y APROPIACIÓN DE CONCEPTOS IMPORTANTES EN PEDAGOGÍA	88
3.4 ALGUNOS DATOS SOBRE EL CUESTIONARIO PARA DOCENTES ACADÉMICOS QUE IMPARTEN CLASES EN EL PROGRAMA DE PEDAGOGÍA DE LA UPN AJUSCO.....	92
3.5 HERRAMIENTAS Y RECURSOS PARA GENERAR COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS PROGRAMAS DE ASIGNATURA DEL PROGRAMA EDUCATIVO DE PEDAGOGÍA	101
CONCLUSIONES	110
FUENTES DE CONSULTA	115

Introducción

La idea inicial sobre esta tesis surgió mientras transitaba por los cursos, fases y campos de la Licenciatura en Pedagogía que cursé en la Universidad Pedagógica Nacional (UPN Ajusco) mientras observaba que los estudiantes en su mayoría y algunos profesores usaban pocas herramientas surgidas en esta era digital.

Mi preocupación se hizo mayor durante la pandemia que nos confinó a todas y todos en los rincones de nuestras casas, donde apenas sobrevivimos a la educación a distancia con escasas habilidades y conocimientos digitales. Por eso decidí realizar esta tesis que tiene como objetivo principal revisar el plan de estudios de la Licenciatura en Pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) Ajusco, para identificar la integración de competencias digitales y su relevancia en el contexto laboral actual. La revisión inicial se concreta en el análisis documental de la estructura curricular y sus componentes; la valoración de la relevancia de sus competencias se orienta por un seguimiento empírico de la oferta laboral para pedagogos.

Esta investigación se desarrolló durante el transcurso de mis dos últimos semestres y hasta noviembre del 2024; el informe que presento aquí, está estructurado en tres capítulos y lo que más me interesó fue enmarcar la necesidad de actualizar y adaptar los programas de asignatura a las demandas sociales y educativas del siglo XXI, donde las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para mí juegan un papel crucial en la formación de profesionales competentes y preparados para enfrentar los desafíos contemporáneos.

En el primer capítulo se hace un acercamiento al análisis de la estructura curricular del Plan de Estudios de Pedagogía UPN. Se parte de las naciones generales de la Teoría Curricular para reconocer las tendencias más destacadas que nos permiten reconocer a las propuestas educativas plasmadas en los currículos escolares como proyectos políticos. El capítulo finaliza precisamente con el análisis de los componentes curriculares que estructuran los programas de las materias de la primera y segunda fase de formación de Plan de Estudios de Pedagogía que estudié en la UPN; para la tercera fase, elegí la opción de campo

Pedagogía imaginativa con sus diez programas de las asignaturas que cursé hasta mayo del 2024, de esta manera suman un total de 40 programas los que integran esta fase de análisis curricular. Cabe mencionar que todas las competencias que adquirí a lo largo de los 8 semestres de la carrera me han dado seguridad para colocarme en mi puesto actual de capacitación laboral en una corporación privada de construcción donde es poco valorada la participación de las mujeres, sin embargo, a pesar de que es un campo donde no se valora a la pedagogía me siento segura porque hemos logrado los objetivos definidos para transmitir el conocimiento necesario a los trabajadores que ejecutan utilización de equipo entre otras funciones que me han asignado por un sueldo mínimo.

En el segundo capítulo, caracterización de la oferta laboral para pedagogos, se hace un análisis tanto de las funciones, como de las tareas y habilidades digitales que exigen los empleos para pedagogos ofrecidos en plataformas de empleo. El seguimiento de la oferta laboral se hizo durante los meses de enero a junio del 2024, se sistematizó la información en base de datos y se establecieron criterios de comparación con el perfil de egreso del Plan de Estudios de Pedagogía. Las plataformas seleccionadas para esta investigación fueron: LinkedIn, Indeed, OCC Mundial y CompuTrabajo porque son las más usadas por jóvenes recién egresados, buscadores con experiencia o veteranos.

En el tercer capítulo, uso de recursos y competencias digitales por docentes y estudiantes egresados de la Licenciatura en Pedagogía, se parte de una reflexión sobre la profesión pedagógica y se presentan algunos resultados de la encuesta de opinión realizada a algunos docentes que voluntariamente accedieron a responder la encuesta; por otra parte, se buscó a estudiantes egresados de la misma generación 2024 porque aún tienen fresca la información sobre los detalles de su formación académica y su acceso a conocimientos, habilidades y destrezas en el ámbito digital. La preocupación central es conectar los elementos de la práctica con los recursos disponibles que pueden hacer posible mejorar la formación de las y los pedagogos que se enfrentan a esos retos planteados claramente en el capítulo anterior donde se caracterizaron las funciones y tareas de las vacantes a ocupar por las y los pedagogos en el desarrollo de la profesión.

Capítulo 1. Análisis del Plan de Estudios de Pedagogía de la UPN Ajusco.

En este primer capítulo se pretende conocer mejor el Plan de Estudios que nos forma como pedagogos en la Universidad Pedagógica Nacional. Para adentrarse en su estructura, objetivos y programas, se usó un recurso útil que se aprende en quinto semestre de la carrera, pero que es mal valorado porque es una materia que se llama Teoría Curricular y sirve poco, según quienes prefieren evadir la materia y pasarla en examen extraordinario casi como con un volado al aire. Según lo veo yo, como lo asegura Kemmis (1988) la Teoría Curricular permite adentrarse en el tema de la escolarización y sus procesos tanto externos, relacionados con la política educativa y las finalidades de la educación, como procesos internos vinculados a la selección de objetivos, contenidos y materiales educativos sean digitales o no. Como lo señala De Alba (1991), el currículo se refiere a aspectos estructurales formales externos a las instituciones educativas, pero también a aspectos prácticos y procesos internos de las mismas instituciones.

1.1 La Teoría Curricular como explicación de la concreción de los proyectos político-educativos en planes de estudio específicos

Para adentrarnos en el análisis de diseños curriculares, es importante comenzar por comprender las diversas perspectivas teóricas que subyacen a la conceptualización del currículo. En este sentido, es esencial definir algunos términos clave y explorar las corrientes de pensamiento que han influido en la teorización y práctica del diseño curricular.

También es necesario reconocer que el diseño de aprendizajes para la vida y el trabajo pueden complementarse paralelamente con otros aprendizajes estratégicos para el desarrollo de competencias digitales porque aparecen como una necesidad del siglo XXI, por ello, se debe permitir la incorporación de estrategias de aprendizaje basadas en las nuevas tecnologías de información y comunicación.

Para hablar de curriculum Tyler (1973) es una referencia obligada que define al curriculum como todo aquello que trasciende en la planificación, la enseñanza y el aprendizaje de una institución educativa, pero su significado puede variar según el

contexto y las perspectivas teóricas que lo enmarcan. En otras palabras, el currículo puede entenderse como el conjunto de experiencias planificadas que se ofrecen a los estudiantes con el propósito de promover su aprendizaje y desarrollo integral. Sin embargo, diferentes enfoques teóricos pueden enfatizar aspectos específicos del currículo, como los contenidos, los procesos de enseñanza-aprendizaje, las metas educativas o las relaciones sociales en el aula.

La teoría curricular me permitió comprender primero como estudiante la lógica de la organización de las materias que cursábamos en cada semestre, su relación horizontal, y su sentido formativo en cada fase del plan de estudios; ahora comprendo que es un componente esencial en la planificación y desarrollo de la educación. Según Smith (2011), la teoría curricular proporciona un marco conceptual que ayuda a comprender los principios fundamentales que guían la selección de contenidos, métodos de enseñanza y evaluación en el ámbito educativo. Por ejemplo, para Pérez Gómez (2001), las teorías curriculares ofrecen diferentes perspectivas filosóficas y pedagógicas que influyen en la toma de decisiones sobre qué, cómo y por qué enseñar en el contexto educativo. También puedo agregar que la teoría curricular también influye en la adaptación de los planes de estudio a las necesidades y contextos educativos específicos, tal como lo debería lograr el Plan de estudios de pedagogía en la UPN si al menos se actualizara, no solo en la sección de fuentes en sus programas de asignatura publicados en la página oficial.

Por otra parte, como afirma Apple (2004) las teorías curriculares deben estar atentas a las diferencias culturales y contextuales, pero también deben permitir que los planes de estudio puedan integrar objetivos, contenidos y recursos que reflejen las realidades locales y las aspiraciones políticas; tal como sucede con la reforma al plan de estudios de educación básica 2022 donde se plasma de mejor manera el proyecto político del gobierno actual que busca integrar al estudiante a su realidad a través del conocimiento y participación en su comunidad.

1.2 Perspectivas teóricas sobre el currículo

En mis cursos del campo de currículo encontré diversas corrientes de pensamiento que han contribuido a la teorización del currículo. Cada una con

métodos y enfoques distintos producen diferentes conceptos que, a menudo, complementarios o contradictorios. Las teorías curriculares abarcan una variedad que va desde el enfoque tradicional, conductista, humanista, crítico, entre otros (Ornstein y Hunkins, 2008). Cada enfoque tiene implicaciones significativas en la selección de contenidos educativos y en la forma en la que se estructuran los planes de estudio. Además de estos enfoques, se ha reorganizado los de mayor utilidad en los diseños curriculares de educación superior donde se usan más frecuentemente el tradicional que incluye el enfoque conductista, el práctico que incluye al enfoque cognitivo y el crítico que incluye al sociocultural; todos estos tienen implicaciones significativas tanto de los aprendizajes como del currículo.

Entre las perspectivas teóricas más prominentes se encuentran:

1. El enfoque tradicional: Este enfoque se centra en el contenido fragmentado y tiene énfasis en la transmisión y recepción de información. Responde al qué y cómo de la enseñanza. (Pérez, 1993). Basado en una visión académica y disciplinar del conocimiento, este enfoque tiende a enfatizar la transmisión de contenidos y la adquisición de habilidades específicas dentro de áreas del conocimiento establecidas.
2. El enfoque conductista: Inspirado en la psicología conductista, este enfoque se centra en objetivos medibles y en el diseño de experiencias de aprendizaje que refuercen comportamientos deseados a través de estímulos y respuestas.
3. El enfoque cognitivo: Partiendo de la idea de que el aprendizaje implica procesos mentales complejos, este enfoque destaca la importancia de la comprensión, el razonamiento y la resolución de problemas como objetivos centrales del currículo.
4. El enfoque sociocultural: Inspirado en las teorías de Vygotsky, este enfoque considera el aprendizaje como un proceso social y culturalmente mediado, enfatizando la importancia del contexto y las interacciones sociales en la construcción del conocimiento.

Estos enfoques tienen implicaciones significativas en los objetivos, la selección de contenidos educativos, los métodos de enseñanza y la evaluación de los estudiantes.

La concreción de proyectos político-educativos

La teoría curricular nos ayuda a explicar de mejor manera la implementación de proyectos político-educativos en planes de estudio concretos, ya que es la guía para la selección de métodos, contenidos y materiales educativos que reflejan los principios y finalidades de dichos proyectos. Según Gimeno Sacristán (2000), la teoría curricular proporciona el marco conceptual necesario para guiar las decisiones y prácticas relacionadas con el diseño de los currículos en las instituciones educativas. Con esto se destaca la importancia de la teoría curricular como base para traducir los proyectos político-educativos en acciones concretas dentro de las escuelas o instituciones educativas de todos los niveles.

La selección de enfoques y modelos curriculares puede reflejar los valores y finalidades de los proyectos político-educativos, moldeando la experiencia educativa de los estudiantes. De acuerdo con Alicia De Alba (1991: 59-60) el currículo y, por lo tanto, los proyectos curriculares, representan una selección de elementos culturales que formulan e impulsan grupos con diversos intereses tanto hegemónicos como contradictorios para transmitir una perspectiva ideológica en las instituciones educativas.

Al optar por un enfoque curricular específico, los diseñadores de planes de estudio deben cuidar que los componentes curriculares tengan coherencia entre sí y al mismo tiempo estén alineados con los principios de los proyectos político-educativos. En este sentido, Stenhouse (1975) señala que, la teoría curricular fundamenta las decisiones sobre qué conocimientos y experiencias son más relevantes y cómo deben estructurarse para alcanzar los objetivos educativos.

1.3 El origen del currículo de Pedagogía en 1990, UPN

La Universidad Pedagógica Nacional (UPN) en México, desde su creación en 1979, es el resultado de un extenso proceso histórico que ha buscado atender las

deficiencias y carencias del sistema nacional de formación docente mediante la profesionalización, actualización, superación e innovación de los docentes en el país; así como la atención e intervención en diversas problemáticas de la educación básica, su gestión, elaboración de materiales y evaluación. La creación de la UPN simboliza el punto culminante de este proceso, consolidando los esfuerzos por mejorar la formación docente en el país.

En la década de 1990, la educación en México atravesaba un período de transformación significativa. Las reformas educativas y los cambios sociales planteaban nuevos desafíos para la formación de profesionales en el campo de la pedagogía. Fue en este contexto que la Universidad Pedagógica Nacional tomó la decisión de reformular o rediseñar un nuevo currículo específico para las carreras o licenciaturas escolarizadas de la UPN. Pedagogía, psicología educativa, sociología de la educación y administración educativa; en ese momento solo se tenía un nuevo Proyecto académico en 1983, muchas quejas sobre la gran cantidad de tiempo que el plan de estudios anterior le dedicaba al área básica o tronco común con materias iguales para todas las licenciaturas escolarizadas de la UPN y un debate poco sistematizado sobre los contenidos de la pedagogía también se contaba con el entusiasmo de un grupo reducido de profesores convencidos de hacer un nuevo diseño; lo que no se tenía era una evaluación del plan anterior y, por lo tanto, no había tampoco un diagnóstico; a pesar de todo ello la meta era formar profesionales competentes, críticos y comprometidos con la transformación educativa. El currículo debía ser sensible a las necesidades de la sociedad y las demandas de un mundo en constante cambio; cambios que exigían la participación responsable y propositiva de los nuevos profesionales en el campo de la pedagogía. En este contexto, las reformas educativas y transformaciones sociales se pueden resumir en los siguientes 4 puntos:

- Reformas Educativas: Durante los años previos a 1990, se llevaron a cabo diversas reformas en el ámbito educativo mexicano. Estas reformas buscaban mejorar la calidad de la enseñanza, adaptarse a las necesidades cambiantes de la sociedad y promover una educación más inclusiva. La creación de currículos específicos para diferentes disciplinas fue parte de este proceso. Como ejemplos de la educación más inclusiva, puedo

referirme a dos ejemplos: uno en la educación básica donde funcionaban los grupos integrados y en el nivel Bachillerato, específicamente en los CETIS existía un Programa para la inclusión y la equidad educativa.

- Expansión de la Educación Superior: La demanda de educación superior estaba en constante aumento. La UPN, como institución dedicada a la formación de docentes y profesionales de la educación, enfrentaba el desafío de preparar personal/profesionales capaces de abordar los retos educativos de la época.
- Cambio en los Paradigmas Pedagógicos: Las teorías pedagógicas también estaban evolucionando. Se cuestionaban los enfoques tradicionales y se exploraban nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje. El currículo debía reflejar estos cambios y proporcionar una base sólida para graduados/especialistas en pedagogía.

1.4 Del Plan de estudios de Pedagogía 1990.

Para esta sección de análisis se tomó como base algunos conceptos, organización y procedimientos de documentos oficiales de la SEP Secretaria de Educación Pública, como es el caso de la *Guía para la Presentación de la Propuesta Curricular de Posgrado para la Profesionalización y Superación Docente (1995)* emitido por la Dirección de Políticas para el Sistema de Profesionales de la Educación (DGESPE) que pertenece a la Subsecretaria de Educación Superior; en donde encontramos las siguientes orientaciones: un plan de estudios debería contener como su primer apartado un estudio diagnóstico donde se explore la problemática que determina las necesidades y oportunidades que guíen el proceso de enseñanza aprendizaje y del proceso teórico disciplinario que requieran de la acción del curriculum.

El plan de Estudios de Pedagogía 1990 no contiene un estudio diagnóstico, es decir, que no reporta un análisis prospectivo de la demanda social del programa educativo, tampoco estima algún porcentaje de absorción de la demanda, la eficiencia terminal ni la graduación esperada.

Un segundo elemento que nos marca la guía es la fundamentación del plan de estudios, donde se define el marco de referencia que justifique su diseño y enuncie el propósito general, así como el objeto de estudio en el que trabajará. En nuestro caso el Plan de estudios de pedagogía 1990 no contiene un propósito general ni principios epistemológicos-filosóficos y tampoco cuenta con un enfoque o modelo educativo que los pueda caracterizar; lo que sí encontramos son 8 propósitos que van de considerar a la formación profesional sustentada en las funciones de docencia, investigación, servicios, extensión y difusión hasta integrar y relacionar las funciones universitarias para lograr mayor impacto en los programas institucionales dentro y fuera de la universidad para responder a las exigencias que demanda el contexto histórico social (UPN 1990).

El perfil de egreso es el tercer aspecto que marca la guía de la DGESE y se concibe como “la declaración y estructuración formal que realiza la institución en la cual compromete la formación del estudiante; el perfil define las competencias, integradas por los conocimientos, habilidades, actitudes y valores, necesarias para satisfacer los requerimientos del ámbito laboral y social” (DGESE, 2015, p. 2).

En este sentido, el perfil de egreso es fundamental porque en él se dibujan los contenidos esenciales y el objetivo general. Por lo tanto, en su definición el perfil de egreso de la UPN debería responder al propósito general del programa y a la fundamentación, aspectos ambos que están ausentes.

El plan de Estudios de Pedagogía 1990 presenta, como perfil de egreso, cuatro grandes generalidades del trabajo que desempeñaría cualquier profesional de la educación; aquí los mostramos.

- Explicar la problemática educativa de nuestro país con base en el conocimiento de las teorías, los métodos y las técnicas pedagógicas y del Sistema Educativo Nacional
- Construir propuestas educativas innovadoras que respondan a los requerimientos teóricos y prácticos del sistema educativo, basándose en el trabajo grupal e interdisciplinario

- Realizar una práctica profesional fundada en una concepción plural, humanística y crítica de los procesos sociales en general y educativos en particular
- Diseñar, desarrollar y evaluar programas educativos con base en el análisis del sistema educativo mexicano y el dominio de las concepciones pedagógicas actuales. (UPN, página oficial web)

Notamos la diferencia que hay entre el documento oficial original que marca seis rasgos en el perfil de egreso y lo anunciado en la página oficial de la UPN que solo señala cuatro. No encontramos ningún documento que explique el proceso que llevo a estos cambios en el perfil de egreso; lo que sí sabemos es que aun con los cambios no se acerca a un perfil de egreso que defina los conocimientos pedagógicos, ni las habilidades y actividades necesarias para el desempeño de la profesión; se trata simplemente de cuatro grandes acciones que cualquier profesional de la educación puede realizar. El objetivo general y los particulares son el cuarto punto de la Guía que estamos siguiendo, donde el objetivo se refiere a la meta específica del plan de estudios y sirve como una guía en todo el proceso educativo, además se nota su relación con los contenidos curriculares y el propósito general. Los objetivos deben ser claros en su significado y sentido, deben tener coherencia y deben ser viables.

En el caso del plan de estudios de pedagogía de 1990, encontramos los ocho propósitos escritos anteriormente, pero no encontramos objetivos generales ni particulares que definan operacionalmente la naturaleza general del objetivo del programa educativo.

Nuestro plan de estudios tampoco cuenta con un perfil de ingreso donde se definan competencias y atributos relacionados con aspectos axiológicos y laborales que caractericen a los destinatarios de dicho programa; en su lugar se presenta simplemente algunos de los requisitos de ingreso por ejemplo tener el bachillerato concluido.

En la organización curricular si hay claridad en el plan de estudios objeto de esta investigación porque explica de manera clara las tres fases de formación o

momentos de la formación; así como las líneas y campos formativos que constituyen a cada fase; lo que no queda claro es la diferencia entre líneas y campos y tampoco se aborda la diferencia entre los cinco campos de la segunda y la tercera fase. Otro aspecto que no logra concreción en la malla curricular es la fase optativa, donde pareciera prometerse la elección libre de las diez últimas asignaturas a cursar en la tercera fase, que corresponde a séptimo y octavo semestres. Lo único que podemos elegir los estudiantes es una opción en alguno de los cinco campos de la tercera fase.

La guía de la DGESE (2015) señala en el séptimo punto que los programas de estudio deben contener al menos nueve elementos, de los cuales en no encontramos evidencia de que los programas contengan: Introducción o marco de referencia, métodos de conducción de las sesiones, ni indicadores o descriptores de las sesiones. Algunos ni siquiera tienen objetivos ni antecedentes; sin embargo, todos tienen nombre, contenidos temáticos, estrategias de enseñanza y bibliografía. Este punto de los programas de estudio se desarrollará más adelante de manera puntual.

El plan de estudios de pedagogía (1990) no contienen ninguno de los lineamientos normativos que la Guía de la DGESE (2015) señala como la selección de aspirantes, requisitos de ingreso, criterios de permanencia, egreso y graduación; tampoco tiene algún apartado sobre seguimiento de trayectoria escolar o de egresados, ni evaluación y acreditación de plan de estudios; tampoco aborda las funciones sustantivas como la caracterización de la planta docente y organización académica, aunque sí habla de los créditos por asignatura y totales.

Los que, sí encontramos en el Plan que nos ocupa, es la vinculación con la extensión y difusión como funciones sustantivas de la UPN. Respecto de la infraestructura no se habla de los espacios materiales ni equipamiento; pero desde mi experiencia de 4 años por la universidad puedo decir que la extensión de los salones es insipiente para cuarenta estudiantes; que la mayoría de los salones no cuentan con equipo tecnológico, pero más grave es que muchos de los que sí tienen no funcionan; peor aún el hecho de que hay salones nunca llega la señal

de internet; lo cual significa que si el docente o los estudiantes quieren acceder a internet tiene que gastar sus datos móviles.

Otra enorme carencia del Plan de estudios que nos ocupa en esta sección es la ausencia de materiales digitales disponibles en los programas de estudio; no se usan ni se recomiendan las aplicaciones, software, páginas web, plataformas de colaboración, edición, etc. Solo algunos programas proponen dos o tres materiales de lectura digitalizados y nada más. De este modo, tampoco se motiva, ni se enseña, ni se exigen habilidades digitales que actualmente son muy importantes en el mundo de la escuela, la vida y el trabajo.

La competencia digital en los diseños curriculares se entiende como la capacidad de individuos para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de manera crítica, creativa y ética para alcanzar objetivos específicos en diversos contextos educativos y profesionales. Esta competencia va más allá del conocimiento técnico de las herramientas digitales e incluye también las habilidades cognitivas y sociales necesarias para interactuar de manera efectiva en un entorno digital en constante cambio.

1.5 Los programas de asignatura de las tres fases de formación en el Plan de Estudios de Pedagogía

Para adentrarnos en el análisis de los elementos curriculares del Plan de Estudios de Pedagogía en la UPN, se recuperó el esquema inicial del diseño con sus tres fases de formación distribuidas a lo largo de los ocho semestres que dura la carrera; para cada fase se organizaron las asignaturas y se recuperaron los programas de cada una, es decir, se trabajó con 40 programas.

Para organizar mejor este trabajo, primero se describen los programas de asignatura por cada una de las tres fases de formación y al final de cada fase o etapa se presentan cuadros con concentrados de las materias que integran cada fase; en esas tablas o cuadros se intenta esquematizar en cada caso, el objetivo de la asignatura, su contribución con el perfil de egreso y algunas recomendaciones de herramientas digitales que pueden contribuir a desarrollar

ciertas habilidades digitales que a todo profesional de la educación nos sirve para desarrollar las tareas y actividades que demandan las vacantes laborales.

En mi experiencia, las competencias digitales se logran practicando, interactuando con las herramientas, jugando con sus características; por ejemplo, viajando por los espacios de las plataformas digitales, se aprenden las diferentes rutas de ida y vuelta a sus diferentes interfases. Estos procedimientos tienen otro punto de partida diferente al de las didácticas tradicionales que tienen un inicio y cuentan con un fin, siempre el mismo; sin embargo, en los ambientes digitales las rutas, accesos, tiempos y lenguajes son completamente diferentes, los caminos están hechos, pero no se conocen todos; del mismo modo los recursos pueden tener más de un uso y generalmente no está limitado por espacio o tiempo.

Primera fase

Las diecisiete materias de la fase I Formación inicial que ofrece conocimientos multidisciplinares para analizar y comprender el proceso sociohistórico que representa **lo educativo** determinado por diversas fuerzas económicas, político y culturales, contribuyendo significativamente al perfil de egreso del Plan de estudios 1990. Se presenta ahora una descripción detallada de cada materia de esta primera fase de acuerdo con los programas publicados en la página <https://pedagogia.upnvirtual.edu.mx/index.php/plan-de-estudios/malla-curriculara> a la fecha de agosto del 2024; y al final se encuentra una tabla con los elementos esenciales de los programas y una sugerencia de rediseño del objetivo general de cada asignatura con la finalidad de acercarse más al perfil de egreso, pero también considerando la necesaria coherencia curricular que deben tener entre sí.

Materia 1: El estado mexicano y los proyectos educativos

Objetivo general rediseñado: Comprender la evolución del Estado mexicano a través de sus proyectos educativos, enfatizando su relevancia en la formación de profesionales en áreas de gestión pública, docencia en historia y desarrollo político-educativo.

Contribución al perfil de egreso: Proporciona conocimientos históricos y políticos esenciales para entender el sistema educativo. Este conocimiento es fundamental

para que los futuros educadores comprendan el contexto en el que operan y las fuerzas que influyen en la política educativa.

Materia 2: Filosofía de la educación

Objetivo general rediseñado: Introducir a los estudiantes en los fundamentos filosóficos de la educación, entendida como la disciplina que reflexiona críticamente sobre los fines, los medios y los valores que orientan los procesos educativos.

Contribución al perfil de egreso: La ausencia de un objetivo general claro puede dificultar la alineación de esta materia con el perfil de egreso. Se recomienda definir un objetivo general que articule cómo la filosofía de la educación aporta al desarrollo crítico y reflexivo de los estudiantes.

Materia 3: Introducción a la psicología

Objetivo general rediseñado: Analizar y comprender el origen y desarrollo de las diferentes teorías psicológicas, así como las aportaciones o aplicaciones al campo de la educación.

Contribución al perfil de egreso: Desarrolla una base psicológica fundamental para aplicar teorías en contextos educativos. Esta comprensión es vital para apoyar el desarrollo emocional y cognitivo de los alumnos.

Materia 4: Introducción a la pedagogía

Objetivo general rediseñado: Ofrecer un panorama general de la Pedagogía.

Contribución al Perfil de Egreso: Aporta una comprensión histórica y conceptual de la pedagogía, crucial para futuras prácticas educativas. Esto prepara a los estudiantes para aplicar teorías pedagógicas en su práctica docente.

Materia 5: Ciencia y sociedad

Objetivo General: Comprender la relación entre ciencia, sociedad y educación.

Contribución al Perfil de Egreso: Promueve el entendimiento del impacto de la ciencia en la sociedad y su integración en la educación.

Materia 6: Teoría pedagógica: génesis y desarrollo

Objetivo general rediseñado: Analizar la evolución de las teorías pedagógicas y su aplicación en la actualidad, con especial atención en cómo estas contribuyen a resolver los desafíos educativos contemporáneos.

Contribución al Perfil de Egreso: Proporciona una base teórica para desarrollar y aplicar diferentes enfoques pedagógicos en la práctica.

Materia 7: Introducción a la investigación educativa

Objetivo general rediseñado: Capacitar a los estudiantes para diseñar y ejecutar investigaciones educativas que aborden problemas relevantes del sistema educativo actual, utilizando métodos cualitativos y cuantitativos.

Contribución al Perfil de Egreso: Prepara a los estudiantes para diseñar y llevar a cabo investigaciones en el campo educativo.

Materia 8: Institucionalización, desarrollo económico y educación: 1920-1982

Objetivo general rediseñado: Analizar cómo los procesos de institucionalización impactaron la educación pública y su evolución, resaltando su relación con las demandas laborales y el crecimiento económico.

Contribución al Perfil de Egreso: El objetivo del curso se centra en proporcionar a los alumnos una comprensión histórica de la educación en México, mientras que el perfil de egreso se enfoca en habilidades prácticas y competencias profesionales.

Materia 9: Historia de la educación en México

Objetivo general rediseñado: Analizar la evolución histórica de la educación en México y cómo los proyectos educativos han influido en el desarrollo del país, destacando su impacto en la práctica pedagógica actual.

Contribución al Perfil de Egreso: Comprender el estado actual de la educación de nuestro país.

Materia 10: Desarrollo, aprendizaje y educación

Objetivo general rediseñado: Comprender el ciclo del desarrollo humano desde diferentes enfoques teóricos, aplicándolo al campo educativo para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Contribución al Perfil de Egreso: Los temas y áreas de conocimiento que se abordan están relacionados con el perfil de egreso.

Materia 11: Teoría pedagógica contemporánea

Objetivo general rediseñado: Evaluar las principales teorías pedagógicas contemporáneas, enfocándose en su aplicabilidad a la resolución de problemas educativos actuales.

Contribución al Perfil de Egreso: El objetivo general se alinea a la formación de profesionales en Pedagogía para resolver problemas educativos mediante la comprensión crítica de la evolución y aplicación de teorías pedagógicas en contextos culturales y sociales.

Materia 12: Psicología social: grupos y aprendizaje

Objetivo general rediseñado: Aplicar los conceptos de la Psicología Social en la gestión de dinámicas grupales dentro de entornos educativos, con el objetivo de optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Contribución al perfil de egreso: La alineación entre el objetivo general del curso y el perfil de egreso podría ser insuficiente, ya que el enfoque en la Psicología Social puede no abordar profundamente otras áreas educativas necesarias, como políticas educativas o administración escolar.

Materia 13: Estadística descriptiva en educación

Objetivo general rediseñado: Desarrollar la habilidad de aplicar herramientas estadísticas para analizar datos educativos, contribuyendo a la toma de decisiones en el ámbito pedagógico.

Contribución al perfil de egreso: Aunque los objetivos de la materia se centran en habilidades analíticas y técnicas, como el análisis crítico y el uso de herramientas

estadísticas, no abordan la dimensión creativa de la intervención educativa destacada en el perfil de egreso. Esto podría indicar una falta de alineación entre los objetivos y la capacidad creativa requerida.

Materia 14: Crisis y educación en el México actual, 1968-1990

Objetivo general rediseñado: Entender cómo las funciones, estructuras y acciones educativas en México entre 1970 y 1998 se relacionan con los contextos políticos, económicos y sociales. Esto ayudará al alumno a situar la realidad educativa actual y su futuro rol profesional.

Contribución al perfil de egreso: Tanto el perfil de egreso como el objetivo del curso se centran en analizar la realidad educativa, entender el contexto socio-histórico y desarrollar habilidades para resolver problemas creativamente.

Materia 15: Aspectos sociales de la educación

Objetivo general rediseñado: Desarrollar habilidades intelectuales y conceptuales para reflexionar críticamente sobre los procesos y contextos sociohistóricos de la educación, y adquirir herramientas para investigar y analizar las dinámicas y problemáticas, socio educativas actuales.

Contribución al perfil de egreso: Si la materia se enfoca en aspectos específicos de la historia o sociología de la educación que no están relacionados con las políticas educativas o la intervención práctica en el sistema educativo mexicano, podría haber una desconexión parcial con el perfil de egreso.

Materia 16: Seminario de técnicas y estadística aplicada a la investigación educativa

Objetivo general rediseñado: Proporcionar a los alumnos las herramientas y habilidades fundamentales para aplicar técnicas y métodos estadísticos en la investigación educativa, fomentando una comprensión crítica y analítica de los datos para abordar problemáticas educativas.

Contribución al perfil de egreso: El programa carece de objetivos claros, fases de formación, estrategias didácticas y competencias digitales relevantes, limitándose únicamente a listar contenidos por unidad.

Materia 17: Didáctica general

Objetivo general rediseñado: Desarrollar una perspectiva teórico-metodológica y una sensibilidad crítica en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo al alumno intervenir eficazmente como pedagogo en contextos escolarizados y no escolarizados.

Contribución al Perfil de Egreso: Facilita la adquisición de estrategias didácticas eficaces para el proceso de enseñanza-aprendizaje, esencial para la práctica docente.

La siguiente tabla corresponde a la primera fase: Formación Inicial contiene diecisiete asignaturas y, en lugar de los nombres de las materias, simplemente colocamos el número con el que se señala en cada descripción. Por ejemplo, el estado mexicano y los proyectos educativos es el número 1.

	Objetivo General	Contribución al perfil de egreso	Competencia Digital
1	Explicar el proceso de construcción del Estado nacional mexicano a partir de la confluencia de las dimensiones políticas, económicas, sociales y educativas, en el periodo comprendido entre la promulgación de la Constitución de 1857 y el final del gobierno de Venustiano Carranza en 1920 para comprender la racionalidad de los proyectos educativos.	Proporciona conocimientos históricos y políticos esenciales para entender el sistema educativo.	Utilización de recursos digitales para investigar problemáticas educativas actuales, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades en la búsqueda y análisis de información en línea. Aplicaciones: Zotero para la gestión de referencias bibliográficas. Software: Microsoft PowerPoint y Prezi para la creación de presentaciones. Motores de búsqueda: Google escolar, Redalyc. Bibliotecas virtuales: Biblioteca Digital Mexicana.
	Objetivo rediseñado: Comprender la evolución del Estado mexicano a través de sus proyectos educativos, enfatizando su relevancia en la formación de profesionales en áreas de gestión pública, docencia en historia y desarrollo. político-educativo.		
2	No tiene un objetivo general específico.	Se requiere definir un objetivo claro para alinearla con el desarrollo crítico de los estudiantes.	Utilizar MOOCs y recursos en línea como Coursera y edX para profundizar en temas filosóficos. Realizar presentaciones multimedia sobre conceptos filosóficos usando herramientas como PowerPoint o Canva
	Objetivo rediseñado: Introducir a los estudiantes en los fundamentos filosóficos de la educación, entendida como la disciplina que reflexiona críticamente sobre los		

	fines, los medios y los valores que orientan los procesos educativos.		
3	Analizar y comprender el origen y desarrollo de la psicología.	Desarrolla una base psicológica fundamental para aplicar teorías en contextos educativos.	Uso de plataformas en línea para acceder a teorías y estudios psicológicos actuales, facilitando el acceso a información actualizada y relevante. Aplicaciones: Evernote para la toma de notas. Software: SPSS para análisis de datos, Microsoft Excel. Bibliotecas virtuales: APA Elsevier.
	Objetivo rediseñado: Profundizar en el análisis crítico de las teorías psicológicas aplicadas a la educación, destacando aquellas que ofrecen soluciones prácticas para los desafíos actuales del aprendizaje y el bienestar escolar.		
4	Ofrecer un panorama general de la Pedagogía, desde las tradiciones occidentales y sus influencias en el pensamiento pedagógico en México.	Aporta una comprensión histórica y conceptual de la pedagogía, crucial para futuras prácticas educativas.	Integración de herramientas digitales para investigar la evolución de la pedagogía, como bases de datos académicos y software de investigación. Aplicaciones: RefWorks para la gestión de referencias. Software: NVivo para análisis cualitativo. Motores de búsqueda: ERIC, Scopus. Bibliotecas virtuales: SpringerLink, Wiley Online Library.
	Objetivo rediseñado: Analizar las principales corrientes pedagógicas con énfasis en su impacto en el sistema educativo mexicano contemporáneo y su aplicabilidad en entornos profesionales como la enseñanza o la gestión educativa.		
5	Comprender la relación entre ciencia, sociedad y educación a fin de acercarse a la construcción de bases sólidas para insertarse en una cultura investigativa y poder realizar trabajos académicos coherentes y articulados al campo pedagógico.	Promueve el entendimiento del impacto de la ciencia en la sociedad y su integración en la educación.	Integración de recursos digitales para la investigación. Aplicaciones: Google Docs para la colaboración en tiempo real. Software: Microsoft Teams para trabajo colaborativo. Motores de búsqueda: Web of Science, ScienceDirect.
	Objetivo rediseñado: Desarrollar una visión crítica sobre la		

	interrelación entre ciencia y educación en el contexto de las necesidades sociales actuales, preparando al estudiante para contribuir a la innovación educativa y científica.		
6	<p>Proporcionar una visión sociohistórica de la configuración del campo de los estudios pedagógicos en cuanto dominio científico que genera conocimiento sobre la realidad educativa.</p> <p>Objetivo rediseñado: Analizar la evolución de las teorías pedagógicas y su aplicación en la actualidad, con especial atención a resolver los desafíos educativos contemporáneos.</p>	Proporciona una base teórica para desarrollar y aplicar diferentes enfoques pedagógicos en la práctica.	<p>Uso de plataformas digitales para el análisis y discusión de teorías pedagógicas. Aplicaciones: EndNote para la gestión de referencias. Software: Blackboard para la gestión de cursos. Motores de búsqueda: JSTOR, Project MUSE. Bibliotecas virtuales: Taylor & Francis Online, Cambridge Core.</p>
7	<p>Dotar al estudiante de herramientas teórico-metodológicas para construir, críticamente, conocimiento sobre el campo de la investigación educativa; que conozca y valore diversos métodos de investigación y esté en condiciones de iniciar una investigación con el rigor y la sistematicidad propios de un documento académico, como antecedente para los cursos de Investigación Educativa I y II.</p> <p>Objetivo rediseñado: Capacitar a los estudiantes para diseñar y ejecutar investigaciones educativas que aborden problemas relevantes del sistema educativo actual, utilizando métodos cualitativos y cuantitativos.</p>	Prepara a los estudiantes para diseñar y llevar a cabo investigaciones en el campo educativo.	<p>Utilización de herramientas digitales para la recolección y análisis de datos. Aplicaciones: SurveyMonkey para la creación de encuestas. Software: SPSS para el análisis estadístico. Motores de búsqueda: Google Scholar, ERIC. Bibliotecas virtuales: ProQuest Education Journals.</p>

8	<p>Explicar el proceso de institucionalización del Estado nacional mexicano a partir de la confluencia de las dimensiones políticas, económicas y sociales, en el periodo comprendido entre el fin del gobierno de Venustiano Carranza en 1920 y 1982, para explicar el desarrollo de la educación pública.</p>	<p>Esta asignatura crea un perfil de impropcedente en términos de diseño curricular</p>	<p>En el programa actual se utiliza principalmente material cinematográfico como apoyo. Aplicaciones: RefWorks para la gestión de referencias. Software: Tableau para visualización de datos históricos. Motores de búsqueda: Dialnet, Redalyc. Bibliotecas virtuales: Hemeroteca Nacional Digital de México, Biblioteca del Congreso de Estados Unidos.</p>
9	<p>Este programa deberá permitir a los alumnos comprender que el estado actual de la educación de nuestro país es el resultado de un desarrollo social complejo y de un desenvolvimiento dialectico le permita también identificar, en cada una de sus etapas, los proyectos de la educación formal e informal.</p> <p>Objetivo rediseñado: Analizar la evolución histórica de la educación en México y cómo los proyectos educativos han influido en el desarrollo del país, destacando su impacto en la práctica pedagógica actual.</p>	<p>Comprender que el estado actual de la educación de nuestro país</p>	<p>Integración de recursos digitales para la investigación. Aplicaciones: Mendeley para la gestión de referencias. Software: Prezi para presentaciones interactivas. Motores de búsqueda: Scielo, Redalyc. Bibliotecas virtuales: Biblioteca Digital Mundial, Biblioteca Digital Mexicana.</p>
10	<p>Al concluir el curso, los estudiantes estarán facultados para la reflexión, el análisis y el dominio conceptual sobre el ciclo del desarrollo humano, desde los diferentes enfoques teóricos; de manera que sean capaces de identificar e incidir en los factores inherentes</p>	<p>Los temas y áreas de conocimiento que se abordan están relacionados con el perfil de egreso</p>	<p>Uso de las TIC dentro del programa de la materia, incluyendo el manejo de herramientas tecnológicas para la investigación educativa, la creación de recursos educativos digitales, análisis crítico de la información en línea, etc.</p>

	que intervienen en el proceso educativo y sus consecuencias en los procesos de aprendizaje.		Aplicaciones: MindMeister para mapas mentales. Software: Google Classroom para la gestión de cursos. Motores de búsqueda: ERIC, PsycINFO. Bibliotecas virtuales: SpringerLink, ProQuest.
	Objetivo rediseñado: Comprender el ciclo del desarrollo humano desde diferentes enfoques teóricos, aplicándolo al campo educativo para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.		
11	Analizar el pensamiento pedagógico contemporáneo, en lo referente al debate teórico actual, a la génesis sociohistórica y a los aportes teórico-prácticos, que significan diferentes formas de configurar lo pedagógico, en función de que presentan también importantes cambios y diversificaciones de las líneas de investigación en el siglo XX.	Estos objetivos alinean la formación de profesionales en Pedagogía para resolver problemas educativos mediante la comprensión crítica de la evolución y aplicación de teorías pedagógicas en contextos culturales y sociales.	Se recomienda incluir competencias digitales en el programa educativo mediante la identificación de habilidades clave, el establecimiento de una biblioteca digital y la adopción de plataformas de aprendizaje en línea. Aplicaciones: Zotero para la gestión de referencias. Software: Blackboard para la gestión de cursos. Motores de búsqueda: JStor, Project MUSE. Bibliotecas virtuales: Taylor & Francis Online, Cambridge Core.
	Objetivo rediseñado: Evaluar las principales teorías pedagógicas contemporáneas, enfocándose en su aplicabilidad a la resolución de problemas educativos actuales.		
12	Al finalizar el curso, los estudiantes habrán adquirido el conocimiento conceptual, teórico y metodológico de la Psicología Social para comprender, analizar e intervenir en las dinámicas sociales, especialmente en entornos educativos, y comprender sus efectos en los procesos de aprendizaje.	La alineación entre el objetivo general del curso y el perfil de egreso podría ser insuficiente, ya que el enfoque en la Psicología Social puede no abordar profundamente otras áreas educativas necesarias, como	Dado el papel crucial de la tecnología en la educación y el trabajo, es esencial incorporar competencias digitales en el programa educativo, lo cual no se menciona actualmente. Aplicaciones: Trello para la gestión de proyectos.

	<p>Objetivo rediseñado: Aplicar los conceptos de la Psicología Social en la gestión de dinámicas grupales dentro de entornos educativos, con el objetivo de optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.</p>	<p>políticas educativas o administración escolar.</p>	<p>Software: NVivo para el análisis cualitativo. Motores de búsqueda: PsycINFO, Google Scholar. Bibliotecas virtuales: APA PsycNet, ProQuest.</p>
13	<p>Comprenderán y analizarán críticamente reportes e informes de investigación que utilicen un tratamiento estadístico. Utilizarán las herramientas estadísticas para analizar informes sobre problemas del sistema educativo nacional de forma crítica y propositiva.</p> <p>Objetivo rediseñado: Desarrollar la habilidad de aplicar herramientas estadísticas para analizar datos educativos, contribuyendo a la toma de decisiones en el ámbito pedagógico.</p>	<p>Aunque los objetivos de la materia se centran en habilidades analíticas y técnicas, como el análisis crítico y el uso de herramientas estadísticas, no abordan la dimensión creativa de la intervención educativa destacada en el perfil de egreso.</p>	<p>El programa abarca el desarrollo de competencias digitales al sugerir el uso de dispositivos y software especializados para que los estudiantes adquieran habilidades prácticas en el manejo de datos. Aplicaciones: Google Sheets para la gestión de datos. Software: SPSS, R para análisis estadístico. Motores de búsqueda: ERIC, Google Scholar. Bibliotecas virtuales: SpringerLink, JSTOR.</p>
14	<p>El propósito fundamental del curso es analizar las funciones, estructuras y acciones educativas, insertas en el contexto socio-histórico de México entre 1970 y 1998, como resultado de las acciones y relaciones que se dan entre los ámbitos político, económico y social.</p> <p>Objetivo rediseñado: Entender cómo las funciones, estructuras y acciones educativas en México entre 1970 y 1998 se relacionan con los contextos políticos, económicos y sociales. Esto ayudará al alumno a situar la realidad educativa actual y su futuro</p>	<p>Tanto el perfil de egreso como el objetivo del curso se centran en analizar la realidad educativa, entender el contexto socio-histórico y desarrollar habilidades para resolver problemas creativamente, según los lineamientos de la UPN para estudiantes de Pedagogía.</p>	<p>El uso de películas como parte del programa de la materia requiere habilidades digitales básicas para acceder y utilizar tecnología digital, como computadoras, reproductores de DVD o servicios de transmisión en línea; además, se pueden utilizar: Aplicaciones: Zotero para la gestión de referencias. Software: Tableau para visualización de datos históricos. Motores de búsqueda: Dialnet, Redalyc. Bibliotecas virtuales: Hemeroteca Nacional</p>

	rol profesional.		Digital de México, Biblioteca del Congreso de Estados Unidos.
15	a. El desarrollo de las habilidades intelectuales orientadas a la reflexión y la comprensión de los procesos y los contextos socio–históricos en los que se inscribe la educación b. La adquisición de herramientas conceptuales y procedimentales fundamentales para la reflexión crítica, la problematización y la investigación de las dinámicas institucionales y las problemáticas socio educativas de nuestro tiempo.	Si la materia se enfoca en aspectos específicos de la historia o sociología de la educación que no están relacionados con las políticas educativas o la intervención práctica en el sistema educativo mexicano, podría haber una desconexión parcial con el perfil de egreso.	El programa de la asignatura prioriza las competencias digitales y utiliza activamente recursos y herramientas tecnológicas para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en cada unidad. Aplicaciones: Diigo para la gestión de bookmarks y anotaciones. Software: Microsoft Teams para el trabajo colaborativo. Motores de búsqueda: ERIC, JSTOR. Bibliotecas virtuales: HathiTrust, Project MUSE.
	Objetivo rediseñado: Desarrollar habilidades intelectuales y conceptuales para reflexionar críticamente sobre los procesos y contextos sociohistóricos de la educación, y adquirir herramientas para investigar y analizar las dinámicas y problemáticas, socio educativas actuales.		
16	No hay objetivo general, solo se limita a los contenidos por unidad	El programa carece de objetivos claros, fases de formación, estrategias didácticas y competencias digitales relevantes, limitándose únicamente a listar contenidos por unidad.	No se menciona nada relacionado con competencias digitales, por lo que se propone el uso de: Aplicaciones: Evernote para la toma de notas. Software: SPSS, R para análisis estadístico. Bibliotecas virtuales: JSTOR, SpringerLink.
	Objetivo rediseñado: Proporcionar a los alumnos las herramientas y habilidades fundamentales para aplicar técnicas y métodos estadísticos en la investigación educativa, fomentando una comprensión crítica y analítica de los datos para abordar problemáticas educativas.		

17	<p>Desarrollar una perspectiva teórica metodológica en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje que le permitirá su intervención como pedagogo en ámbitos escolarizados y no escolarizados. Desarrollar una sensibilidad para entender los procesos de enseñanza en contextos específicos que sustentará su intervención como pedagogo.</p>	<p>Facilita la adquisición de estrategias didácticas eficaces para el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>Incorporación de tecnologías educativas para diseñar y aplicar estrategias didácticas, como el uso de plataformas de gestión del aprendizaje y herramientas de creación de contenidos interactivos. Aplicaciones: Quizlet para la creación de materiales didácticos. Software: Google Classroom, Moodle. Bibliotecas virtuales: ProQuest, SAGE Journals.</p>
	<p>Objetivo rediseñado:</p> <p>Desarrollar una perspectiva teórico-metodológica y una sensibilidad crítica en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo al alumno intervenir eficazmente como pedagogo en contextos escolarizados y no escolarizados.</p>		

La primera fase del plan de estudios de Pedagogía tiene como objetivo proporcionar una base sólida a los estudiantes en diversas áreas clave. Este fundamento es esencial para su desarrollo académico y profesional, cubriendo materias fundamentales como la historia, la filosofía, la psicología y la pedagogía. Materias como “El Estado Mexicano y los proyectos educativos” e “Historia de la Educación en México” ofrecen un contexto histórico y político que es crucial para entender el sistema educativo actual. Sin embargo, es evidente la necesidad de definir objetivos más claros en algunas materias, como “Filosofía de la Educación”, para alinear mejor su contenido con el desarrollo crítico de los estudiantes.

Además, aunque se reconoce la importancia de la integración de competencias digitales en el currículo, esta integración es insuficiente en la primera fase. Materias como “Introducción a la Psicología” y “Teoría Pedagógica”. “Génesis y Desarrollo” podrían beneficiarse enormemente de un uso más robusto de plataformas en línea y herramientas digitales para acceder y analizar teorías y estudios actuales. Esto no solo mejoraría la comprensión de los estudiantes, sino que también los prepararía mejor para un entorno educativo cada vez más digitalizado dada la propia demanda de personas que desean seguir estudiando en casa, más las personas que por razones laborales no pueden integrarse a un sistema presencial; pero también porque es la invasión de la digitalización en todos los aspectos de nuestra vida.

Segunda Fase

Vayamos ahora a describir las trece asignaturas de la segunda fase II: Campos de formación y trabajo profesional que busca proporcionar aportaciones teóricas, metodológicas y técnicas para conocer y analizar los procesos educativos institucionales grupales e individuales donde se elaboren alternativas metodológicas y técnicas de la pedagogía para intervenir en procesos educativos donde el pedagogo pueda laborar (UPN,1990: 9).

Materia 18: *Planeación y Evaluación Educativas*

Objetivo general rediseñado: Desarrollar habilidades para diseñar y evaluar programas educativos, con énfasis en la toma de decisiones informada por datos y en la mejora de los procesos organizacionales en instituciones educativas.

Contribución al perfil de egreso: Incluir creatividad e innovación en resolución de problemas educativos, proporcionar herramientas prácticas y experiencias aplicadas.

Materia 19: *Educación y sociedad en América Latina*

Objetivo: Estudiar proyectos y problemáticas educativas y culturales de América Latina en sus condiciones históricas, socioeconómicas y políticas.

Contribución al perfil de egreso Analizar la problemática educativa considerando políticas educativas y condiciones de la región.

Materia 20: *Comunicación y procesos educativos*

Objetivo general rediseñado: Explorar la influencia de los procesos comunicativos en la práctica educativa, con especial énfasis en cómo mejorar la interacción entre docentes y alumnos para optimizar los resultados de aprendizaje.

Contribución al perfil de egreso: Analizar e intervenir creativamente en la problemática educativa.

Materia 21: *Teoría Curricular*

Objetivo general rediseñado:

Contribución al Perfil de Egreso Equipar al estudiante con herramientas teóricas y prácticas para abordar efectivamente los desafíos del sistema educativo.

Materia 22: *Organización y gestión de instituciones educativas*

Objetivo general rediseñado: Comprender los principios de la organización y gestión de instituciones educativas para mejorar su funcionamiento y adaptarlas a las demandas del entorno laboral y tecnológico actual.

Contribución al Perfil de Egreso: Solo se presentan objetivos particulares

Materia 23: Investigación educativa I

Objetivo general rediseñado: Capacitar a los estudiantes para diseñar y llevar a cabo investigaciones educativas relevantes, enfocándose en problemáticas actuales del sistema educativo y utilizando herramientas teóricas y metodológicas avanzadas.

Contribución al perfil de egreso: Exige habilidades avanzadas para realizar investigaciones más complejas.

Materia 24: Comunicación, cultura y educación

Objetivo general rediseñado: Analizar y comprender el fenómeno de la comunicación inserto en los procesos socioculturales para su aplicación en las prácticas educativas y sociales.

Contribución al perfil de egreso: Coincide en analizar el entorno educativo, pero difiere en alcance.

Materia 25: Bases de la Orientación Educativa

Objetivo general rediseñado: Desarrollar competencias para la práctica de la orientación educativa, con especial énfasis en su aplicación en el sistema escolar y en la atención a las necesidades de orientación vocacional y profesional de los estudiantes.

Contribución al perfil de egreso: Se enfoca en la intervención creativa y el conocimiento profundo del sistema educativo mexicano.

Materia 26: Programación y Evaluación Didácticas

Objetivo general rediseñado: Desarrollar habilidades para diseñar, implementar y evaluar planes didácticos, basados en principios pedagógicos y en las demandas del entorno laboral educativo.

Contribución al perfil de egreso: Coincide en fomentar la capacidad de intervenir y evaluar en la educación.

Materia 27: Orientación educativa: sus prácticas

Objetivo general rediseñado: Desarrollar la capacidad de diseñar y gestionar programas de orientación educativa en el ámbito escolar, adaptados a las necesidades individuales y grupales de los estudiantes.

Contribución al perfil de egreso: Se enfoca en el dominio teórico de la Pedagogía y el sistema educativo mexicano.

Materia 28: Investigación Educativa II

Objetivo general rediseñado: Continuar el desarrollo de habilidades de investigación educativa, enfocándose en la implementación de proyectos de investigación que aborden problemáticas educativas contemporáneas.

Contribución al perfil de egreso: No existe un programa

Materia 29: Epistemología y Pedagogía

Objetivo general rediseñado: Desarrollar un enfoque crítico hacia la epistemología de la pedagogía, explorando cómo el conocimiento pedagógico puede contribuir a la mejora de las prácticas educativas.

Contribución al perfil de egreso: Contribuye a la formación general del estudiante en el campo de la pedagogía.

Materia 30: Desarrollo y Evaluación Curricular

Objetivo general rediseñado: Desarrollar la capacidad de diseñar, actualizar y evaluar planes y programas educativos que se adapten a las necesidades actuales del sistema educativo y del mercado laboral.

Contribución al Perfil de Egreso: Se centran en el análisis y la intervención en el sistema educativo, así como en el desarrollo y la evaluación de planes y programas de estudio.

Esta Fase II es en donde se trabaja de manera más cercana a las ramas y usos de la pedagogía como la didáctica y la docencia; también aparecen aquí la

comunicación educativa, la orientación educativa, curriculum y proyectos educativos; estos cinco campos son el antecedente de lo que será la última etapa o fase de la carrera, solo que no nos damos cuenta hasta que los meses de marzo-abril debemos entregar una solicitud de inscripción a alguno de los campos donde cursaremos los dos últimos semestres.

A continuación, se presenta el cuadro donde hemos concentrado las asignaturas de la segunda fase. En la primera columna, un número en lugar del nombre de la materia que se puede ver en la descripción de arriba. En la segunda columna presentamos el objetivo que presenta cada programa y debajo del mismo, se encuentra una propuesta de nuevo objetivo para cada asignatura que toma en cuenta los referentes teóricos como la experiencia vivida durante su desarrollo. En la tercera columna presentamos un análisis sobre la vinculación de cada objetivo con el perfil de egreso y en la última columna se agrega una recomendación específica para usar algún tipo de tecnología digital que contribuya al logro del objetivo propuesto en esta investigación.

	Objetivo General	Contribución al Perfil de Egreso	Competencia Digital
18	<p>Analizar y comprender el sustento teórico de la planeación educativa. •Identificar el proceso de planeación dentro de las instituciones educativas. • Ubicar el proceso de evaluación dentro del proceso de planeación y valorarlo como instrumento de toma de decisiones para la mejora de los procesos organizacionales y educativos. • Ofrecer instrumentos de planeación y evaluación educativas. •Desarrollar competencias en el campo de la planeación para el desarrollo profesional del pedagogo.</p>	<p>Los objetivos de la materia deben incluir creatividad e innovación en la resolución de problemas educativos, proporcionar herramientas prácticas, experiencias aplicadas, enfocarse en la comprensión y aplicación de la planeación y evaluación en el contexto del sistema educativo mexicano.</p>	<p>No se menciona explícitamente el desarrollo de competencias digitales en el programa de la materia. Sin embargo, se recomienda incluir herramientas digitales y plataformas de educación para facilitar la planeación y evaluación de planes y programas de estudio, como: Herramientas de colaboración en línea (Google Workspace, Microsoft Teams, etc.) Plataformas de gestión de proyectos (Trello, Asana, etc.) Herramientas de análisis de datos (Excel, Tableau, etc.) Plataformas de evaluación y seguimiento (Canvas, Blackboard, etc.)</p>
	<p>Objetivo rediseñado: Desarrollar habilidades para diseñar y evaluar programas educativos, con énfasis en la toma de decisiones informada por datos y en la mejora de los procesos organizacionales en instituciones educativas.</p>		
19	<p>El objetivo general del curso es el estudio y análisis de los proyectos y problemáticas educativas y culturales de la región latinoamericana en sus condiciones históricas, socioeconómicas y políticas.</p>	<p>Estudiar proyectos y problemáticas educativas y culturales de América Latina en sus condiciones históricas, socioeconómicas y políticas.</p>	<p>El programa enfatiza el desarrollo de competencias digitales con una variedad de recursos en línea. Utilizar recursos en línea como la Biblioteca Digital de la Universidad de la República (Uruguay) o la Biblioteca Digital de la Universidad Nacional Autónoma de México (México) para acceder a información y recursos sobre la región. Aprovechar herramientas de colaboración en</p>
	<p>Objetivo rediseñado: Analizar las políticas educativas latinoamericanas en su contexto histórico, socioeconómico y político, con el objetivo de</p>		

	comprender su impacto en la sociedad.		línea como Slack o Discord para trabajar en equipo y compartir recursos. Aplicaciones: Google Drive para almacenar y compartir documentos, Zoom para realizar reuniones y presentaciones en línea.
20	El alumno será capaz de comprender y analizar cómo su práctica educativa está permeada por procesos comunicativos y de qué manera inciden en los distintos escenarios. Objetivo rediseñado: Explorar la influencia de los procesos comunicativos en la práctica educativa, con especial énfasis en cómo mejorar la interacción entre docentes y alumnos para optimizar los resultados de aprendizaje.	El perfil de egreso destaca la importancia de analizar e intervenir creativamente en la problemática educativa, complementando el objetivo de la materia de comprender la influencia de los procesos comunicativos en la práctica educativa.	El programa incorpora competencias digitales para preparar a los estudiantes en el uso de herramientas y recursos digitales. Utilizar herramientas de comunicación en línea como WhatsApp o Telegram para mantener contacto con estudiantes. Aprovechar recursos en línea como la Biblioteca Virtual de México o sitios como Dianlet para acceder a información e investigaciones. Aplicaciones: Google Docs para colaborar en documentos en tiempo real y Canva para crear presentaciones y materiales visuales.
21	Introducir al estudio de los enfoques teóricos del campo del currículum en contextos de México, América Latina y otros espacios. Objetivo rediseñado: Desarrollar un análisis crítico de los enfoques curriculares contemporáneos, aplicándolos a la mejora y actualización de programas educativos en México y América Latina.	El perfil de egreso y el objetivo de la materia están alineados y se complementan, equipando al estudiante con herramientas teóricas y prácticas para abordar efectivamente los desafíos del sistema educativo.	El uso de películas y videos como actividades extraescolares fomenta el aprendizaje y el interés por los problemas educativos. Aprovechar herramientas de aprendizaje en línea como Coursera o Udemy para mejorar habilidades en redacción y comprensión lectora. Aplicaciones: Google Slides para crear presentaciones y materiales visuales.
22	No cuenta con objetivo general	Solo se presentan objetivos particulares	No se hace referencia explícita a la integración de competencias digitales.

	<p>Objetivo rediseñado: Comprender los principios de la organización y gestión de instituciones educativas para mejorar su funcionamiento y adaptarlas a las demandas del entorno laboral y tecnológico actual.</p>		<p>Utilizar herramientas de gestión de tiempo como Todoist o Trello para organizar tareas y proyectos. Aprovechar recursos en línea como REDALYC, revistas UNAM para acceder a información y recursos sobre la región. Aplicaciones: Google Sheets para analizar y visualizar datos y Google Forms para crear encuestas y evaluaciones.</p>
23	<p>Formar en los estudiantes los conocimientos, habilidades y actitudes para desarrollar investigación educativa mediante el inicio de un proyecto de investigación en función de un problema de su interés, a fin de que inicien el proceso de indagación empleando los aportes teóricos, técnicos y metodológicos desarrollados en las ciencias sociales, particularmente en el ámbito pedagógico.</p> <p>Objetivo rediseñado: Capacitar a los estudiantes para diseñar y llevar a cabo investigaciones educativas relevantes, enfocándose en problemáticas actuales del sistema educativo y utilizando herramientas teóricas y metodológicas avanzadas.</p>	<p>El objetivo de la materia se centra en iniciar el proceso de investigación educativa y desarrollar un proyecto inicial, mientras que el perfil de egreso exige habilidades avanzadas para realizar investigaciones más complejas.</p>	<p>La selección de bibliografía refleja la relevancia y actualidad de los recursos disponibles. Utilizar herramientas de investigación en línea como Google Scholar o ResearchGate para acceder a recursos y publicaciones relevantes. Utilizar sitios de recursos en línea como La Revista Mexicana de Educación, buscadores académicos como Scielo, Dialnet. JSTOR. Etc. Aplicaciones: Google Drive para almacenar y compartir documentos. Mendeley para organizar y gestionar bibliografía.</p>
24	<p>Analizar y comprender el fenómeno de la comunicación inserto en los procesos socioculturales para su aplicación en las prácticas educativas y sociales.</p> <p>Objetivo rediseñado: Explorar la interrelación entre comunicación,</p>	<p>El perfil de egreso y la materia coinciden en analizar el entorno educativo, pero difieren en alcance.</p>	<p>En el programa de estudio, se hace un uso significativo de bibliografía digital. Aprovechar plataformas de video como YouTube para ver contenido multimedia. Presentaciones en Canva o PowerPoint.</p>

	cultura y educación, y su impacto en el diseño y ejecución de programas educativos que respeten la diversidad cultural.		
25	<p>El estudiante de Pedagogía contará con un panorama general sobre el campo de la Orientación Educativa que le permita ubicar su papel como Orientador —Pedagogo, brindándole las bases para profundizar posteriormente en los elementos que le servirán en su práctica profesional.</p> <p>Objetivo rediseñado: Desarrollar competencias para la práctica de la orientación educativa, con especial énfasis en su aplicación en el sistema escolar y en la atención a las necesidades de orientación vocacional y profesional de los estudiantes.</p>	El perfil de egreso se enfoca en la intervención creativa y el conocimiento profundo del sistema educativo mexicano, mientras que el objetivo de la materia se orienta a dar una visión general de la Orientación Educativa y formar al estudiante como Orientador Pedagogo.	<p>Ausencia notable de las competencias digitales en el programa.</p> <p>Utilizar herramientas de aprendizaje en línea como Coursera, edX o Udemy para mejorar conceptos y habilidades relacionadas con la orientación.</p> <p>Aplicaciones: Google Sheets para analizar y visualizar datos. Google Forms para crear encuestas y evaluaciones.</p>
26	<p>El estudiante con esta asignatura tendrá conocimientos que le permitan: Conocer los fundamentos pedagógicos y éticos de la planeación y la evaluación didácticas. •Identificar los componentes de una planeación didáctica para diseñarla, asesorar su elaboración y evaluar su implementación.</p> <p>Objetivo rediseñado: Desarrollar habilidades para diseñar, implementar y evaluar planes didácticos, basados en principios pedagógicos y en las demandas del entorno laboral educativo.</p>	El objetivo de la materia y el perfil de egreso coinciden en fomentar la capacidad de intervenir y evaluar en la educación.	<p>Solo se refleja en el uso de bibliografía digital.</p> <p>Utilizar herramientas de evaluación en línea como Google Forms o Kahoot para crear encuestas y evaluaciones.</p> <p>Aprovechar herramientas gratuitas como Midomo para la creación de recursos visuales.</p> <p>Aplicaciones: Google Slides para crear presentaciones y materiales visuales.</p>

<p>27</p>	<p>El estudiante de Pedagogía contará con elementos teóricos metodológicos para el análisis, diseño, seguimiento, operación y evaluación de un proyecto de Orientación Educativa en el ámbito escolar.</p>	<p>El objetivo de la materia se orienta hacia la práctica en proyectos de Orientación Educativa, mientras que el perfil de egreso se enfoca en el dominio teórico de la Pedagogía y el sistema educativo mexicano.</p>	<p>No se encuentra ningún indicio de competencias digitales en el programa. Aplicaciones: Microsoft Teams o Slack: Para comunicación y colaboración en equipo, permitiendo chats, videollamadas y organización de canales por temas. Zoom o Google Meet: Para realizar videoconferencias y reuniones virtuales con estudiantes y colegas. ERIC (Education Resources Information Center): Ofrece acceso a una amplia base de datos de literatura e investigación en educación. Notion: Para tomar notas, crear bases de datos, gestionar proyectos y colaborar con otros.</p>
<p>28</p>	<p>Que los alumnos elaboren un proyecto de investigación</p>	<p>En esta asignatura no existe un programa, solo se presenta un listado de contenidos</p>	<p>No hay nada relacionado con las competencias digitales. Utilizar herramientas de investigación en línea como Google Scholar o ResearchGate para acceder a recursos y publicaciones relevantes. Zotero: Para gestionar y organizar referencias bibliográficas, así como para compartir bibliografías con otros investigadores. Overleaf: Para colaborar en la redacción de documentos académicos en LaTeX, ideal para proyectos que requieren una presentación formal. Google Docs: Para la escritura colaborativa en tiempo real y la fácil compartición de documentos.</p>
<p>Objetivo rediseñado: Desarrollar la capacidad de diseñar y gestionar programas de orientación educativa en el ámbito escolar, adaptados a las necesidades individuales y grupales de los estudiantes.</p>	<p>Objetivo rediseñado: Continuar el desarrollo de habilidades de investigación educativa, enfocándose en la implementación de proyectos de investigación que aborden problemáticas educativas contemporáneas.</p>		

29	<p>Plantear la necesidad del análisis epistémico/epistemológico en pedagogía, exponiéndolo y justificándolo a través de la reflexión filosófica sobre una propuesta del campo de la teoría curricular.</p> <p>Objetivo rediseñado: Desarrollar un enfoque crítico hacia la epistemología de la pedagogía, explorando cómo el conocimiento pedagógico puede contribuir a la mejora de las prácticas educativas.</p>	<p>La materia puede no abordar directamente las políticas y programas del sistema educativo mexicano, pero, aun así, contribuye a la formación general del estudiante en el campo de la pedagogía.</p>	<p>No se hace mención ni existe algo relacionado con las competencias digitales.</p> <p>Discussion Boards en LMS (Learning Management Systems) como Moodle o Canvas: Para fomentar discusiones filosóficas y reflexiones críticas entre los estudiantes.</p> <p>Zotero: Para organizar y gestionar referencias bibliográficas, ideal para trabajos de investigación y ensayos académicos.</p> <p>MindMeister o Coggle: Herramientas para la creación de mapas conceptuales que ayuden a los estudiantes a organizar y visualizar conceptos filosóficos y pedagógicos.</p>
30	<p>Analizar el diseño y la evaluación de planes y programas de estudio a partir del dominio teórico, metodológico y normativo del campo curricular para desarrollar, actualizar, asesorar y/o supervisar propuestas de formación en diferentes niveles educativos a partir de las nociones de diseño, desarrollo y evaluación curricular.</p> <p>Objetivo rediseñado: Desarrollar la capacidad de diseñar, actualizar y evaluar planes y programas educativos que se adapten a las necesidades actuales del sistema educativo y del mercado laboral.</p>	<p>Ambos, el perfil de egreso y el objetivo de la materia se centran en el análisis y la intervención en el sistema educativo, así como en el desarrollo y la evaluación de planes y programas de estudio.</p>	<p>Las competencias digitales se desarrollan a través de una serie de actividades prácticas y teóricas.</p> <p>Utilizar herramientas de evaluación en línea como Google Forms o Kahoot para crear encuestas y evaluaciones</p> <p>Google Sheets para analizar y visualizar datos.</p> <p>Google Forms para crear encuestas y evaluaciones.</p> <p>Aplicaciones para visualizar, subrayar, leer archivos PDF</p>

Esta segunda fase del plan de estudios se enfoca en la formación profesional de los estudiantes, abordando temas más especializados y aplicados en el campo de la educación. Materias como “Planeación y Evaluación Educativa” y “Organización y Gestión de Instituciones Educativas” son cruciales para desarrollar competencias en la planeación, evaluación y gestión dentro del contexto educativo mexicano. Sin embargo, es notable que en estas materias no se menciona la integración de competencias digitales, lo cual es una omisión significativa dado el papel central de la tecnología en la educación moderna.

Por otro lado, materias como “Comunicación y Procesos Educativos” y “Educación y Sociedad en América Latina” demuestran un avance positivo al incorporar recursos en línea y enfatizar el desarrollo de competencias digitales. Estas materias reconocen la importancia de la comunicación y las herramientas digitales en el análisis e intervención educativa, lo que es esencial para preparar a los estudiantes para los desafíos contemporáneos en el campo educativo.

Una oportunidad de mejora identificada es la necesidad de una mayor creatividad e innovación en la resolución de problemas educativos. Por ejemplo, “Investigación Educativa I” debe no solo iniciar a los estudiantes en el proceso de investigación, sino también equiparlos con habilidades avanzadas para realizar investigaciones más complejas utilizando herramientas y metodologías digitales actuales. Asimismo, la “Didáctica General” debería fomentar el uso de tecnologías educativas en la planificación y ejecución de actividades didácticas, utilizando plataformas de gestión del aprendizaje y herramientas de creación de contenidos interactivos.

Tercera fase.

La última fase que corresponde a los semestres séptimo y octavo de la carrera nos llenó de ilusión por salir al mundo real a aplicar los conocimientos que habíamos logrado adquirir en los primeros seis semestres; sin embargo, continuamos en las aulas tratando de adivinar de que se trataba el mundo laboral para las pedagogas y los pedagogos. En mi caso ni siquiera tuve acceso al campo

de mi elección a pesar de haberlo solicitado formalmente y de contar con el promedio requerido para acceder a él; las opciones que me plantearon en mi turno no eran de mi agrado ni había hecho seguimiento de su contenido e impacto, sin embargo, tuve que aceptar la opción donde había cupo.

En el Plan de estudios la Fase III Concentración en campo y/o servicio fortalece la formación del pedagogo desde una visión integradora, respecto de los planteamientos tecnológicos pedagógicos actuales y los conocimientos y habilidades necesarios para resolver las problemáticas educativas del Sistema Educativo nacional, garantiza el trabajo interdisciplinario para profundizar en el campo de elección para profundizar el trabajo de titulación y el servicio social.

A continuación, se describen las diez materias de la opción de campo Pedagogía imaginativa, donde encontré lugar para inscribirme en el turno matutino. Como esta opción, se ofrecieron siete opciones más con sus diez materias inamovibles, es decir, que las materias optativas no existen una vez que los estudiantes eligieron la opción de campo; porque cada opción se presenta con sus diez asignaturas obligatorias.

En la siguiente descripción, nos centraremos exclusivamente en las materias pertenecientes al campo de Pedagogía Imaginativa

Materia 31: Seminario de Tesis I

Objetivo general rediseñado: Fomentar en los estudiantes la capacidad de desarrollar investigaciones originales que aborden problemas educativos actuales, dotándolos de herramientas para la producción de conocimiento aplicable en su futura práctica profesional.

Contribución al perfil de egreso: Forma profesionales reflexivos, críticos y creativos, capaces de investigar y generar conocimiento que contribuya a la mejora de la educación.

Materia 32: Seminario taller de concentración I

Objetivo general rediseñado: Explorar las principales teorías pedagógicas que ponen énfasis en la imaginación como eje del proceso educativo, desarrollando competencias para su aplicación en el diseño curricular.

Contribución al perfil de egreso: Énfasis en la importancia de la imaginación en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Materia 33: Curso o seminario optativo 7-I: Tecnologías imaginativas I

Objetivo general rediseñado: Desarrollar competencias para integrar las TIC en el diseño y aplicación de proyectos educativos que fomenten la creatividad y la innovación en el aula.

Contribución al Perfil de Egreso: Uso de TICs en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Materia 34: Curso o seminario optativo 7-II: Narrativa y aprendizaje I

Objetivo general rediseñado: Explorar el poder de la narrativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aplicando técnicas narrativas para mejorar la retención y comprensión del contenido educativo.

Contribución al perfil de egreso: Énfasis en la narrativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Materia 35: Curso o Seminario Optativo 7-III: Creatividad y Educación I

Objetivo general rediseñado: Desarrollar competencias creativas en los estudiantes para que apliquen procesos innovadores en la enseñanza, tanto en entornos tradicionales como digitales.

Contribución al perfil de egreso: Énfasis en la creatividad e innovación en la enseñanza-aprendizaje.

Materia 36: Seminario de Tesis II

Objetivo general rediseñado: Guiar al estudiante en la consolidación de su investigación, garantizando la correcta aplicación de métodos de análisis y la coherencia en la presentación de resultados en su trabajo recepcional.

Contribución al perfil de egreso: Formación en investigación y análisis de problemas educativos.

Materia 37: Seminario Taller de Concentración II

Objetivo general rediseñado: Explorar las propuestas pedagógicas contemporáneas que colocan la imaginación como elemento central para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Contribución al perfil de egreso: Uso de la imaginación para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Materia 38: Curso o Seminario Optativo 8-I: Tecnologías Imaginativas II

Objetivo general rediseñado: Aplicar las TIC en el desarrollo de proyectos didácticos personalizados, adaptados a diferentes contextos educativos, ya sean presenciales, híbridos o en línea.

Contribución al perfil de egreso: Uso de TICs en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Materia 39: Curso o Seminario Optativo 8-II: Narrativa y Aprendizaje II

Objetivo general rediseñado: Utilizar la narrativa como herramienta pedagógica para la creación de relatos educativos que faciliten la enseñanza y el aprendizaje de manera innovadora.

Contribución al perfil de egreso: Uso de la narrativa para favorecer el aprendizaje.

Materia 40: Curso o Seminario Optativo 8-III: Creatividad y Educación II

Objetivo general rediseñado: Desarrollar competencias avanzadas en la creación de estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten el desarrollo de habilidades creativas en los estudiantes.

Contribución al perfil de egreso: Uso de la creatividad y la imaginación en la enseñanza-aprendizaje.

Las cuatro primeras materias de esta última fase de formación conservaron su nombre original y se concentraron efectivamente dos Seminarios de talleres de concentración en Pedagogía imaginativa y dos Seminarios de tesis; sin embargo,

en la práctica no se desarrollaron las temáticas elegidas en estos programas, lo que sí se desarrolló adecuadamente fueron las temáticas del Seminario de tesis I y II. Respecto a las materias llamadas optativas, sin serlo, se puede decir que no se desarrollaron los temas diseñados para tales espacios; lo que sí hicimos fueron diversas actividades de integración grupal, armonización de equipos, y diversas actividades lúdicas.

A continuación se presenta el cuadro de concentración de las diez materias que integran el campo que elegí de Pedagogía imaginativa donde se encontrara el número de acuerdo al nombre de la materia que se encuentra en la descripción anterior; igual que los cuadros anteriores se presenta una segunda columna con dos objetivos, el que aparece en los programas y el que se propone como producto de esta investigación; en la tercera columna se analiza la relación del objetivo con el perfil de egreso y en la última se puede localizar una serie de recomendaciones que se hacen con el propósito de incorporar algunas herramientas tecnológicas que pueden ayudar al desarrollo de diversas habilidades digitales.

	Objetivo General	Contribución al Perfil de Egreso	Competencia Digital
31	<p>A través de un proceso de introyección, el alumno descubrirá, reconocerá y explorará en su propia biografía, deseos, frustraciones, necesidades de conocer, en dónde está.</p> <p>afectivamente implicado para que ello se pueda convertir en la materia prima del trabajo de titulación y de su propia práctica, tanto en la universidad como en el trabajo profesional.</p> <p>Objetivo rediseñado: Fomentar en los estudiantes la capacidad de desarrollar investigaciones originales que aborden problemas educativos actuales, dotándolos de herramientas para la producción de conocimiento aplicable en su futura práctica profesional.</p>	<p>El perfil de egreso y los objetivos de la materia buscan formar profesionales reflexivos, críticos y creativos, capaces de investigar y generar conocimiento que contribuya a la mejora de la educación. Por lo tanto, sí están relacionados entre sí.</p>	<p>No se menciona nada relacionado con competencias digitales, por lo que se sugieren:</p> <p>Herramientas Digitales: Mendeley (gestión de referencias).</p> <p>Aplicaciones: Microsoft Word y Google Docs (escritura colaborativa).</p> <p>Motores de búsqueda: Google Scholar, PubMed.</p>
32	<p>Construir un recorrido por algunas de las principales propuestas pedagógicas del siglo XX, que ponen al centro la imaginación de su propuesta educativa, con el fin de identificar los elementos de propuestas curriculares en donde la imaginación sea clave en los procesos de enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>En particular, la materia pone énfasis en la importancia de la imaginación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo cual está en línea con la meta de formar profesionales creativos que se plantea en el perfil de egreso. Por lo tanto, sí están relacionados entre sí.</p>	<p>Se encuentra solo bibliografía digitalizada, algunos de los links a libros están caídos o ya no existen, los enlaces a videos de YouTube ya no están disponibles.</p> <p>Herramientas Digitales: Zotero (gestión de referencias). Aplicaciones: Google Books (acceso a libros). Motores de búsqueda: Internet Archive, JSTOR.</p>

	<p>Objetivo rediseñado: Explorar las principales teorías pedagógicas que ponen énfasis en la imaginación como eje del proceso educativo, desarrollando competencias para su aplicación en el diseño curricular.</p>		
33	<p>Que las y los estudiantes de séptimo semestre, asuman su condición de Perffinkers para construir conocimientos en torno al empleo de diversas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) que favorezcan el análisis de producciones didácticas digitales, con base en la aplicación y el reconocimiento de la Pedagogía Imaginativa.</p>	<p>En particular, la materia pone énfasis en la importancia de la imaginación y las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo cual está en línea con la meta de formar profesionales creativos que se plantea en el perfil de egreso. Por lo tanto, sí están relacionados entre sí.</p>	<p>Encontramos bibliografía digital e investigaciones publicadas en sitios de búsqueda. Sugerencias: Herramientas Digitales: Prezi (presentaciones dinámicas). Aplicaciones: Trello (gestión de proyectos). Motores de búsqueda: ERIC, ScienceDirect.</p>
	<p>Objetivo rediseñado: Desarrollar competencias para integrar las TIC en el diseño y aplicación de proyectos educativos que fomenten la creatividad y la innovación en el aula.</p>		
34	<p>Reconocer en la narrativa, las características y los elementos positivos a partir de sus propias experiencias de aprendizaje anteriores y presentes. Comprender cómo los elementos de la narración influyen en la asimilación y durabilidad del conocimiento. Desarrollar la habilidad para elaborar narrativas creativas para favorecer el aprendizaje</p>	<p>En particular, la materia pone énfasis en la importancia de la narrativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo cual está en línea con la meta de formar profesionales creativos que se plantea en el perfil de egreso. Por lo tanto, sí están relacionados entre sí.</p>	<p>Solo encontramos un link de bibliografía digital que no lleva un sitio Herramientas Digitales: Storybird (creación de historias). Aplicaciones: Scrivener (escritura de textos largos). Motores de búsqueda: Project MUSE, Google Books.</p>

	perdurable		
	Objetivo rediseñado: Explorar el poder de la narrativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aplicando técnicas narrativas para mejorar la retención y comprensión del contenido educativo.		
35	Favorecer el descubrimiento y desarrollo de habilidades creativas, expresivas y para el desarrollo de la innovación en la educación, fundamentadas en el conocimiento de herramientas teóricas y metodológicas.	La materia pone énfasis en la importancia de la creatividad y la innovación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo cual está en línea con la meta de formar profesionales creativos que se plantea en el perfil de egreso. Por lo tanto, sí están relacionados entre sí.	No hay nada relacionado con la competencia digital, por lo que se sugieren: Herramientas Digitales: MindMeister (mapas mentales). Aplicaciones: Tinkercad (modelado 3D). Motores de Búsqueda: Creative Commons, Coursera.
	Objetivo rediseñado: Desarrollar competencias creativas en los estudiantes para que apliquen procesos innovadores en la enseñanza, tanto en entornos tradicionales como digitales.		
36	El alumno será capaz de fundamentar su trabajo a través de la indagación y de plasmar su propia construcción o elaboración en un texto.	En particular, la materia pone énfasis en la importancia de la investigación y la elaboración de un trabajo recepcional, lo cual está en línea con la meta de formar profesionales capaces de analizar y resolver problemas educativos que se plantea en el perfil de egreso. Por lo tanto, sí están relacionados entre sí.	No se menciona nada relacionado con competencias digitales, por lo que se sugiere el uso de: Herramientas Digitales: SPSS (análisis estadístico). Aplicaciones: SurveyMonkey (creación de encuestas). Motores de Búsqueda: Web of Science, Scopus.
	Objetivo rediseñado: Guiar al estudiante en la consolidación de su investigación, garantizando la correcta aplicación de métodos de análisis y la coherencia en la presentación de resultados en su trabajo		

	recepional.		
37	<p>Construir un panorama de las propuestas que ponen al centro la imaginación, en el siglo XXI, con el fin de identificar los elementos de propuestas curriculares claves desde la imaginación, para pensar y transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Objetivo rediseñado: Explorar las propuestas pedagógicas contemporáneas que colocan la imaginación como elemento central para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>Aunque los objetivos de la materia se centran en aspectos específicos de la Pedagogía (como la importancia de la imaginación en los procesos de enseñanza-aprendizaje), estos aspectos contribuyen a alcanzar el perfil de egreso de formar profesionales capaces de analizar y resolver problemas educativos de manera creativa. Por lo tanto, sí están relacionados entre sí.</p>	<p>Bibliografía digital con enlaces caídos.</p> <p>Herramientas Digitales: Pearltrees (organización de enlaces). Aplicaciones: Flipgrid (videos interactivos). Motores de Búsqueda: DOAJ, CORE.</p>
38	<p>Al terminar el octavo semestre las y los estudiantes de la opción de campo de pedagogía imaginativa, integren a través del diseño de recursos didácticos digitales, la pedagogía imaginativa al proceso educativo, dentro de proyectos o estrategias en diversos contextos, ya sean presenciales, híbridos o en línea (educación remota).</p> <p>Objetivo rediseñado: Aplicar las TIC en el desarrollo de proyectos didácticos personalizados, adaptados a diferentes contextos</p>	<p>En particular, la materia pone énfasis en la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación y la pedagogía imaginativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo cual está en línea con la meta de formar profesionales creativos que se plantea en el perfil de egreso. Por lo tanto, sí están relacionados entre sí.</p>	<p>No se encuentra nada relacionado con la competencia digital. Se sugiere: Herramientas Digitales: WeVideo (edición de video). Aplicaciones: Google Classroom (gestión de aula). Motores de Búsqueda: SpringerLink, ProQuest.</p>

	educativos, ya sean presenciales, híbridos o en línea.		
39	<p>Recuperar los conocimientos adquiridos en Narrativa y Aprendizaje I a fin de vincularlos a la reflexión sobre el currículum escolar. Profundizar sobre el conocimiento de la narrativa como un recurso pedagógico para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje</p> <p>Objetivo rediseñado: Utilizar la narrativa como herramienta pedagógica para la creación de relatos educativos que faciliten la enseñanza y el aprendizaje de manera innovadora.</p>	Se busca formar profesionales capaces de analizar problemas educativos, generar conocimiento y aplicar soluciones creativas. La materia enfatiza el uso de la narrativa en la enseñanza-aprendizaje, lo cual se alinea con el objetivo del perfil de egreso de formar profesionales creativos.	<p>La mayoría de la bibliografía es digital y solo hay un link caído.</p> <p>Herramientas Digitales: Book Creator (creación de libros).</p> <p>Aplicaciones: Plotagon (animación de historias).</p> <p>Motores de Búsqueda: Open Library, HathiTrust.</p>
40	<p>Identificar la creatividad y la imaginación creativa como dos de los fundamentos de la innovación educativa. Diseñar estrategias de enseñanza creativa para el desarrollo de capacidades formativas dentro y fuera del aula</p> <p>Objetivo rediseñado: Desarrollar competencias avanzadas en la creación de estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten el desarrollo de habilidades creativas en los estudiantes.</p>	La materia enfatiza el uso de la creatividad y la imaginación en la enseñanza-aprendizaje, lo cual se alinea con el objetivo del perfil de egreso de formar profesionales creativos.	<p>No hay nada relacionado con la competencia digital, por lo que se sugiere:</p> <p>Herramientas Digitales: Lumosity (juegos de entrenamiento cerebral).</p> <p>Aplicaciones: Thinglink (creación de contenido interactivo).</p> <p>Motores de Búsqueda: ERIC, TED Talks.</p>

El análisis curricular de la tercera fase del Plan de estudios de Pedagogía pone de manifiesto varios puntos clave que contribuyen significativamente al perfil de egreso de los estudiantes. En primer lugar, se destaca un enfoque fuerte en la investigación y la reflexión crítica. La integración de tecnologías en la educación es otro punto crucial de esta fase. Cursos como “Tecnologías Imaginativas I” están diseñados para incentivar a los estudiantes a asumir roles innovadores y construir conocimientos sobre el uso de diversas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Esto es esencial para el análisis y producción de materiales didácticos digitales, alineándose con la necesidad creciente de desarrollar competencias digitales en los futuros educadores. No obstante, se observó que algunos enlaces a recursos digitales están desactualizados, lo cual subraya la necesidad de una actualización continua de la bibliografía y los recursos en línea para asegurar que los estudiantes tengan acceso a las herramientas más relevantes y efectivas.

Conclusiones generales del análisis curricular del apartado de las 40 materias

La mayoría de las materias analizadas están diseñadas para alinearse con el perfil de egreso de la carrera de Pedagogía. Se observa un enfoque en desarrollar competencias que permitan a los egresados intervenir de manera crítica y creativa en diversos contextos educativos, utilizando bases teóricas sólidas y habilidades prácticas relevantes. Sin embargo, el análisis revela que no todas las materias incorporan de manera explícita competencias digitales en sus programas. Se sugiere, considerando la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación moderna, la integración de competencias digitales como parte esencial de la preparación de los estudiantes frente a los retos del siglo XXI.

Varias materias están orientadas a desarrollar habilidades de investigación en los estudiantes, proporcionando bases teóricas y metodológicas para diseñar y llevar a cabo investigaciones educativas. El uso de herramientas digitales para la recolección y análisis de datos se destaca como una estrategia clave en estos cursos. Las materias no solo buscan impartir conocimientos teóricos, sino también

desarrollar habilidades críticas y analíticas en los estudiantes. Esto incluye la capacidad de analizar críticamente informes educativos, entender dinámicas sociales en entornos educativos y tomar decisiones informadas basadas en datos empíricos.

En general, el análisis revela que el plan de estudios proporciona una sólida base teórica y práctica a los estudiantes en áreas clave como historia y política educativa, psicología, didáctica y metodología de investigación. Los objetivos generales de las materias se alinean adecuadamente con el perfil de egreso de la carrera de Pedagogía. Sin embargo, se identifican algunas áreas de oportunidad en cuanto al desarrollo de competencias digitales. Si bien varias asignaturas incorporan el uso de herramientas tecnológicas, no existe una integración sistemática de estas competencias a lo largo del plan de estudios. Sería recomendable fortalecer el enfoque en competencias digitales, incluyendo de manera explícita en los objetivos y contenidos de cada materia el desarrollo de habilidades como:

— Manejo eficiente de información digital: búsqueda, evaluación y gestión de fuentes en línea.

— Creación de recursos educativos digitales: elaboración de presentaciones, infografías, videos, etc.

— Uso de tecnologías emergentes en educación: aplicaciones, software y plataformas para la enseñanza y el aprendizaje.

Adicionalmente, se observa que algunos programas carecen de objetivos generales claros o presentan una alineación parcial con el perfil de egreso, lo cual podría generar una desconexión entre los conocimientos y habilidades adquiridos y las necesidades de formación de los futuros pedagogos. Sería importante revisar estos casos para asegurar una mayor coherencia. Por ejemplo, la materia “Psicología Social”: Grupos y Aprendizaje” se enfoca principalmente en la Psicología Social, sin abordar en profundidad otras áreas educativas clave como políticas públicas o administración escolar.

Mis recomendaciones

Sería conveniente analizar si los objetivos de esta y otras asignaturas similares se alinean plenamente con el perfil de egreso. En cuanto a la integración de competencias digitales, se aprecia una tendencia positiva, con materias como “Estadística Descriptiva en Educación” y “Educación y Sociedad en América Latina” que incorporan el uso de herramientas tecnológicas de manera más sistemática. Sin embargo, esta integración aún no se refleja de manera transversal en todo el plan de estudios, por lo que sería importante fortalecer este aspecto.

En conclusión, el análisis de los programas de las 40 asignaturas del Plan de Estudios de Pedagogía 1990 de la UPN Ajusco muestra una alineación general con el perfil de egreso, pero también identifica áreas de oportunidad en cuanto al fortalecimiento de las competencias digitales y la coherencia entre los objetivos de las materias y las necesidades de formación de los futuros pedagogos. Estas áreas de mejora podrían ser consideradas en futuras revisiones y actualizaciones del plan de estudios. La incorporación de competencias digitales se destaca como una necesidad pendiente en algunos programas, subrayando la importancia de adaptarse a las demandas tecnológicas del presente y futuro.

Capítulo 2 Caracterización de la oferta laboral para pedagogos en plataformas digitales.

En este segundo capítulo se exponen algunas reflexiones iniciales sobre la profesión pedagógica como punto de partida para abordar el análisis de los empleos para pedagogas y pedagogos ofertados en y publicados en medios digitales de acceso gratuito.

Para hacer la caracterización de la oferta laboral, se hizo un seguimiento durante un semestre en cuatro plataformas especializadas en conexión de empleadores y buscadores de empleo; las vacantes localizadas fueron sumándose en una base de datos donde fue posible detallar las tareas y actividades designadas para cada función o puesto. Los resultados del seguimiento se presentan en una tabla que concentra la mayor cantidad de datos que word nos permite concentrar en este formato; la intención es dibujar los detalles que caracterizan el trabajo que los pedagogos y pedagogas para adentrarse en el mundo práctico de la profesión. Esta investigación me resultó muy interesante porque de ese modo conocí un

poco de la vida real del desarrollo profesional, dado que en la carrera no existe ningún acercamiento a la realidad laboral.

El capítulo concluye con la exposición de los resultados de la comparación entre las características y exigencias que se encontraron en las vacantes, con los rasgos, atributos, aprendizajes y competencias que el Plan de estudios de Pedagogía 1990 de la UPN manifiesta en su perfil de egreso. Para realizar este trabajo me sirvió mucho el ejercicio del capítulo anterior donde se realiza un repaso de cada uno de los espacios curriculares o asignaturas cursadas en el Programa educativo de Pedagogía en la generación 2020-2024.

2.1 La profesión pedagógica y oferta laboral

La profesión pedagógica en el siglo XXI enfrenta tanto desafíos como oportunidades en la oferta laboral. Existe una creciente demanda de profesionalizar la docencia, desarrollar competencias como organizar situaciones de aprendizaje, gestionar la progresión de los aprendizajes y fomentar estrategias de inclusión. Aunque la docencia sigue siendo un campo importante, la profesión pedagógica ha ampliado sus ámbitos de trabajo. Además de la educación formal, los pedagogos pueden desempeñarse en áreas como la pedagogía comunitaria, la coordinación de proyectos sociales y educativos, y la pedagogía laboral o empresarial (Anahúac, 2023).

En México la profesión pedagógica dio un giro cuando el gobierno decidió abrir el perfil de las plazas docentes de educación básica para que pudieran incorporarse los y las pedagogas en esa área laboral antes restringida exclusivamente para egresados de las Escuelas Normales.

La pedagogía comunitaria no está desarrollada en nuestro país como en otras partes del mundo, a pesar de que, por ejemplo, en la UPN amamos la Pedagogía de Paulo Freire, no se ha desarrollado como en otras áreas. Sólo se encontró algún tipo de prácticas cercanas a la pedagogía comunitaria en los Programas de Promotores Culturales, estas prácticas no se encuentran como empleos, sino como becas que ofrece el gobierno de México a través de Instituciones como la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México y el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE), instituciones que sólo se anuncian en convocatorias de seis

meses para desarrollar diversas actividades cercanos a la pedagogía de coordinación de proyectos sociales y educativos.

Por otra parte, la pedagogía laboral se conceptualiza como una disciplina que hace del trabajo objeto de investigación y reflexión pedagógicas, con el fin de analizarlo y perfeccionarlo. Esta ciencia combina la teorización sustantiva (explicativa e interpretativa) y normativa (Bunk, 1995). Sirve para el desarrollo del mundo productivo, aportando lo necesario para que el individuo trabaje según sus aptitudes y para que el esfuerzo laboral no contradiga las exigencias del ser humano, concediendo un alto grado de satisfacción (Messina et al., 2008). Su objetivo fundamental es analizar y optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje relacionados con la adquisición y desarrollo de competencias necesarias para el adecuado desempeño de la actividad laboral (Ilvento, 2006). Académicamente, permite entender a fondo el aprendizaje en contextos laborales. Profesionalmente, abre nuevos campos de trabajo para los pedagogos más allá de la docencia tradicional. La pedagogía laboral responde a demandas socio-laborales, aunque aún tiene poca visibilidad en los planos de estudio universitarios (Lorente, 2012) estas áreas de la Pedagogía no se atienden en la Universidad Pedagógica Nacional

Las profesiones en el mundo se han reconfigurado en los últimos años y debido a los procesos de cambio que les exigen a las universidades se enfoquen más en desarrollar la competencia global y atender necesidades emergentes. De acuerdo con Li (2016), esto implica el dominio de conocimientos, habilidades, actitudes y hábitos que puedan practicarse y adaptarse a diversos contextos sociales y culturales. La educación 4.0 que busca formar seres tanto integrales como multifuncionales, seres que se auto realizan construyendo conocimientos, habilidades y actitudes que le sean útiles tanto para las cuestiones de la vida, como para el trabajo y la escuela (Sifuentes, Sifuentes A, y Rivera 2022) también emerge, donde el estudiantado debe desarrollar habilidades tanto en tecnologías de información y análisis de datos como cognitivos (Mian, Sultan, & Ahmed, 2020). La Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2020) define cuatro escenarios educativos futuros:

1. Educación extendida o ampliada.
2. Educación subcontratada.
3. Instituciones como nodos de conexión con la comunidad.
4. Aprendizaje sobre la marcha.

Para seguir hablando del marco internacional, se puede decir que existe una preocupación de los gobiernos del mundo (organismos internacionales) por redefinir las competencias básicas y las competencias transferibles. El informe global de monitoreo de “Educación para todos” de la UNESCO (2016) identifica dos tipos de competencias esenciales para los jóvenes:

- Competencias básicas: Nociones de lectura, escritura y aritmética.
- Competencias transferibles: Solución de problemas, comunicación efectiva, creatividad, liderazgo y emprendimiento.

La organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) en el año 2020, menciona que las principales causas del desempleo de los egresados universitarios son: la falta de experiencia, la búsqueda de un sueldo digno (que en la mayoría de los casos los empleadores no quieren pagar), la falta de dominio en su área o disciplina y la ineficiencia en la capacitación. El especialista José Ramón Barreiro (director de la facultad de Negocios de la Universidad La Salle, 2021) apunta que uno de los grandes problemas de la empleabilidad es que, en la mayoría de las empresas consideran un riesgo generar empleos. Respecto a esta posición de la OCDE, me atrevería a decir, desde mi particular punto de vista que efectivamente los empresarios hasta riesgo ven en la generación de empleos, a pesar de que los empleados contribuyen grandemente en las generación de sus ingresos y sus ganancias; por ello considero que los gobiernos deberías de vigilar, legislar mejor sobre el empleo, los empleadores y las oportunidades de desarrollo profesional de los egresados de las instituciones educativas de nivel superior, sobre todo de instituciones públicas como la Universidad Pedagógica Nacional que no cuenta con bolsa de trabajo, ni facilidades siquiera para realizar prácticas profesionales mientras cursamos la carrera.

Los datos del INEGI sobre las tasas de ocupación, desocupación y subocupación son centrales para mapear la situación actual de la población económicamente activa (PEA) en México. La pandemia aumentó los índices de subocupación y desempleo, desfavoreciendo la inserción laboral.

Pero no se trata de un problema ocupacional sólo de México, sino que también es un problema generalizado; por ejemplo, la *Revista Andina de Educación* en 2021 publicó que la tasa de subocupación fue del 4.,4% (Revista Andina de Educación, 2022). Una encuesta del Centro de Opinión Pública Laureate en 2020 mostró que el 68% de los egresados provino de universidades públicas (Revista Andina de Educación, 2022).

Otro hito en la reconfirmación de las profesiones como la de pedagogía fueron los más de 15 meses que duró la pandemia y que afectó de manera significativa la educación en todo el mundo. México no fue la excepción ya que para 2022, se reportó que cinco puntos dos millones de estudiantes millones de estudiantes abandonaron su educación por diversas razones, incluyendo la necesidad de trabajar (INEGI, 2022) El Instituto Mexicano para la Competitividad (IMCO), indicó en el año 2021 que los beneficios de la educación superior han empezado a reducirse gracias a que la oferta laboral para los recién profesionistas no ha crecido a la par de la matrícula de las universidades.

2.2 El empleo en México

El INEGI reportó para enero de 2024, que la población ocupada en México alcanzó 58.9 millones de personas, aumentando en 552 mil respecto a enero de 2023 (INEGI, 2024). Para mayo de 2024, la población ocupada alcanzó los 59.8 millones, con una tasa de ocupación del 97.4% (INEGI, 2024). Estos datos reflejan una tendencia positiva en la ocupación laboral, lo cual abre posibilidades para los profesionales de la pedagogía. El Observatorio Laboral (OLA) es un servicio público que ofrece información sobre las principales carreras profesionales en México. Existen 167,263 pedagogos ocupados en el campo laboral (Blogs Unitec, 2021). El 65,8% de estos profesionistas son mujeres y el 34,2% son hombres (Observatorio Laboral, 2020). En promedio, los pedagogos en México tienen ingresos mensuales de \$15,800 pesos, variando según el área específica

(Observatorio Laboral, 2020). Las ocupaciones laborales con mayor demanda incluyen:

- Formación docente en diferentes niveles educativos.
- Orientación y asesoría educativa.
- Planeación y evaluación educativa.

Los resultados de la Encuesta Nacional de Egresados 2023 (ENE), llevada a cabo por el Centro de Opinión Pública de la UVM, señalan una mejora en la experiencia laboral de los egresados, con un 53.9% trabajan en el sector privado que significa un aumento del 5.6% con respecto al año anterior. El empleo en el sector público se reporta en el 36% de los encuestados, mientras que el 37% ahora se dedica al trabajo independiente, mostrando un aumento del 4.1% en comparación con 2022. Además, el 14.8% de los egresados ha emprendido y gestionado su propio negocio.

En esta encuesta se detecta que el empleo entre los egresados ha experimentado un aumento notable. Actualmente, el 39.8% de los egresados trabaja en el sector privado y el 23.2% en el sector público. Este crecimiento refleja una recuperación gradual del mercado laboral tras los desafíos impuestos por la pandemia de COVID-19. Además, el autoempleo también ha visto un incremento significativo, con el 27.2% de los egresados operando como profesionales independientes, lo que destaca una tendencia creciente hacia la flexibilidad laboral y el emprendimiento.

Otro dato de encuesta es que el 42% de los encuestados enfatiza la necesidad de habilidades tecnológicas para asegurar un empleo, reflejando la creciente demanda de competencias digitales en todas las áreas de trabajo.

En 2024 en México, se estima que las empresas enfrentan un 55% de dificultades para cubrir sus puestos, frente al 47% en 2023 (Hays, 2024: 9). El uso de tecnología como la Inteligencia Artificial (IA), aun cuando puede ser un instrumento que apoye los procesos en las empresas, muchas organizaciones no están aprovechando eficazmente la IA, ya que solo el 36% fomentan su uso y el 66% no

tienen protocolos establecidos. Además, el 86% de los empleados no son conscientes de la existencia de dichos protocolos (Hays, 2024: 12).

La precariedad laboral se manifiesta en la falta de condiciones para brindar seguridad social y salarios decorosos, especialmente en docentes de trabajo temporal o por hora (Anaya, 2019). Las universidades adoptan la cultura de la calidad total, basada en la ética del mercado, que a veces resulta incompatible con la ética universal (Freire, 2012).

La pandemia incrementó la desigualdad social, la inequidad en las instituciones de educación superior y la intensificación de las jornadas laborales (Silas y Vásquez, 2020). El mercado laboral, donde la oferta y la demanda de trabajo se encuentran, fue analizado desde diversas perspectivas, incluidas las económicas (Morales & Medina, 2019). Las universidades debieron adaptarse a las exigencias de competencias laborales del mercado, ofreciendo diversas opciones (Rivas et al., 2019). Los avances tecnológicos y digitales transformaron los nuevos empleos (Campos & Alonso, 2015; Weller, 2017).

En México, el mercado laboral requiere una combinación de habilidades técnicas, emocionales y de liderazgo para que los profesionales pudieran enfrentar desafíos complejos y contribuir al éxito y la innovación en cualquier organización.

2.3 Análisis del seguimiento de la oferta laboral para pedagogos

En el contexto actual de la educación, las plataformas digitales han emergido como herramientas fundamentales para la enseñanza y el aprendizaje, especialmente en el ámbito de la pedagogía. La digitalización de la educación ha traído consigo nuevas oportunidades laborales para los pedagogos, quienes ahora tienen la posibilidad de ejercer su profesión de manera virtual a través de diversas plataformas educativas en línea. Sin embargo, para que esto pueda ser y aprovechar estas oportunidades de empleo de manera efectiva, es crucial comprender las características y demandas del mercado laboral digital.

En el seguimiento realizado de enero a junio de 2024, se identificaron un total de 30 ofertas laborales relevantes para pedagogos en las plataformas digitales como LinkedIn, Indeed, OCC Mundial y CompuTrabajo. Se utilizaron criterios de

búsqueda específicos como "pedagogo", "educación", "e-learning", "capacitación", "Recursos Humanos" y "Becario de pedagogía" y se desarrolló un curriculum vitae para la búsqueda de trabajo (anexo).

Durante este tiempo, se mandaron solicitudes sin tener respuesta a excepción de 3 vacantes que son "Capacitadora", "Becario de recursos humanos" y "Administrador Jr.". Las similitudes de estas vacantes eran que necesitaba mínimo 6 meses de experiencia en puesto similar, dominio de paquetería office al 80%, nivel de inglés básico (A1) y contar con seguro facultativo. Se diferenciaba una de ellas ya que necesitaba experiencia previa en talleres o alguna área similar y alguna constancia o certificación que lo avalara.

Los datos se clasificaron y analizaron en función del número de ofertas, tipo de puestos ofrecidos, requisitos y competencias demandadas. También se evaluaron las características y funcionalidades de cada plataforma para proporcionar un contexto más amplio.

El objetivo de este análisis es identificar las principales funciones, requisitos, sueldos y si las ofertas laborales mencionan específicamente competencias digitales y tendencias de dichas ofertas.

A continuación, se presenta un concentrado de los datos obtenidos durante el seguimiento de empleo para pedagogos y pedagogas realizados durante los seis primeros meses del 2024. La organización en cinco columnas obedece a la necesidad de destacar los elementos que son más relevantes en el seguimiento: 1- empresa que ofrece el empleo; 2- la vacante con que caracteriza al mismo empleo, por ejemplo, asesor, coordinador, etc. aquí es importante destacar que a pesar de definir una función para el empleo, le agregar dos o tres responsabilidades más y eso se confirma hasta que se analizan a detalle cada una de las actividades; 3- las funciones, tareas y actividades son elementos que se encuentran concentrados en la tercer columna; 4- en la cuarta columna se agregan los requisitos que en términos generales no corresponden con las funciones que siempre son muchas y menos se corresponden con los salarios; 5. en la última columna se precisan los salarios declarados, en la mayoría de los casos no corresponden con lo que reciben los y las pedagogas empleadas.

Se presenta la caracterización de los empleos en cuatro grupos de acuerdo con las fuentes consultadas que son de diversa índole, pero tienen en común su acceso mediante Internet.

Tabla 1 Empleos en una RED de profesionistas

LinkedIn				
Empresa	Vacante	Funciones	Requisitos	Sueldo mensual
Tecnológico de Monterrey	Mentor	<ul style="list-style-type: none"> •Ser un puente de comunicación entre padres, maestros, alumnos y la Institución. •Implementar y supervisar la ejecución del programa académico diseñado para las materias de su grado. Llevar la bitácora y el desarrollo de competencias de cada alumno en los sistemas correspondientes. Detección y acciones de alumnos en situación de alerta académica – emocional (canalización). Seguimiento al estatus de los alumnos, así como a la asesoría en horario	Licenciatura/Maestría en Psicología Experiencia en seguimiento de alumnos, terapia o mentoría Inglés a nivel avanzado (nivel B2) Cuentas con experiencia docente de mínimo 2 años en alguna institución educativa de prestigio Radicar en CDMX	\$11,000 mensual
Tecnológico de Monterrey	Líder de Bienestar Estudiantil	Coordinar acciones con la Escuela de Humanidades y Educación para establecer y llevar a cabo una agenda para el Punto Blanco. Asegurar la capacitación continua del equipo de personas que integran el departamento de Bienestar Estudiantil. Establecer planes de desarrollo para el equipo de profesionales del área de Bienestar Estudiantil. Colaborar activamente en proyectos e iniciativas claves del campus que promuevan la vivencia holística de LiFE. Participar en la impartición y el diseño de Semanas Tec de LiFE o Autogestión propuestas para el desarrollo de competencias transversales. Manejo de presupuesto e indicadores en tiempo y forma. Generar y promover proyectos orientados al bienestar, comunidad segura y prevención de la violencia de género en nuestra comunidad académica y estudiantil. Manejo oportuno de los casos emocionales y atención de las situaciones de crisis en campus	Formación en Psicología, Maestría en Educación, Desarrollo Humano o carreras afines, experiencia en psicopedagogía, consejería, asesoría, manejo de grupos, coaching en adolescentes y jóvenes e inglés avanzado	\$21,000 mensual

Universidad de Monterrey	Responsable Cursos Gaming Lab	Atención a clientes. Manejo de presupuestos. Organización y logística de eventos. Planear y coordinar la oferta de los programas de Gaming Lab UDEM, accionando la ejecución de la logística para llevar a cabo cada uno de los programas, asegurando los recursos y la experiencia de los participantes.	Licenciatura en Mercadotecnia, Comunicación, Administración o afín. 3 años de experiencia	\$13,921
SAIN	Auxiliar de Capacitación	Elaboración de manuales de capacitación Seguimiento de Onboarding. Evaluaciones de desempeño Creación de Cartas Descriptivas. Capacitación en línea y presencial Elaboración de DNC	Licenciatura en Psicología, Pedagogía, Administración o afín (recién egresado o pasante) Experiencia de 6 meses a 1 año en el puesto. Paquetería Office	\$8.500

Tabla 2. Plataforma líder para postulaciones gratuitas y trabajo remoto

Indeed				
Empresa	Vacante	Funciones	Requisitos	Sueldo mensual
UVM	Docente de licenciatura UVM	Creación de clases dinámicas propiciando un aprendizaje significativo Ejecutar las estrategias para las clases frente a grupo, identificando las necesidades y problemas académicos del alumno. Promover la participación de todos los alumnos Incrementar el nivel de calidad académica Potenciar el nivel de desarrollo de los alumnos	Indispensable contar con Licenciatura concluida con Título y Cédula. (Educación, Relaciones Públicas, Derecho, Comunicación y Medios Digitales, Diseño de la Moda e Industria del Vestido, Diseño Multimedia, entre otros.) Deseable contar con Maestría con Título y Cédula Experiencia como docente tres años Deseable conocimiento de sistemas y plataformas como Teams, Blackboard o afines	\$7850

IBERO	Asesor de Generación. Preparatoria Ibero	Diseñar, evaluar e implementar estrategias de acompañamiento para estudiantes en riesgo académico. Fungir como enlace comunicativo entre la Preparatoria y los padres, madres o tutores de estudiantes. Atender temas de preocupación de padres familias. Atender incidencias en las que se encuentre involucrado el alumnado y dar seguimiento. Operar y supervisar las actividades curriculares y co-curriculares a su cargo.	Indispensable Licenciatura en Psicología educacional, Educación, Pedagogía, Procesos pedagógicos o a fin. Deseable Maestría en Pedagogía o áreas a fines. Experiencia: Indispensable 3 años de experiencia en educación media superior. Deseable experiencia en programas de acompañamiento a estudiantes en nivel media superior. Otras habilidades y/o conocimientos: Office 365.	\$9686
IBERO	Asesor de Servicios Escolares.	Atención al público, alumnos, padres de familia y colaboradores de la IBERO Puebla (correo, telefónica y presencial). Elaboración de documentos institucionales. Trámites de titulación. Inscripción alumnos ingreso por equivalencia. Revisión de planes de estudio.	Indispensable Licenciatura en Administración, Contaduría y Estrategias Financieras, Economía o áreas a fin. Mínimo 1 año de experiencia en atención a Clientes	\$9686
Aldeas Infantiles SOS México	Trabajador Social	Coordinar los días de descanso y vacaciones del personal de cuidado directo, considerando la agenda de actividades y las necesidades de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes. Administrar y gestionar el manejo de expedientes de NNAJ y profesionales de cuidado directo, manteniendo las bases de datos actualizadas y completas. Realizar la planificación de actividades comunitarias para el equipo de cuidado directo.	Educación: Licenciatura en trabajo social, psicología social, pedagogía o afín. (título y/o cedula indispensable) Especialidad: Deseable especialidad en derechos humanos o trabajo social infantil y familiar. Experiencia: Mínimo 2 años en un puesto similar comprobable. Dominio de paquetería Microsoft Office.	\$11,000.00 - \$11,500.00
LEFARMA	Diseñador instruccional	Diseño de comunicados Plan de instrucción para empleado Manejo de plataforma institucional	Licenciatura en Pedagogía, Diseño o a fin. (Titulado) indispensable Experiencia 2 años en diseño instruccional, en instrucción y enseñanza en plataforma, inducción de empleados. Capacitación 1 año Administración de plataforma de empelados Manejo de Moodle Avanzado Manejo de Canva o similar	\$12,000 a \$14,000

Walmart	Asesor de Capacitación Call Center	Capacitar al personal operativo de la empresa Impartir plan de inducción a la empresa al personal de nuevo ingreso de INTER Evaluar a los nuevos integrantes a través de evaluaciones propias de cada producto	Licenciatura o afin (administrativas, pedagogía, psicología) Paquetería office 6 a 12 meses como formador en call center Capacidad para comunicarse con claridad. Conocer el tema y los objetivos a alcanzar.	\$9326.95
CENTRO ESCOLAR DE LAS AMÉRICAS	Maestra de español primaria	Conocimiento y desarrollo de estrategias de trabajo, diagnósticos grupales e individuales, evaluaciones en general. Conocimiento de planes y programas Elaboración de planes de trabajo, entrega de planeaciones en tiempo y forma.	•Normalista o profesional en Educación Primaria, con título y cédula o profesional en carreras afines (Educación Especial, Psicología Educativa, Pedagogía o Ciencias de la educación) que cuenten con constancia de curso de capacitación didáctica. •Experiencia mínima de 4 años •Dominio de tecnología, conocimiento de paquetería office, plataformas online (Classroom, ZOOM). •Experiencia trabajando con proyectos y clases abiertas	\$8,000.00 - \$9,000.00
Tiendas 3B	Ejecutivo de Reclutamiento Corporativo	Reclutar, evaluar y contratar al candidato idóneo para la organización. Aplicación de evaluaciones psicométricas. Planificar, coordinar y controlar la búsqueda y selección de personal. Filtrar diariamente la cartera recibida y programar entrevistas en oficina o Reclutamiento Foráneo. Realizar entrevistas diariamente a los candidatos programados. Verificar el cumplimiento del acuerdo 286, así como el Reglamento Interno de la Universidad en cada trámite de equivalencia y revalidación de estudios.	Licenciatura: Psicología, Administración, pedagogía, o fines. Experiencia: Mínima 1 año reclutando perfiles Gerenciales, Especialidades y Staff Conocimiento: Evaluaciones por competencia, indicadores, uso de LinkedIn y plataformas de bolsa de empleo. Habilidades: Proactividad, analítico, pasión por resultados, adaptabilidad a cambios.	\$ 20,000
DAHFS A DE MEXICO SA DE CV	Auxiliar Administrativo-CONOCER	Diseño y contenido de las redes sociales Diseño de manuales de la organización como organismo certificado Diseño de manuales de procedimientos, instrumentos de evaluación diagnóstica y planes de evaluación Cartas descriptivas, material para cursos de capacitación Entrega de certificados	Licenciatura en: Pedagogía, psicología o a fin. (Pasante o titulado) Disponibilidad de horario. Radicar en Magdalena contreras, Tlalpan, Coyoacán. Manejo de Office (Básico), Redes sociales, Canva. (indispensable). Experiencia de 1 año en: Administración de proyectos. Diseño y desarrollo en materia de aprendizaje. Administración de cursos de capacitación. Conocimientos en Normas de acreditación CONOCER	\$8,000 a \$9,000

			(Indispensable). Seguimiento de riesgo y operación CONOCER (Indispensable).	
Arkon Data	Becario Recursos Humanos	Actualización de diferentes Bases de Datos Control de expedientes de personal operativo Solicitud y seguimiento en referencias laborales	Lic. en Psicología, Administración de empresas, Pedagogía o afín Ser recién egresad@ o estudiante de últimos semestres de la carrera con disponibilidad de tiempo completo. Conocimientos teóricos en: Recursos Humanos Manejo de Canva y Microsoft Office (o Suite de Google) Inglés intermedio conversacional (deseable)	\$5000.00 Mensual
e-Meeent	Diseñador instruccional	Gestionar la revisión de contenido con los docentes del área Contribuir al diseño y desarrollo de materiales educativos Apoyar en la implementación de estrategias de aprendizaje	3 años en diseño instruccional - Lic. en Psicopedagogía, Educación o carreras afín (titulado) - Proactivo - Redacción - Ortografía - Comunicación efectiva oral y escrita - Organización - Innovación - Creatividad	\$18,000

Tabla 3 Empleos en un portal de empleo en español

CompuTrabajo				
Empresa	Vacante	Funciones	Requisitos	Sueldo mensual
PROGREDI MH	Diseñador Instruccional	<p>En diseño instruccional, elaborando MOOC'S, que incluya diseño de interfaces de usuario, educación basada en competencias, desarrollo de narrativas formacionales, evaluación por casos o escenarios, diseño de estrategias de gamificación y evaluación de entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>En diseño gráfico, elaborando MOOC'S, lo que incluye la elaboración de identidades gráficas del proyecto, el análisis de las vistas que conforman la plataforma a utilizar; conceptualización de elementos gráficos para unificar el diseño, desarrollo de arquitectura gráfica de la plataforma (se elabora gama de colores, análisis e implementación de familia tipográfica para la identidad de MOOC, desarrollo de familia iconográfica, desarrollo de gráficos complementarios como: ilustraciones, tablas, textos ilustrados).</p> <p>En Ensamble de guiones instruccionales</p>	<p>Experiencia en diseño instruccional y desarrollo de materiales educativos, preferiblemente en entornos virtuales de e-learning.</p> <p>Experiencia de 3 años en Diseño Instruccional para materias online a nivel universitario.</p> <p>Educación: Título universitario en Diseño Instruccional, Tecnología Educativa, Pedagogía u otro campo relacionado.</p> <p>Dominio en Geneally, Rise y Blackboard.</p> <p>Conocimientos Técnicos: Familiaridad con herramientas de diseño y desarrollo de e-learning, como Adobe, Articulate 360, Storyline.</p> <p>Conocimiento de plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) es deseable.</p>	\$16,000
Corporativo Kosmos	Reclutador	<p>Reclutamiento Masivo</p> <p>Reclutamiento de puestos operativos.</p> <p>Reclutamiento en Campo volanteo, posteo y perifoneo.</p>	<p>Escolaridad: Lic. en Psicología, Pedagogía, Administración o afín (Pasante o trunco) mínimo preparatoria (Terminada)</p> <p>Experiencia: 1 año en Reclutamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alta tolerancia a la frustración • Amable • Actitud de servicio • Disponibilidad de traslado 	\$11,000

Universidad Tecnológica Latinoamericana en Línea	Diseñador Instruccional Por proyecto	Capacitación al experto de contenido en el desarrollo de guiones y materiales didácticos Diseño instruccional, creación y adaptación de contenido educativo, guía a los expertos de contenido en el proceso Curaduría de contenido y elaboración de recursos interactivos	Lic. en Pedagogía, Psicología o afín Experiencia mínima 2 años como diseñador instruccional Conocimientos en Plataformas LMS, Canva, Genially, Articulate Conocimientos en HTML, CSS Disponibilidad para emitir factura (pago por honorarios)	\$9,000
Grupo Marat	Analista de capacitación y desarrollo organizacional	Diseño y desarrollo de cursos e-learning Producción de distintos materiales multimedia Diseño, desarrollo y producción de videos Capacitar al personal, inducciones, políticas y procedimientos.	Licenciatura en Pedagogía, Psicología, comunicación o a fin Experiencia mínima de 1 año en capacitación desarrollando e impartiendo cursos a grupos De 20 años en adelante Disponibilidad de horario Paquetería Office Adobe photoshop, captivate, audition e illustrator (preferentemente)	\$15,000
Ópticas Lux	Generalista de Talento DO y Administración de personal	NOM035 Gestión de ingresos, altas, bajas, termino de relaciones laborales, administrar y gestionar compensaciones y cuadro de nómina e incidencias.	Licenciatura en Pedagogía, Psicología (Pasante) Experiencia mínima de 2 años	\$ 20,000.00
People Zone	Auxiliar de NOM 035 y RH	Aplicación de cuestionarios presencial o en línea Archivo de incidencias Elaboración de capetas Investigación y elaboración de políticas, formatos, talleres, cuestionarios, organigramas	Licenciatura trunca o concluida en pedagogía, psicología organizacional y/o administración Experiencia de 6 meses o más en puestos similares Experiencia en descripciones y evaluaciones de desempeño Gusto por servicio al cliente	\$ 8,000.00
Colegio Privado en Iztapalapa	Docente titular de grupo nivel primaria con experiencia y habilidades tecnológicas	Realización de planeaciones de forma semanal. Manejo de plataforma educativa.	Lic. Educación Primaria, Pedagogía, Psicología Educativa. Curso de Nivelación en Primaria (indispensable firmar ante SEP). Experiencia mínima de 2 años comprobable. Título y Cédula profesional. Conocimientos: Planificación, Docencia, Microsoft Office	\$7,000

Ópticas Lux	Pedagoga (Diseño Instruccional)	Elaboración de Guías Didácticas (Cartas descriptivas, Guiones Instruccionales) Creación de recursos didácticos innovadores utilizando diversas herramientas tecnológicas. Diseño de instrumentos de evaluación precisos y alineados con los objetivos educativos. Manejo experto de plataformas educativas como Moodle, Canvas, Genially, entre otros	Educación mínima requerida: Universitario con título en pedagogía. Conocimientos en Programas de Estudio, Guías Didácticas, Elaboración de Manuales, e Impartición de Sesiones. Manejo de bases de datos para control escolar (Excel)	\$15,000
Buefete Empresarial GTI SA de CV	Instructor de Capacitación Call Center	Proponer, diseñar, elaborar o mejorar cursos y/o temas a capacitar de cada área, productos, procesos y procedimientos, logrando transmitir la información de manera efectiva. Desarrollar materiales didácticos (cursos, manuales, infografías, cápsulas, videos, actividades interactivas, etc). Desarrollar instrumentos de evaluación de los cursos institucionales y dar seguimiento en coordinación con el área encargada. Seguimiento en STPS en materia de capacitación, registro de cursos, etc., en coordinación con el área encargada.	Experiencia requerida: Experiencia de 1 año como capacitador realizando actividades de diseño instruccional Elaboración de materiales didácticos, tanto en modalidad online como presencial. Escolaridad: Lic. Pedagogía, Educación, Comunicación, Psicología o carrera a fin. Disponibilidad para rolar turno (Matutino o vespertino)	\$12,000
Sport City Polanco	Instructora de Actividades Infantiles/ Turno Vespertino	<ul style="list-style-type: none"> •Desarrollo de Habilidades y Competencias •Asesorías en Tareas •Animación en eventos temáticos. 	Escolaridad mínima: Carreras Técnicas de Asistente Educativo y Puericultura o Licenciaturas en Pedagogía, Educación Preescolar Psicología. Experiencia INDISPENSABLE con niños de 6 meses a 3 años, impartiendo clases de estimulación temprana, cantos y juegos y desarrollo por etapas. Disponibilidad de Horario Turno Vespertino 2:30 pm a 9:00 pm	\$8,453.00
Cacse	Becario de Pedagogía para Capacitación y Procesos Administrativos	Capacitar a personal para procesos administrativos y operativos Ejercicio de retroalimentación a ejecutivos y abogados de cobranza Control y registro de reportes diarios Evaluaciones periódicas a ejecutivos	Licenciatura en Pedagogía (Estudiantes o Recién Egresados) Edad: 22 a 26 años Aprendizaje rápido. Tolerancia a la frustración. Proactivo	\$ 5,000

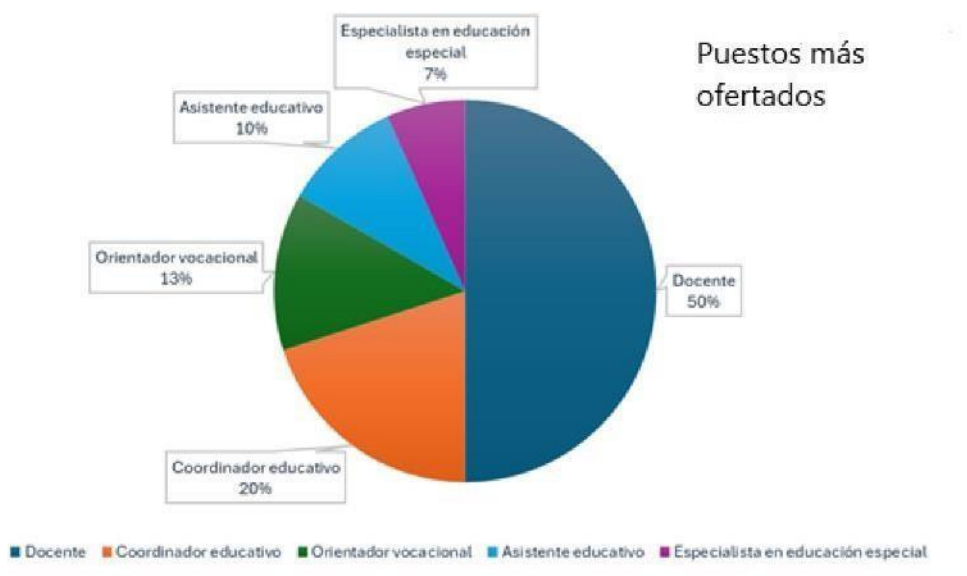
Tabla 4 Empleos en una plataforma de empleo líder en México

OCC Mundial				
Empresa	Vacante	Funciones	Requisitos	Sueldo mensual
UTECA	Coordinadora Pedagógica JR	Elaborar y actualizar planes de estudio Desarrollar programas de mejora docente Brindar retroalimentación a los docentes sobre sus áreas de oportunidad en clase Trabajar en conjunto con los directores de Carrera para brindar estrategias de enseñanza-aprendizaje a los docentes para mejorar el aprendizaje de los estudiantes	Licenciatura y/o Maestría en Educación, Pedagogía o afines •EXPERIENCIA: 2 años en puesto similar Capacitación docente. La normatividad SEP para llevar a cabo los trámites de RVOE Creación y actualización de planes de estudio. Reclutamiento y selección docente. Microsoft Office	\$16,000.00 - \$16,5000
Dirección Humana	Coordinador académico bilingüe	Diseñar el plan curricular y las evaluaciones de cada asignatura, incluyendo proyectos Mejorar la calidad de la enseñanza, aprendizaje y evaluación mediante la planeación, observación de clases, retroalimentación, revisión de plataformas, recursos y evaluaciones. Coordinar oportunidades de desarrollo profesional para los profesores, brindando talleres, capacitación y apoyo para mejorar las habilidades pedagógicas Liderar y orientar a su equipo en la implementación del SBLL pedagógico.	Escolaridad; Licenciatura en educación, psicología o afín. Experiencia 5 años como docente y dos años como coordinador académico bilingüe inglés avanzado Software: Uso de plataformas	\$15,000
Konfio	Capacitador de fuerza comercial PYME	Desarrollo de habilidades técnicas y blandas para mejorar resultados en los comerciales. Desarrollo de materiales de capacitación. Desarrollar y ejecutar programas de entrenamiento a los equipos de ventas PYME Desarrollo de planes de capacitación para líderes PYME	•Educación: Licenciatura en pedagogía / negocios / administración / comunicación •Experto en prospección •Experiencia en Ventas: 6 a 7 años •Conocimientos de Crédito empresarial •Facilidad de palabra •Orientado a resultados •Pensamiento analítico •Manejo de la frustración •Resolución de conflictos	\$26,000

<p>Universidad del Valle de México</p>	<p>Asistente Soporte Estudiantil</p>	<p>Analizar contenidos temáticos de cada una de las asignaturas del plan de estudios de la escuela de origen contra los de UVM, y determinar su posible equivalencia o revalidación, con base en lo que indica el acuerdo 02/04/17 Autorizar pre-dictámenes de equivalencias y revalidación a los campus para la inscripción de aspirantes a programas de educación media superior</p>	<p>Licenciatura concluida en pedagogía (título y cédula) Conocimiento pedagógico de planes y programas de estudios</p>	<p>\$11,000 - \$12,000</p>
--	--------------------------------------	---	---	----------------------------

Como puede observarse en el concentrado de empleos hay una desproporción entre las funciones que implican un nivel alto de responsabilidad con los salarios y prestaciones que son muy limitadas, sobre todo por la exigencia de los horarios de jornada ampliada a 10 horas o más cuando se trata de trabajo presencial; peor aun cuando se trata de trabajo en casa donde las jornadas se extienden en muchos casos hasta horarios nocturnos con jornadas que exceden las 12 horas. La principal justificación es que no se trata de horario continuo o de corrido, porque el empleado debe esperar a que le revisen el trabajo que ha concluido o hasta que le envíen el nuevo encargo y esos lapsos de tiempo no se computan para la retribución salarial. Veamos a continuación algunas precisiones sobre las cualidades de los empleos, dichas características se pueden observar mejor con las gráficas de pastel y gráficas de barras que se han elaborado para resaltar algunas coincidencias con lo anteriormente expuesto y también muchas contradicciones. Por ejemplo, en es la Gráfica 1 se muestra que prácticamente el 50% de los 30 primeros empleos estudiados, se orienta hacia la docencia en diferentes tipos y modalidades; mientras que son escasos los puestos para atención de la mal llamada educación especial

Gráfica 1 Puestos más ofertados



Fuente: Elaboración propia a partir del concentrado de vacantes arriba incluido

Otra diferencia que la gráfica 1 nos permite ver es que las funciones de asistente educativo y la de orientación vocacional prácticamente son igualmente ofertadas y sumadas ambas 10% y 13% respectivamente, representan casi el mismo porcentaje que los puestos de coordinador educativo. Como se puede observar en la descripción de las tablas de concentración de datos sobre las vacantes, el puesto de coordinador educativo es como un comodín que sirve para hacer cualquiera de las otras funciones indicadas en la primera gráfica (docencia, educación especial, orientación vocacional y hasta asistente educativo. Este último, normalmente es un puesto para recién egresados, pasantes o con titulación en trámite.

Gráfica 2 Relación salario y experiencia en el empleo



Fuente: Elaboración propia a partir del concentrado de vacantes arriba incluido

En la gráfica 2. Relación salario y experiencia, se expresa que el ingreso es mayor para un especialista en educación especial, es decir quien trabaja directamente con las barreras para el aprendizaje que lo que le pagan a un docente común, aunque a este último le pidan menos años de experiencia. Por otra parte, se

reconoce con mayor salario al coordinador educativo que al mismo docente, mientras que su asistente educativo no percibe ni la cuarta parte de su salario. Finalmente se debe mencionar el difícil papel del orientador educativo, con poco reconocimiento entre los docentes generalistas, de asignatura o de educación especial y también el de menos nivel salarial que los tres, apenas su percepción económica es mayor que la del orientador educativo. Esto último me llamó mucho la atención porque en la tercera fase de la carrera de pedagogía, se ofrecen opciones de campo sobre orientación educativa y algunas compañeras se entusiasman mucho, pero creo que no saben de este problema en su realidad salarial.

Estos resultados permiten identificar las principales tendencias en la oferta laboral para pedagogos entre los empleos publicados por las fuentes seleccionadas; más adelante llevaremos el análisis a otro nivel para encarar estos datos de la realidad laboral con el perfil de egreso de la Licenciatura en Pedagogía de la UPN explica el propósito de esta acción.

2.3 Análisis de datos

Para este ejercicio se analizaron los datos de las plataformas con lo que, se pueden identificar varias tendencias comunes:

Competencias digitales: La mayoría de las ofertas en todas las plataformas demandan competencias digitales avanzadas, incluyendo el manejo de plataformas LMS, desarrollo de contenido interactivo y uso de herramientas de videoconferencia.

Experiencia previa: Existe una fuerte demanda por experiencia previa en roles relacionados, especialmente en e-learning y capacitación corporativa.

Certificaciones y especializaciones: Las certificaciones y especializaciones en tecnologías educativas y e-learning son altamente valoradas y, en algunos casos, requeridas.

Cuando se precisa en los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que los empleadores buscan en sus empleados potenciales, se puede notar que muchos egresados no accederán a algunas vacantes por la falta de competencias digitales

avanzadas, como Excel profesional, por ejemplo y otros programas especializados que el mercado laboral actual demanda. La mayoría de las ofertas requieren habilidades específicas en manejo de plataformas LMS, desarrollo de contenido interactivo, y uso de herramientas de videoconferencia y colaboración. Además, la experiencia previa en e-learning y capacitación corporativa es crucial, lo que puede representar una barrera para los recién graduados o aquellos con experiencia limitada en estos campos.

Otro factor es la rápida evolución de las tecnologías educativas y la necesidad constante de actualización y formación continua. Los pedagogos que no se mantienen al día con las últimas tendencias y herramientas tecnológicas pueden encontrar difícil competir en el mercado laboral actual.

Tradicionalmente, la profesión pedagógica se ha enfocado en la docencia en entornos educativos formales y presenciales. Sin embargo, el cuadro/la tabla destaca cómo el campo de acción de los pedagogos se ha expandido significativamente en los últimos años. Además de la enseñanza, los profesionales de la pedagogía ahora pueden desempeñar roles en áreas como la pedagogía comunitaria, la coordinación de proyectos sociales y educativos, y la pedagogía laboral o empresarial.

Uno de los hallazgos más significativos es la creciente demanda de competencias digitales avanzadas por parte de las empresas que buscan contratar pedagogos. En el contexto actual, donde (plataformas digitales han adquirido un papel fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje, los intercambios valoran especialmente el dominio de herramientas de *Learning*, aprendizaje en línea, *Management*, dirección, administrador, consejería y asesoría en línea; coordinador educativo se le exige el manejo de algunos de estos programas y *Systems*, que en muchos casos se reconocen como creadores de contenidos para diversos tipos de materiales (LMS) y el conocimiento de técnicas de diseño instructivo para entornos virtuales.

Además de las habilidades digitales, las ofertas laborales analizadas enfatizan la importancia de la experiencia previa. La mayoría de los puestos requieren entre 2 y 5 años de experiencia en roles similares, lo que demuestra la necesidad de

contar con profesionales con un perfil sólido y adaptable a las demandas del mercado.

En cuanto a los requisitos académicos, la licenciatura en Pedagogía o Educación es un requisito común para la mayoría de los puestos. En algunos casos, se solicita también una maestría, lo que refleja la creciente importancia de la especialización y la formación continua en el desarrollo profesional de los pedagogos. Se observa un cambio de paradigma en el que son los candidatos quienes eligen la organización en la que desean trabajar, en lugar de ser las empresas las que seleccionan a los empleados.

2.4 Comparación de tareas y funciones de la oferta laboral con los atributos del perfil de egreso y aprendizaje que ofrece el Plan de estudios de pedagogía

El objetivo de esta sección es comparar las tareas y funciones demandadas en las ofertas laborales para pedagogos con los atributos y aprendizajes que ofrece el plan de estudios de la Licenciatura en Pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN). Esta comparación es crucial para identificar la alineación entre la formación académica y las necesidades del mercado laboral, y para proponer mejoras que puedan fortalecer la empleabilidad de los egresados.

Para realizar una comparación efectiva entre las tareas y funciones de la oferta laboral y los atributos y aprendizajes que ofrece el plan de estudios de Pedagogía de la UPN, se ha elaborado la siguiente tabla con cuatro columnas; en la primera se define el tipo de empleo, la segunda columna contiene las principales responsabilidades y tareas asignada a cada empleo; los atributos o aprendizajes que se contienen en el Plan de Estudios de Pedagogía se mencionan en la tercer columna y en la cuarta se han elaborado algunas recomendaciones puntuales para enfrentar los desafíos que en mundo laboral le impone a la profesión pedagógica y a quienes la profesan o practican y además deben vivir de ello. Esta tabla destaca las competencias y habilidades requeridas en el mercado laboral y las compara con los contenidos y objetivos del plan de estudios de la UPN.

Tabla 5 Relación de empleos, perfil y recomendaciones

Categoría	de	Tareas y Funciones	Atributos	y	Comentarios	y
------------------	-----------	---------------------------	------------------	----------	--------------------	----------

Empleo		Aprendizajes del Plan de Estudios de Pedagogía UPN	Recomendaciones
Docencia en Educación Primaria	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de estrategias de trabajo - Diagnósticos grupales e individuales - Evaluaciones - Elaboración de planes de trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> - Organización de situaciones de aprendizaje - Gestión de la progresión de los aprendizajes - Estrategias de inclusión 	La formación en la UPN cubre bien las necesidades de la docencia en educación primaria. Se recomienda mantener y actualizar continuamente estas competencias.
Capacitación en Call Center	<ul style="list-style-type: none"> - Capacitar al personal operativo - Impartir plan de inducción - Evaluar a nuevos integrantes 	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades de comunicación - Organización - Trabajo en equipo 	La UPN podría incluir más formación específica en capacitación y evaluación en contextos empresariales.
Reclutamiento Corporativo	<ul style="list-style-type: none"> - Reclutar, evaluar y contratar candidatos - Aplicación de evaluaciones psicométricas - Planificación y coordinación de selección de personal 	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades de comunicación - Organización - Trabajo en equipo 	Se recomienda incluir formación en evaluaciones psicométricas y técnicas de reclutamiento en el plan de estudios.
Diseño Instruccional	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño y desarrollo de materiales educativos - Curaduría de contenido - Elaboración de recursos interactivos 	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de situaciones de aprendizaje - Uso de tecnologías educativas 	La UPN debería fortalecer la formación en diseño instruccional y el uso de herramientas tecnológicas avanzadas.
Capacitación y Desarrollo Organizacional	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño y desarrollo de cursos e-learning - Producción de materiales multimedia - Capacitación al personal 	<ul style="list-style-type: none"> - Organización de situaciones de aprendizaje - Gestión de la progresión de los aprendizajes 	Se recomienda incluir más formación en producción de materiales multimedia y e-learning.
Coordinación Académica	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño del plan curricular - Mejora de la calidad de enseñanza - Coordinación de desarrollo profesional para profesores 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión de la progresión de los aprendizajes - Estrategias de inclusión - Organización de situaciones de aprendizaje 	La formación en la UPN cubre bien las necesidades de coordinación académica. Se recomienda mantener y actualizar estas competencias. Tal vez algo de liderazgo no sobraría

Consultoría Tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> - Asesoramiento en tecnologías educativas - Implementación de estrategias de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de tecnologías educativas - Estrategias de inclusión 	La UPN debería incluir formación en consultoría y asesoramiento en tecnologías educativas.
Administración de Recursos Humanos	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión de ingresos, altas, bajas - Administración de compensaciones - Cuadro de nómina e incidencias 	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades de comunicación - Organización - Trabajo en equipo 	Se recomienda incluir formación en administración de recursos humanos y gestión de nómina.

Fuente: elaboración propia

La tabla presentada es una herramienta valiosa que ofrece una visión integral de la relación entre las demandas del mercado laboral y la formación ofrecida por la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) en su programa de Pedagogía. Esta comparación meticulosa revela varios aspectos cruciales.

En primer lugar, la diversidad de roles profesionales ilustra la amplia gama de oportunidades laborales disponibles para los pedagogos, que van desde la docencia tradicional hasta roles corporativos y tecnológicos. Esta diversidad subraya la versatilidad de la formación pedagógica y su aplicabilidad en diversos sectores. Además, se observa una sólida alineación curricular entre el plan de estudios de la UPN y las competencias requeridas para roles educativos tradicionales, como la docencia en educación primaria y la coordinación académica, demostrando la fortaleza del programa en su núcleo pedagógico.

Sin embargo, el gráfico también revela brechas formativas, destacando especialmente la necesidad de fortalecer competencias en tecnologías educativas, diseño instruccional y habilidades específicas para roles corporativos. Las recomendaciones proporcionadas en la última columna ofrecen ideas valiosas para la actualización curricular, abordando las brechas identificadas y anticipando futuras tendencias en el campo educativo y corporativo. Un aspecto notable es la recurrencia de habilidades transversales como comunicación, organización y trabajo en equipo en diversos roles, subrayando la importancia de estas competencias en la formación de pedagogos. Finalmente, el contenido presentado refleja cómo el campo de la Pedagogía ha evolucionado más allá de los entornos educativos tradicionales, abarcando ahora roles en tecnología educativa, recursos

humanos y consultoría, planteando desafíos y oportunidades para la formación de futuros pedagogos.

La comparación entre las ofertas laborales y el plan de estudios de Pedagogía 1990 revela una alineación parcial. Si bien el plan de estudios cubre aspectos fundamentales de la Pedagogía, como la teoría educativa, la didáctica y la evaluación, existen áreas críticas que no están suficientemente abordadas. Las competencias digitales avanzadas, el manejo de plataformas LMS y el desarrollo de contenido interactivo y multimedia son habilidades altamente demandadas en el mercado laboral actual, pero no están plenamente integradas en el currículo de la UPN. Esta brecha puede limitar la empleabilidad de los egresados en roles que requieren una alta competencia tecnológica.

A continuación, se enlistan algunas de las funciones que podrían fortalecer el currículo que ofrece la UPN para los pedagogos del futuro:

1. **Tecnologías Educativas:** Aunque se enseña el manejo de plataformas LMS y herramientas de videoconferencia, hay una necesidad de profundizar en el uso de software específico de diseño educativo y en la creación de contenido multimedia avanzado.
2. **Diseño Instruccional:** La formación en diseño instruccional podría ser más robusta, incluyendo el uso de herramientas como Articulate y Captivate, que son altamente valoradas en el mercado laboral.
3. **Gestión de Talento:** La formación en reclutamiento y gestión de talento es limitada. Incluir módulos específicos sobre procesos de selección y evaluación psicométrica podría mejorar la empleabilidad de los egresados en roles corporativos.
4. **Coordinación de Proyectos:** Aunque se enseña la gestión de proyectos educativos, la formación en coordinación de equipos y gestión de proyectos complejos podría ser más detallada.
5. **Consultoría Tecnológica:** La formación en consultoría y asesoramiento en tecnologías educativas es un área emergente que podría ser incluida en el plan de estudios para preparar mejor a los egresados para roles de consultoría.

La demanda de certificaciones y especializaciones en tecnologías educativas y e-learning subraya la importancia de la formación continua en estos ámbitos del desarrollo profesional. Se entiende que un plan de estudios no puede abarcar todas las funciones que el empleo demanda, pero se puede complementar con diplomados o especializaciones que la propia Universidad Pedagógica Nacional puede ofrecer, ya sea con su misma planta docente o con una parte renovada y actualizada.

Las ofertas laborales analizadas muestran una clara preferencia por candidatos que no solo tienen una licenciatura en Pedagogía, sino también certificaciones adicionales en áreas específicas como el diseño instruccional, la gestión de plataformas LMS y la capacitación corporativa. Esto sugiere que la UPN debería considerar la inclusión de módulos o cursos optativos que permitan a los estudiantes obtener estas certificaciones durante su formación universitaria. Además, la experiencia previa en roles similares es un requisito común, lo que indica la necesidad de programas de prácticas profesionales más robustos y alineados con las demandas del mercado.

El análisis de las ofertas laborales también destaca la importancia de habilidades blandas como la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la capacidad de trabajar en entornos colaborativos y remotos. Estas competencias son esenciales para roles como el de coordinador de formación y desarrollo, instructor de formación continua y consultor en tecnologías educativas. La UPN podría fortalecer su plan de estudios incorporando talleres y actividades que desarrollen estas habilidades. Además, la creciente tendencia hacia el autoempleo y el emprendimiento sugiere que los programas educativos deberían incluir formación en gestión de proyectos y habilidades empresariales para preparar a los estudiantes para una variedad de trayectorias profesionales.

La UPN tiene la oportunidad de mejorar la empleabilidad de sus egresados adaptando su plan de estudios a las demandas actuales del mercado laboral. No solo se trata de ocupar empleos identificados en esta investigación, sino también de considerar las convocatorias de instituciones gubernamentales y privadas que trabajan en proyectos de pedagogía social y comunitaria. La integración de

competencias digitales avanzadas, la oferta de certificaciones adicionales y el desarrollo de habilidades blandas y empresariales son pasos cruciales para asegurar que los pedagogos estén bien preparados para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades en el campo de la educación.

Capítulo 3: Uso de recursos y competencias digitales por docentes y estudiantes egresados del Programa de Pedagogía

Este último capítulo se pretende profundizar sobre la realidad de uso y utilidad de los recursos tecnológicos digitales en la educación superior, específicamente en la licenciatura en Pedagogía que se imparte en la UPN. El capítulo se estructura en dos secciones; la primera presenta algunos datos sobre dos encuestas realizados mediante cuestionarios electrónicos; uno de ellos dirigido a estudiantes y egresados y el otro diseñado para docentes que imparten cursos en las tres diferentes fases del Programa de Pedagogía; en la segunda parte del capítulo se expone una selección de sitios, plataformas, programas, instrumentos y materiales que constituyen una propuesta para elegir los recursos que ayudarán a desarrollar competencias digitales, se pueden observar al final agrupados en 5 tablas. Cabe aclarar que las competencias digitales, es decir, conocimientos, habilidades y actitudes digitales no se desarrollan o adquieren previamente al uso de los recursos digitales, sino que, precisamente se logran mediante el uso, práctica, repetición, autocorrección y entrenamiento continuo o permanente.

3.1 Uso de recursos y competencias digitales por docentes y estudiantes egresados del Programa de Pedagogía

Una posibilidad para valorar la pertinencia de incorporar las competencias digitales en las finalidades, objetivos o estrategias de los cursos del Plan de Estudios de Pedagogía, sería a través de una reforma curricular, rediseño o actualización del mismo, no sólo para adecuarse más a las demandas laborales que tenemos que desempeñar los egresados, sino también para girar los destinos de las clases cotidianas en las aulas de la UPN; pero como no han tenido éxito los diferentes intentos para generar nuevos Planes de estudios, como lo reportan Plazola y Rauterberg (2009) se decidió realizar una consulta o sondeo entre algunos egresados y docentes para acercarnos a reconocer la valoración que ambos

sectores tienen sobre el uso de los recursos digitales y hacia qué contenidos curriculares se orientan.

En este apartado se presentan los resultados obtenidos en la fase de investigación empírica donde se realizaron dos consultas de opinión en formato encuesta; una dirigida a docentes sobre el uso de medios, recursos y herramientas digitales en la docencia del Programa de Pedagogía y otra dirigida a estudiantes y egresados del mismo programa sobre el uso y adquisición de competencias digitales durante sus cursos. Para comprender el impacto de estas competencias en el aprendizaje de los estudiantes, así como los recursos y herramientas digitales empleados en la docencia, se diseñaron dos cuestionarios en *Google forms* donde participaron 19 profesoras y profesores; por otro lado, respondieron 4 estudiantes de la tercera fase y 18 egresados durante los años 2021 a 2024.

El cuestionario dirigido a los egresados tiene como objetivo recolectar información sobre el uso de herramientas digitales y su contribución al logro de los objetivos pedagógicos durante sus estudios, con el propósito de entender cómo esos recursos digitales facilitaron el desarrollo de competencias relevantes. En cambio, el cuestionario para docentes se centra en identificar los materiales y recursos digitales que emplean en su práctica educativa y su percepción sobre la efectividad de estas herramientas en el cumplimiento del perfil de egreso.

3.2 Algunos datos sobre el cuestionario para estudiantes y egresados de pedagogía

El análisis de las encuestas aplicadas a los egresados del Programa de Licenciatura en Pedagogía y a los estudiantes próximos a egresar en 2025 proporciona una visión sobre el acercamiento, uso y aprovechamiento de herramientas digitales. Este estudio permite explorar cómo estas tecnologías impactaron su aprendizaje, su trabajo recepcional y su experiencia en modalidades presenciales y a distancia, así como identificar áreas clave de mejora en la integración de competencias digitales que de seguro les servirán en su desarrollo profesional en pedagogía tal como se demostró en el capítulo anterior.

Uno de los hallazgos más relevantes en el ámbito educativo se centra en las herramientas digitales más útiles durante la licenciatura, destacando Google,

Classroom, Drive, YouTube y Canva como las preferidas por estudiantes y egresados. Google es fundamental para la creación y edición colaborativa de documentos, lo que resulta especialmente útil para la elaboración de tareas y trabajos grupales. Google Classroom actúa como un aula virtual donde los educadores pueden gestionar tareas, asignar proyectos y proporcionar retroalimentación a los estudiantes, facilitando así la organización del trabajo académico. Google Drive complementa estas funciones al ofrecer un espacio de almacenamiento en la nube donde los estudiantes pueden guardar y compartir archivos necesarios para sus exposiciones y proyectos.

En cuanto a recursos audiovisuales, YouTube se ha convertido en una herramienta esencial para acceder a tutoriales y conferencias que enriquecen el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes preparar presentaciones más informadas. Finalmente, Canva es ideal para crear diseños gráficos atractivos que se utilizan en presentaciones e infografías, lo que ayuda a los estudiantes a comunicar sus ideas de manera visualmente impactante. Estas herramientas no solo mejoran la experiencia educativa, sino que también desarrollan habilidades digitales clave para el futuro profesional de los estudiantes.

Estas herramientas fueron particularmente relevantes en materias orientadas al análisis y la investigación, como Seminario de Tesis, Investigación Educativa I y II, y Teoría Pedagógica, donde las tecnologías digitales facilitaron actividades clave como la búsqueda de información, la tabulación de datos y la presentación de resultados. Por el contrario, asignaturas como Estadística e Historia de la Educación mostraron una menor frecuencia de uso, indicando una integración desigual de competencias digitales en el programa. Estos hallazgos se pueden observar en la siguiente tabla:

1. Recursos utilizados en Seminarios de tesis

Herramienta	Materias de Uso Alto	Materias de Uso Bajo
-------------	----------------------	----------------------

Google	Seminario de Tesis, Teoría Pedagógica	Estadística
Classroom	Investigación Educativa I y II	Historia de la educación
Drive	Seminario de Tesis, Proyecto Final	Estadística
YouTube	Todas las materias de exposición	-
Canva	Presentaciones, Proyectos finales	-

Fuente: Datos de donde se obtuvieron los números en encuesta propia

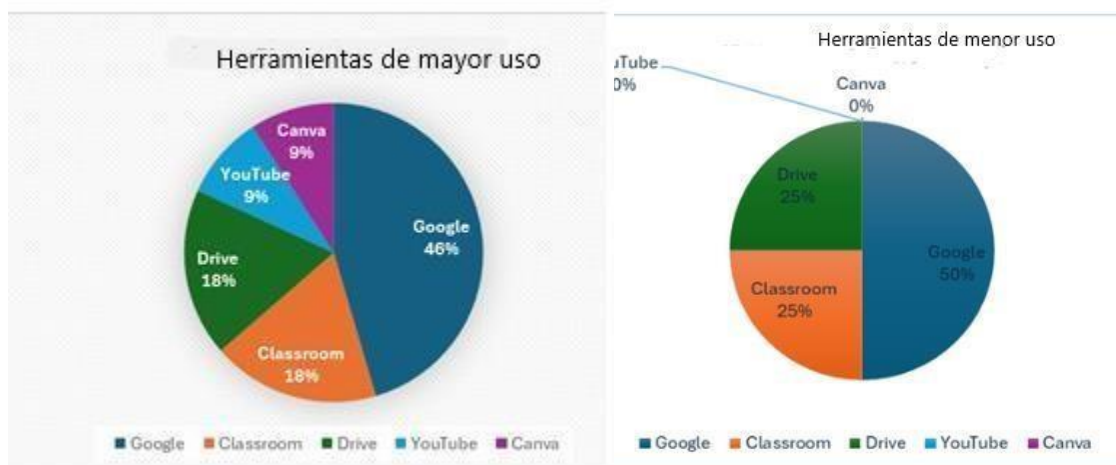
Veamos ahora, algunos detalles relevantes sobre los usos de estos recursos que a veces se les ha exagerado en su valor utilitario, pero poco se ha descrito su valor formativo, es decir que no se ha estudiado suficientemente para reconocer qué conocimientos se adquieren y cuáles son necesarios tener previamente; lo mismo sucede con las habilidades que se requieren antes de usarlos, distinguiéndolas claramente de las nuevas habilidades que se pueden adquirir después de su uso.

Cuando hablamos de su uso mecánico de quienes lo tienen que poner en práctica porque así lo requieren sus actividades cotidianas, tampoco nos referimos únicamente al uso académico, sino también para aspectos de la vida personal o familiar. Cada vez más observamos a madres y padres que le “prestan el celular a sus hijos pequeños” para que se entretengan un rato mientras ellos realizan algunas actividades de su trabajo o de la vida diaria como comer o platicar; los pequeños usan la pantalla dominando las rutas de ingreso y regreso antes incluso de saber lo que significa arriba, abajo, adentro o afuera y sería muy importante que al propio tiempo que lo hacen aprendieran también esas nociones espaciotemporales que hacen tanta falta en la vida escolar. Pues igual sucede con los usos de algunos medios tecnológicos digitales en la universidad, muchos estudiantes los usan, pero no saben su clasificación, descripción, ni sus versiones actualizadas, más grave es que, a pesar de usarlas para fines prácticos, no saben explicar ni cómo se usa, ni para qué tantas cosas pueden servir.

Veamos ahora una comparación entre los materiales de mayor uso entre los sujetos que participaron en el sondeo y los de menor uso, según el reporte que registraron los egresados y docentes que respondieron el cuestionario a finales del último semestre de 2024 en la UPN.

Como se puede observar “San Google” como le se le llama en *vox populi* es el más socorrido para realizar cualquier tipo de búsqueda, incluso se ha notado que se usa en lugar de usar las funciones de un GPS que también tiene Google en su versión Google maps. Al mismo tiempo se puede afirmar que el mismo Google en cuestiones especializadas es de los menos usados, se puede suponer que son búsquedas generales las que se hacen con mayor frecuencia y eso se entiende en la generalidad de la población que hace preguntas sobre temas diversos y busca respuestas también generales; sin embargo, para los universitarios que estudian Pedagogía, podría o debería ser de mayor uso o de usa más frecuente, consultar redes de información más especializada como Redalyc que indexa y sirve a revistas científicas de calidad

Gráfica 3. Herramientas de mayor y menor uso



Fuente: números en encuesta propia

Estos resultados son consistentes con lo reportado por Islas Torres (2017), quien señala que la integración de tecnologías de la información y comunicación (TIC) puede variar significativamente entre diferentes disciplinas y asignaturas. Además, se observa que los egresados reportan una mayor familiaridad con plataformas interactivas como Kahoot, lo que indica un cambio hacia metodologías más

dinámicas que fomentan un aprendizaje colaborativo. Este contraste pone en evidencia la necesidad de un enfoque más homogéneo que garantice el uso adecuado de tecnologías en todas las materias, adaptándolas a sus objetivos pedagógicos y promoviendo el desarrollo integral de competencias digitales (Islas Torres, 2017).

El impacto del uso de herramientas digitales se refleja significativamente en los trabajos recepcionales, especialmente en el caso de los egresados de 2024. Durante esta etapa, herramientas como Google Meet y Classroom fueron esenciales para garantizar la continuidad de la enseñanza, aunque no estuvieron exentas de desafíos como la conectividad limitada, la falta de dispositivos tecnológicos adecuados y dificultades para adaptarse a la dinámica de las clases virtuales. De acuerdo con el estudio de Morán Borja et al. (2021), las herramientas digitales pueden desempeñar un papel crucial en la mitigación de interrupciones educativas, pero también pueden exacerbar las inequidades tecnológicas existentes.

Los espacios curriculares donde se requiere mayormente el uso de herramientas digitales, sin duda es los diez cursos de la tercera fase del Plan de estudios de Pedagogía donde se obliga al estudiante a realizar tanto el proyecto de titulación como los respectivos productos para los Seminario de tesis I y II.

Para ilustrar esta sección se elaboró la siguiente tabla con la finalidad de mostrar la utilidad y los problemas que nos plantean alguna herramientas digitales durante la elaboración del llamado trabajo recepcional, que en la mayoría de los casos se elige la modalidad de Propuesta pedagógica por considerarla más fácil, pero no es así; de cualquier forma elaborar dicho documento en cualquiera de sus modalidades implica un esfuerzo muy grande así como retos conceptuales y sobre todo metodológicos; por lo que considero que los recursos digitales, deben ayudarnos a resolver y transitar de manera menos tormentosa por el proceso de titulación, para ello es necesario un conocimiento y capacitación previas.

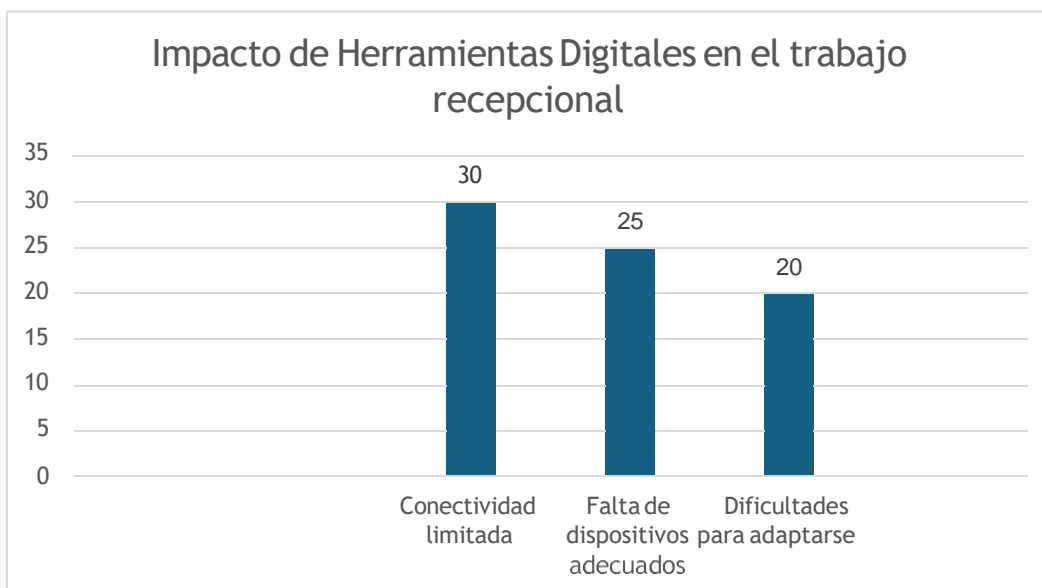
Tabla 6.- Impacto de Herramientas Digitales en el trabajo recepcional	
Aspecto	Descripción
Herramientas	Google Meet, Google Classroom

utilizadas	
Beneficios	- Garantizan la continuidad de la enseñanza. - Facilitar la comunicación y colaboración.
Desafíos	- Conectividad limitada. - Falta de dispositivos adecuados. - Dificultades para adaptarse a clases virtuales.
Percepción general	Las herramientas digitales son cruciales, pero exacerban las desigualdades tecnológicas existentes.

Fuente: Datos de donde se obtuvieron los números en encuesta propia

En la siguiente gráfica 4. Uso de herramientas, se ilustra lo que pueden reconocerse como cualidades, carencias o problemas que presenta el uso de recursos y herramientas digitales para los egresados de pedagogía que respondieron el cuestionario diseñado para ellos. <cabemencionar que en la aplicación de los cuestionario hubo mayor disposición de respuesta en los egresados que en los docentes a quienes se les tuvo que solicitar como favor personal; sin embargo fueron precisamente los docentes los que completaron mejor el cuestionarios correspondiente, se entiende que se tomaron más tiempo para hacerlo mejor; al menos así se comprende al verificar que algunos estudiantes y egresados no completaron todos los espacios, sobre todo los de completar; se puede inferir que le dedicaron menos tiempo a la resolución del cuestionario elaborado expresamente para ellos.

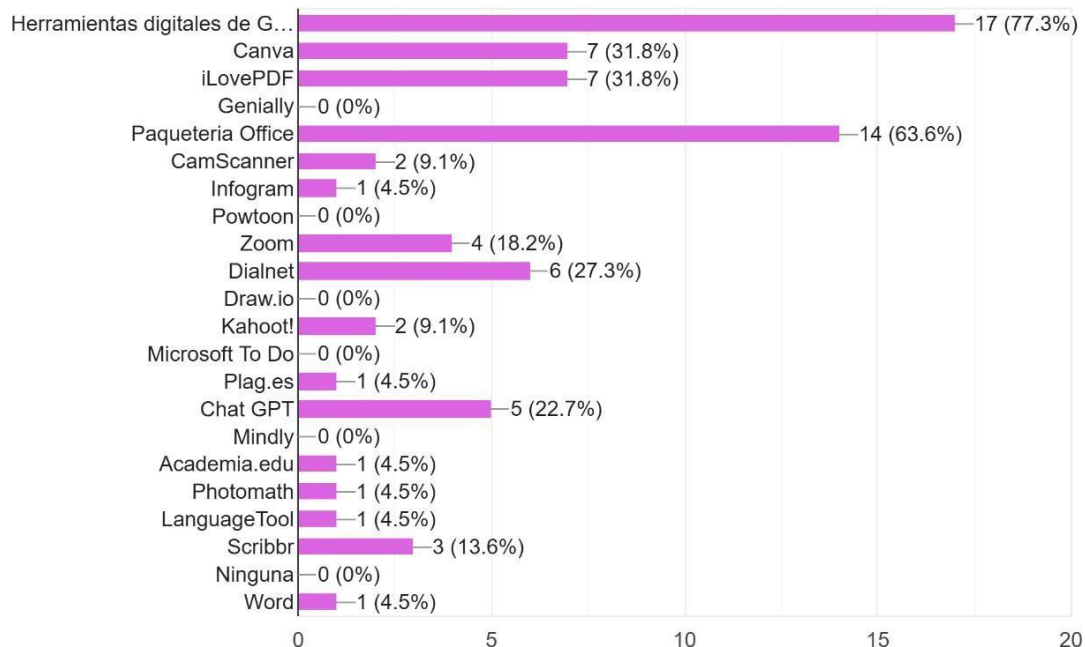
Gráfica 4. Uso de herramientas digitales para la titulación en Pedagogía



Fuente: Encuesta propia

Con la siguiente gráfica 5 se quiere demostrar a detalle los recursos utilizados con mayor frecuencia por los encuestados, donde indudablemente aparecen tanto la paquetería de Office como las herramientas de Google como las más recurridas tanto por estudiantes como por egresados y docentes. También es importante señalar que son pocos los otros recursos que se mencionaron en el sondeo y son muy pocos quienes los usan; hasta podría decirse que personalizan los recursos, cuando se podrían utilizar 3 o 4 de ellos para realizar diferentes actividades de mejor calidad, por ejemplo en el caso de las exposiciones en clase que exigen diferentes etapas, por lo menos una de búsqueda de información donde es necesario recurrir a redes de publicaciones especializadas y no recurrir a búsquedas abiertas en Google; otra etapa en toda exposición consiste en seleccionar y organizar la información que buen se puede usar como tipo ruta crítica, Publisher u otro medio y finalmente la presentación para exponer en el grupo que puede hacerse con múltiples recursos que pueden incorporar selecciones de películas, conciertos o videos de producción casera.

Gráfica 5 Especificaciones de uso de recursos por encuestados



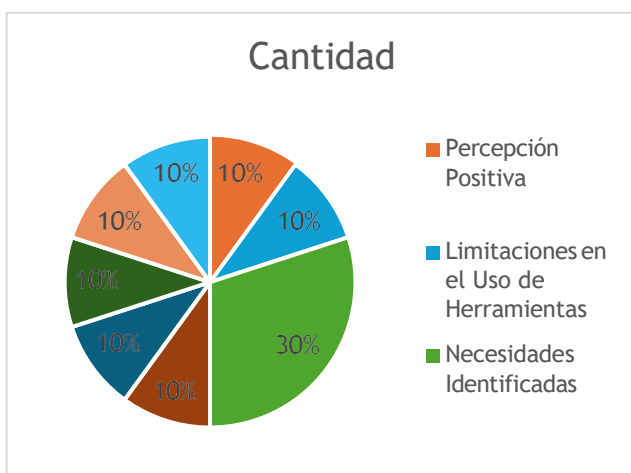
Fuente: Datos que de la encuesta propia

Por otro lado, también se puede decir que los estudiantes de séptimo semestre que egresarán en 2025 destacan una percepción más positiva hacia la integración de herramientas digitales en modalidad híbrida. A pesar de esto, también señalaron que su exposición a herramientas avanzadas sigue siendo limitada. Este grupo enfatiza la necesidad de actividades que conecten las competencias digitales con situaciones prácticas, como la creación de proyectos pedagógicos interactivos o la implementación de tecnologías emergentes en entornos educativos. El estudio del Observatorio Tec (2021) enfatiza esta importancia al señalar que integrar actividades prácticas que vinculen las competencias digitales con aplicaciones reales maximiza el aprendizaje.

El análisis también resalta cómo las herramientas digitales fueron utilizadas en diferentes modalidades educativas. Mientras que en clases presenciales estas herramientas se emplearon principalmente para actividades complementarias, como la entrega de tareas y el acceso a lecturas. En las clases a distancia su uso se volvió esencial para todas las etapas del proceso educativo. Esta dependencia

intensificada permitió a los estudiantes desarrollar habilidades prácticas en el manejo de plataformas, aunque también evidenció muchas diferencias en la capacitación docente porque a algunos profesores se les dificulta mucho encender el equipo de cómputo o localizar los archivos que quieren trabajar en clase, aunque si pueden enviar por correo electrónico la información suficiente para las sesiones, así como los materiales de lectura que han seleccionado previamente; solo que ante materiales nuevos, si les cuesta más trabajo, a veces piden ayuda a los estudiantes que resuelven, sin ayudarle al profesor a comprender usar la habilidad necesaria; es decir que algunos estudiantes resuelven con mayores habilidades los recursos digitales, pero son incapaces de explicar y enseñarles a otros ese procedimiento, en muchos casos es porque sólo lo hacen con ensayo y error hasta que le atinan, pero no pueden explicar las funciones, por ejemplo de

Gráfica 6. Impacto de las herramientas digitales



Fuente: Encuesta propia

El gráfico ilustra la percepción de los estudiantes de séptimo semestre tienen sobre el impacto de las herramientas digitales en su formación académica y profesional. A veces el impacto se remite al gusto o preferencia de algunos medios o recursos sobre otros; en este sentido se puede decir que el 75% de los estudiantes encuestados perciben que las herramientas digitales han apoyado la continuidad de su aprendizaje, especialmente en modalidades híbridas que se quedaron de moda en algunos profesores del sistema escolarizado.

Por otro lado, también se evidencia que un 30% enfrenta desafíos relacionados con la conectividad limitada, y un 25% señala la falta de dispositivos tecnológicos adecuados como una barrera crítica. A su vez, un 20% de los encuestados expresa dificultades en adaptarse a las dinámicas de clases virtuales porque tampoco los estudiantes del sistema escolarizado tienen experiencia en los ambientes en línea o virtuales.

Adicionalmente, el gráfico resalta que, aunque los estudiantes aprecian el uso de herramientas digitales, existe un 40% que considera que su exposición a tecnologías avanzadas sigue siendo limitada. Esto subraya la necesidad de desarrollar actividades que conecten las competencias digitales con aplicaciones prácticas, tales como la creación, por ejemplo, de proyectos pedagógicos interactivos como las cajas de cine. La información se complementa con los hallazgos del estudio del Observatorio Tec (2021), que enfatiza que integrar estas actividades prácticas maximiza el aprendizaje y contribuye al desarrollo integral de los estudiantes en entornos educativos contemporáneos.

3.3 Tic´s y apropiación de conceptos importantes en pedagogía

A continuación, se presenta una lista de las herramientas digitales que los estudiantes y egresados participantes en la consulta identificaron como útiles para comprender los conceptos fundamentales de la pedagogía, de un total de 22 respuestas:

Herramientas digitales que ayudaron a comprender los conceptos fundamentales de la pedagogía

Google Classroom
• Google Académico
• Google Drive
• Microsoft Teams
• Ninguno
• Textos digitales
• Lecturas en PDF
• Chrome
• YouTube

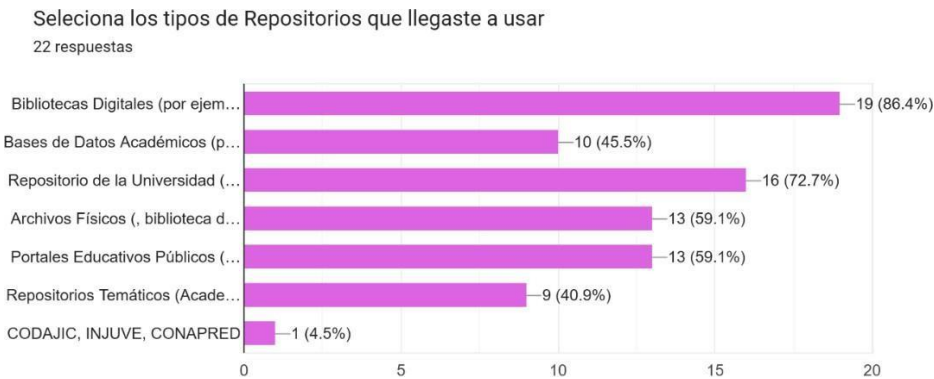
- Internet
- Computadora y celular
- Word
- Canva
- Computadora, teléfono móvil
- Libros digitales
- Kahoot
- Adobe Acrobat
- Google Books
- Diccionarios en línea
- Presentaciones, videos, juegos en línea
- Bibliotecas digitales

La diversidad de herramientas digitales reportadas sugiere que los estudiantes están expuestos a una amplia gama de recursos. Sin embargo, se observa la ausencia de plataformas emergentes, lo que puede sugerir que algunos estudiantes no las conocen o no están familiarizados con su uso. Esta situación plantea una oportunidad significativa para aumentar la capacitación en tecnologías digitales avanzadas.

Los participantes también destacan que las plataformas que más les ayudaron en sus tareas y trabajos fueron, en primer lugar, Google Drive, utilizado por todos los encuestados, seguido de Microsoft Teams y YouTube. Este hallazgo resalta la importancia de priorizar plataformas que ya han demostrado ser efectivas en el apoyo a procesos de aprendizaje, mientras se abordan las brechas en el acceso y la capacitación tecnológica.

Por último, es esencial que las instituciones educativas integren actividades que conecten las competencias digitales adquiridas con situaciones prácticas relevantes en el contexto pedagógico. Esto incluye la creación de proyectos interactivos y la implementación de tecnologías emergentes, alineándose con las recomendaciones del estudio del Observatorio Tec (2021) acerca de maximizar el aprendizaje a través de la práctica.

Grafica 7 Repositorios utilizados en pedagogía

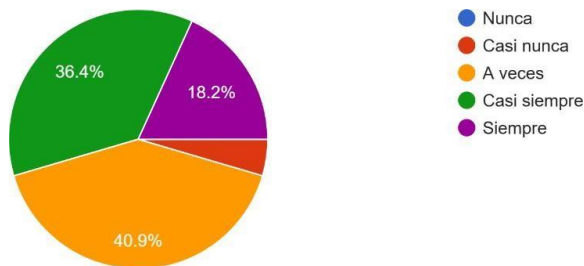


Fuente: Fuente: Encuesta propia

También se encontró que los repositorios más amigables para sus actividades escolares son Google Drive y YouTube, fueron utilizados ampliamente por los estudiantes y egresados en sus tareas académicas. De acuerdo con los datos recopilados, mencionados en el gráfico de barras horizontal, Google Drive salió como la herramienta más destacada, con menciones por parte del 100% de los encuestados como clave en su proceso de aprendizaje. A su vez, YouTube y Microsoft Teams también fueron valorados positivamente, siendo esenciales para actividades interactivas y complementarias.

Por otro lado, se muestra en la siguiente gráfica 8 sobre la frecuencia de uso, que la preferencia general por herramientas como Classroom, Google Académico, y Canva, revelando que la mayoría de los estudiantes se inclinan hacia plataformas que facilitan la colaboración y el acceso a recursos educativos electrónicos. Sin embargo, se observa un notorio 40% de estudiantes que indican una exposición limitada a tecnologías avanzadas, lo que subraya la necesidad de implementar capacitaciones específicas para maximizar el uso de estas herramientas en el entorno educativo.

Grafica 8 Frecuencia de uso de herramientas digitales



Fuente: Encuesta propia

La lista de materias en las que los participantes usaron diversas herramientas digitales revela la amplia y variada aplicación de estas tecnologías en sus estudios. Destacan asignaturas clave como el Seminario de Tesis, Psicología, Introducción a la Pedagogía, Desarrollo del Aprendizaje y Educación, así como Investigación Educativa I y II. Esta diversidad de materias indica que los estudiantes han utilizado herramientas digitales a lo largo de su formación académica, abarcando no solo materias específicas de investigación, sino también disciplinas fundamentales en su desarrollo profesional.

El hecho de que muchas respuestas mencionen "todas las materias del primer semestre" o "casi todas durante la carrera" sugiere que la tecnología digital se ha integrado en la enseñanza de manera consistente y generalizada. Esto muestra que las herramientas digitales no son solo complementos para la mejor transmisión de conocimientos, sino que permite dinamizar de mejor manera los tiempos, ritmos y espacios de aprendizaje y eso es muy importante porque la didáctica también se transforma al usar estos recursos y va marcando las nuevas coordenadas para las formas de enseñar y aprender en los ciudadanos del futuro.

Sin embargo, también hay menciones de "ninguna", lo que podría reflejar el hecho de que algunos estudiantes no se sintieron cómodos, según la misma expresión usada en el cuestionario, o no tuvieron poco o nulo acceso a la integración de estas herramientas durante su experiencia en ocho semestres. Además, la afirmación sobre el uso predominantemente en ramas de investigación sugiere que, mientras que la tecnología es utilizada ampliamente en contextos teóricos y prácticos, puede haber limitaciones en su aplicación en otras áreas del

conocimiento, especialmente en asignaturas menos teórica como lo es el primer curso de Estadística.

Las menciones a "todas las asignaturas menos estadísticas" y "casi siempre" podrían leerse de diferente manera: o bien como una relación positiva entre la enseñanza digital y la recepción de los conceptos fundamentales en pedagogía; o también como un auxiliar que no garantiza, pero sí puede ayudar a mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje en la universidad.

Este análisis pone de manifiesto la necesidad de seguir promoviendo una capacitación constante en herramientas digitales, asegurando que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a los recursos tecnológicos que faciliten su aprendizaje.

Finalmente, los datos recopilados ofrecen una perspectiva que complementa la visión consolidada de los egresados. Este análisis concluye que las herramientas digitales han tenido un impacto significativo en la formación académica y profesional, especialmente en contextos como el trabajo recepcional y la educación a distancia. Sin embargo, persisten barreras tecnológicas y falta de capacitación docente que representan áreas clave para mejorar.

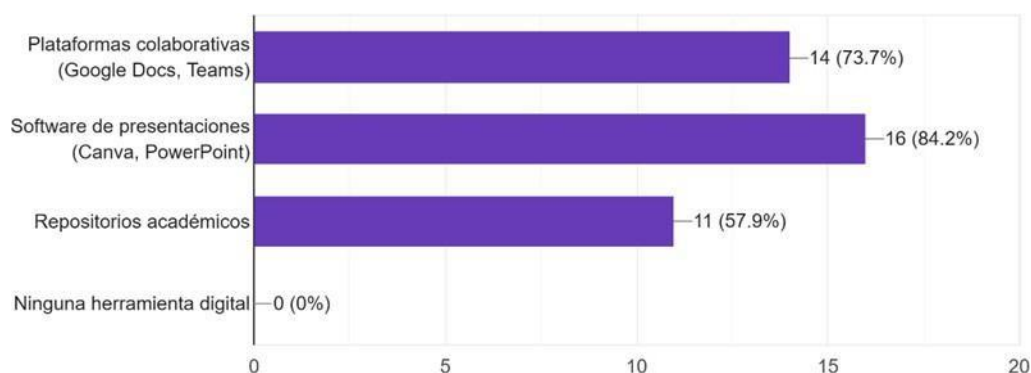
3.4 Algunos datos sobre el cuestionario para docentes académicos que imparten clases en el Programa de Pedagogía de la UPN Ajusco

El cuestionario dirigido a los docentes del Programa de pedagogía también fue en formato digital *Google forms*; lo respondieron 19 docentes durante dos semanas del mes de octubre del 2024; dichos docentes imparten diferentes asignaturas de las tres fases de formación del plan de estudios de pedagogía, aunque no todos pertenecen al Área Académica no. 5 donde se coordina dicho programa.

Entre los resultados obtenidos, es importante señalar los hallazgos sobre la preferencia de tecnologías digitales en el contexto universitario; estos resultados, nos permiten identificar tanto las áreas donde estas herramientas son más útiles como los desafíos y limitaciones que enfrentan los docentes al integrarlas en su práctica. Una idea central emergente es la percepción positiva que tienen los docentes sobre la utilidad de las tecnologías digitales. Estas herramientas son vistas como esenciales para mejorar los aprendizajes en diversas asignaturas,

especialmente aquellas con un enfoque teórico (Gómez & López, 2021). Materias como teoría pedagógica, teoría curricular y filosofía se destacan donde el uso tecnológico optimiza tanto la comprensión como el análisis crítico.

Gráfica 9. Materiales digitales mejor utilizados



Fuente: Encuesta propia

Sin embargo, los docentes también enfatizan limitaciones significativas en su capacidad para abordar aprendizajes procedimentales y actitudinales. Aunque son efectivas para apoyar aprendizajes conceptuales, su impacto es menor en actividades prácticas que requieren habilidades aplicadas o desarrollo emocional (Hernández & Pérez, 2020). Esto subraya la necesidad urgente de diseñar estrategias pedagógicas más integradas que combinen tecnologías con actividades prácticas. Un desafío importante identificado es la insuficiencia de infraestructura tecnológica en las aulas. Los docentes reportan que la falta de equipos limita considerablemente su capacidad para implementar estrategias pedagógicas efectivas (Torres & Salazar, 2023). Este problema afecta no solo su motivación para explorar nuevas herramientas sino también su confianza al integrarlas.

La mayoría de los docentes considera que el uso de tecnologías digitales es beneficioso en todas las asignaturas. Esta percepción generalizada sugiere una tendencia clara hacia la integración tecnológica en la educación, con especial énfasis en teoría pedagógica, teoría curricular, y cursos relacionados con la didáctica. Los docentes afirman que no solo se trata de mejorar el contenido

relacionado con los hechos y conceptos, sino que también se conecta con habilidades más profundas.

Sin embargo, existe un reconocimiento de que las tecnologías tienen limitaciones, especialmente en la promoción de aprendizajes procedimentales y actitudinales. Esto indica que, aunque son efectivas para el aprendizaje conceptual, no siempre logran facilitar habilidades prácticas o la formación emocional necesaria. Así, en seminarios de tesis y otras asignaturas de las cinco líneas de formación que corresponden a la primera fase del Plan de estudios, estas herramientas digitales son vistas como complementarias en la búsqueda de información y diversificación de materiales, lo cual es crucial para enriquecer el aprendizaje.

Un aspecto destacado por varios docentes es la relevancia del apoyo de asesores bibliotecarios en la búsqueda de materiales diversos. Este recurso humano complementa las plataformas digitales y es fundamental para facilitar el acceso a la información necesaria para el enriquecimiento del contenido educativo.

Además, hay un fuerte énfasis en la necesidad de actualización continua en tendencias e innovaciones, sugiriendo que los docentes son conscientes de que el entorno digital está en constante evolución, y es crucial adaptarse a estas transformaciones para poder ofrecer una educación efectiva y pertinente.

Por otro lado, se enfatiza que el uso de tecnologías debe aplicarse en contextos prácticos de intervención y desarrollo de habilidades, fundamental en disciplinas como desarrollo y evaluación curricular. Las herramientas tecnológicas, por lo tanto, no solo deben ser utilizadas como simples adiciones a la enseñanza tradicional, sino integrarse de manera que complementen el aprendizaje activo y colaborativo en el aula.

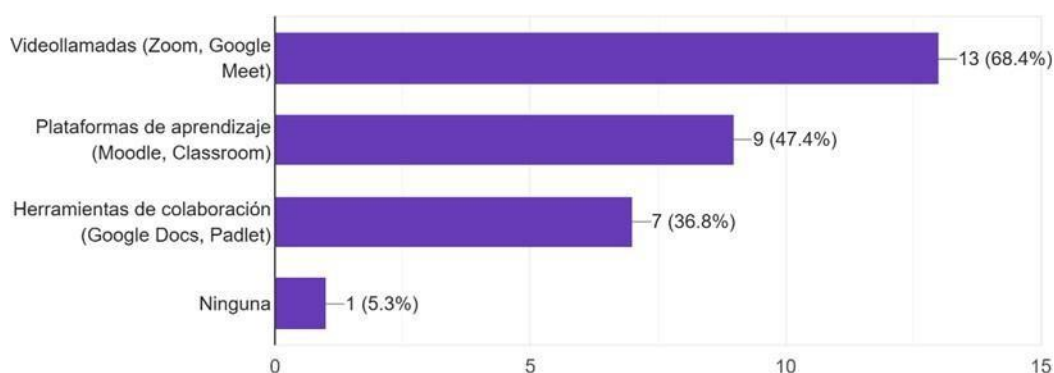
No obstante, los docentes también s u b r a y a n un desafío significativo: la insuficiencia de infraestructura tecnológica en los espacios educativos. Señalan que la falta de recursos, como computadoras y proyectores, puede limitar la implementación efectiva de estrategias pedagógicas que aprovechen las ventajas de las tecnologías digitales. Aunque reconocen la necesidad de incorporar

herramientas digitales, advierten que estas no deben sustituir el diálogo, la reflexión y el trabajo creativo con otros recursos no digitales.

El enfoque en la formación profesional, particularmente en relación con problemas sociales, destaca la importancia de un currículo que no solo prepare a los estudiantes con conocimientos teóricos, sino que también los vincule con la realidad social y las problemáticas actuales, a través de proyectos interdisciplinarios que integren tanto teoría como práctica.

El análisis también revela una postura equilibrada entre métodos tradicionales y digitales por parte del profesorado. Los docentes consideran que las tecnologías deben complementar estrategias tradicionales sin reemplazarlas; elementos como el diálogo crítico siguen siendo fundamentales (Navarro & Soto, 2021).

Grafica 10 Consideración sobre las tecnologías



Fuente: Encuesta propia

Sobre el análisis de los resultados de la encuesta a docentes junto con los gráficos elaborados a partir de los datos obtenidos, revela importantes hallazgos sobre el

uso de tecnologías digitales en el contexto educativo. Los resultados permiten identificar tanto las áreas en las que estas herramientas son más útiles como los desafíos y limitaciones que enfrentan los docentes al integrarlas en sus prácticas pedagógicas.

Ahora bien, en relación con la formación docente continua, se destaca una necesidad importante por capacitaciones específicas sobre el uso pedagógico adecuado de tecnologías digitales. La implementación regular de talleres orientados a aplicaciones pedagógicas podría mejorar significativamente su efectividad (Navarro & Soto, 2021). Un aspecto relevante es cómo los docentes vinculan aprendizajes con problemas sociales mediante proyectos interdisciplinarios. Este enfoque refuerza la idea que las tecnologías no son solo herramientas técnicas sino potenciales agentes transformadores dentro del contexto social (Hernández & Pérez, 2020).

También, se identifica una oportunidad clave para fortalecer el diseño curricular mediante una adecuada integración digital. Los docentes sugieren incluir proyectos interdisciplinarios que combinen teoría y práctica; este enfoque asegura que las tecnologías sean parte central del proceso educativo (Gómez & López, 2021).

De acuerdo con Gómez y López (2021) las herramientas son vistas como esenciales para mejorar los aprendizajes en diversas asignaturas, especialmente en aquellas con un enfoque teórico. Las materias como teoría pedagógica, teoría curricular y filosofía de la educación se destacan como campos donde el uso de tecnologías puede optimizar la comprensión y el análisis de los contenidos. Asimismo, se reconoce su valor en actividades relacionadas con la investigación, como los seminarios de tesis, donde las tecnologías facilitan el acceso a fuentes de información confiables y fomentan el desarrollo de habilidades académicas avanzadas. En este sentido, las tecnologías digitales son consideradas un complemento eficaz para el desarrollo conceptual y argumentativo que estas materias requieren (Martínez & Ramírez, 2022).

En el mismo estudio Martínez y Pérez (2021) señalan que los docentes enfatizan que las tecnologías digitales presentan ciertas limitaciones en su capacidad para

abordar aprendizajes procedimentales y actitudinales. Mientras que son altamente efectivas para apoyar aprendizajes conceptuales, su impacto es menor en actividades prácticas que requieren habilidades aplicadas o en aquellas destinadas a desarrollar valores y actitudes en los estudiantes. En este sentido, se señala la necesidad de diseñar estrategias pedagógicas más integradas, que combinen el uso de tecnologías con actividades prácticas y dinámicas que fortalezcan tanto el “saber hacer” como el “ser”. Esto es especialmente relevante en actividades como talleres, prácticas profesionales y proyectos colaborativos, que buscan preparar a los estudiantes para contextos reales.

En otros estudios y en la realidad de las aulas e infraestructura tecnológica de la UPN, los docentes también señalan que la falta de equipos como proyectores, computadoras y pizarras digitales limitan la posibilidad de implementar estrategias pedagógicas que incorporan tecnologías digitales de manera efectiva (Torres & Salazar, 2023). Esto también afecta la motivación de los docentes para explorar nuevas herramientas y métodos de enseñanza, ya que enfrentan barreras prácticas que dificultan su aplicación.

Mejorar de la infraestructura tecnológica en las instalaciones educativas debería ser un objetivo para cumplirse en el proceso de asignación del presupuesto público anual por parte del gobierno, que por el contrario lo disminuye cada año y eso no garantiza la mejora de los procesos educativos en ninguno de los niveles del Sistema Educativo Nacional

Los docentes en general consideran que estas herramientas deben ser un complemento de las estrategias tradicionales, no un sustituto de la interacción dialógica entre los elementos del proceso educativo. Las tecnologías, en este sentido, enriquecen las discusiones y el análisis en clase, pero no reemplazan la interacción personal ni el pensamiento crítico que se genera a través de métodos más convencionales. Navarro & Soto (2021) en ese sentido, aseguran que el enfoque integrador demuestra una visión madura sobre cómo equilibrar los métodos tradicionales con las innovaciones digitales para lograr un aprendizaje profundo y significativo.

En relación con la formación y actualización docente, el análisis revela una necesidad importante de capacitaciones específicas en el uso pedagógico de tecnologías digitales. Los docentes consideran fundamental mantenerse actualizados sobre las tendencias e innovaciones tecnológicas, no solo en términos de manejo técnico, sino también en su aplicación a la enseñanza. La implementación de talleres y programas de formación continua orientados a la aplicación pedagógica de estas herramientas podría mejorar significativamente la efectividad de su uso en el aula, además de fomentar la confianza de los docentes para integrarlas en sus clases (Navarro & Soto, 2021).

Un problema muy importante es la urgencia de vincular los aprendizajes con los problemas sociales, específicamente con los problemas educativos que requieren de la acción, intervención o participación de los y las pedagogas, algunos de esas necesidades y problemas se encuentran descritos en el cuadro de concentración de las funciones y tareas de las vacantes de empleo que expusimos en el capítulo anterior, pero hay otros que no se encuentran en este concentrado y son poco o nulamente atendidos como los temas de la educación para comunidades marginadas, inmigrantes o en situación de exclusión.

Se puede decir que hay suficiente evidencia sobre la oportunidad de fortalecer, cambiar o rediseñar el currículo de la carrera de Pedagogía para atender de mejor manera las diferentes necesidades y problemas que la educación actual presenta.

En diferentes ocasiones, los docentes de diferentes latitudes han sugerido que el currículo debe incluir proyectos interdisciplinarios que combinen teoría y práctica, así como estrategias didácticas específicas para abordar temas complejos. Este enfoque integral asegura que las tecnologías digitales no solo sean vistas como herramientas complementarias, sino que formen parte central del proceso educativo, alineándose con los objetivos de formación profesional de los estudiantes (Gómez & López, 2021).

Por lo dicho anteriormente, podemos pensar que esta investigación puede contribuir a modificar la mirada tradicional de un aula lineal y cerrada en el circuito del poder del conocimiento del profesor para abrirse a una más dinámica y abierta a las exigencias tanto de la realidad educativa convulsiva como del mercado

laboral y que no está de sobra adoptar medidas y recursos tecnológicos que resuelvan y formen de manera más actualizada a los y las pedagogas del futuro.

Consideramos también que estas cuestras simples y gráficos sencillos ofrecen una perspectiva modesta sobre el papel de las tecnologías digitales en la educación. Los hallazgos destacan tanto su potencial como sus limitaciones, ofreciendo un panorama claro de las áreas que deben fortalecerse para maximizar su impacto en los aprendizajes de los estudiantes y en la práctica docente. La integración de tecnologías digitales, combinada con métodos tradicionales, un enfoque crítico y una infraestructura adecuada, tiene el potencial de transformar significativamente el proceso educativo en la UPN Ajusco.

Las encuestas realizadas a los egresados y docentes del Programa de Pedagogía de la UPN Ajusco revela una integración significativa de herramientas digitales en la formación académica y práctica educativa. Las plataformas como Google Classroom, Drive, YouTube y Canva se destacaron por su uso frecuente entre los egresados, especialmente en materias orientadas al análisis y la investigación, como Seminario de Tesis, Investigación Educativa y Teoría Pedagógica. Estas herramientas facilitaron actividades clave como la búsqueda de información, la tabulación de datos y la presentación de resultados. Sin embargo, se observó una menor frecuencia de uso en asignaturas como Estadística e Historia de la Educación, lo que indica una integración desigual de competencias digitales en el programa.

El impacto de las herramientas digitales fue particularmente notable en el trabajo recepcional de los egresados de 2024, quienes enfrentaron una transición entre clases presenciales y a distancia durante la pandemia. Herramientas como Google Meet y Classroom fueron esenciales para garantizar la continuidad de la enseñanza, aunque no estuvieron exentas de desafíos como la conectividad limitada y la falta de dispositivos tecnológicos adecuados. Este hallazgo resalta la importancia de las tecnologías digitales en la mitigación de interrupciones educativas, aunque también pone de manifiesto las inequidades tecnológicas existentes.

Por otro lado, los estudiantes de 2024 mostraron una percepción más positiva hacia la integración de herramientas digitales en la modalidad híbrida, prefiriendo plataformas interactivas como Kahoot y Canva para fomentar un aprendizaje dinámico y colaborativo. Estas plataformas no solo mejoraron la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también facilitaron el desarrollo de habilidades prácticas en el manejo de tecnologías digitales.

El análisis de las encuestas a los docentes del programa revela una percepción positiva sobre la utilidad de las tecnologías digitales para mejorar los aprendizajes en diversas asignaturas, especialmente en aquellas con un enfoque teórico como teoría pedagógica, teoría curricular y filosofía de la educación. Las tecnologías digitales son vistas como herramientas esenciales para optimizar la comprensión y el análisis de los contenidos, así como para apoyar actividades de investigación.

Por otro lado, los estudiantes próximos a graduarse en 2025 desarrollaron una percepción más positiva hacia la integración de herramientas digitales en modalidades híbridas. Este grupo destaca su preferencia por plataformas interactivas como Kahoot y Canva, que fomentan un aprendizaje dinámico y colaborativo. Este cambio en la percepción sugiere una evolución en las expectativas respecto al uso de tecnologías en el aula y refuerza la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas para incluir herramientas que promuevan un aprendizaje activo.

Un desafío importante identificado es la insuficiencia de infraestructura tecnológica en las aulas. La falta de equipos adecuados limita significativamente la implementación efectiva de estrategias pedagógicas que incorporan tecnologías digitales. Este problema afecta no solo la motivación docente para explorar nuevas herramientas y métodos, sino también el acceso equitativo a recursos educativos para todos los estudiantes. Por lo tanto, mejorar la infraestructura tecnológica debe ser una prioridad para garantizar que tanto docentes como estudiantes puedan aprovechar al máximo las ventajas de las herramientas digitales.

Además, se destaca la necesidad de capacitaciones específicas para docentes sobre el uso pedagógico adecuado de tecnologías digitales. La implementación regular de talleres orientados a aplicaciones pedagógicas podría mejorar significativamente su efectividad en el aula y fomentar la confianza del profesorado para integrarlas en sus clases. La formación continua es esencial no solo para el manejo técnico, sino también para comprender cómo estas herramientas pueden ser utilizadas para fomentar un aprendizaje significativo.

Finalmente, el análisis pone énfasis en la importancia de vincular los aprendizajes con problemas sociales mediante proyectos interdisciplinarios. Las tecnologías digitales deben ser empleadas no solo como herramientas técnicas, sino como agentes transformadores dentro del contexto social. Este enfoque crítico refuerza la idea de que las tecnologías pueden generar transformaciones significativas al responder a las necesidades sociales y culturales del entorno.

En resumen, aunque hay un uso creciente y significativo de herramientas digitales en el Programa de Pedagogía, aún existen áreas clave que requieren atención: mejorar la infraestructura tecnológica, ofrecer formación continua a docentes y asegurar una integración homogénea y efectiva de competencias digitales en todas las asignaturas. Abordar estos desafíos será fundamental para optimizar la experiencia formativa y preparar a los estudiantes para enfrentar con éxito los retos del entorno educativo contemporáneo.

3.5 Herramientas y recursos para generar competencias digitales en los programas de asignatura del Programa Educativo de Pedagogía.

Desde los inicios de la computación, los software o programas se han convertido en herramientas indispensables para el desarrollo en todas las áreas de acción del ser humano, y la educación no es la excepción (Acosta Herrera, Martínez Vázquez, Salazar Sánchez, Sánchez Soto & Albán Navarro, 2018; Buxarrais Estrada & Ovide, 2011). En la actualidad, se están aprovechando las tecnologías de la información y comunicación (TIC), de las cuales son parte las herramientas o recursos digitales (HD), para brindar soporte y apoyo tanto en los procesos de docencia-aprendizaje como en la investigación superior universitaria alrededor del

mundo (Ruiz-Corbella & García-Gutiérrez, 2020; Saavedra, Antolínez, Puerto, Muñoz, & Rubiano, 2015; Cano, Espitia, Pérez & Joyanes, 2009) (Velezmoro & Carcausto, 2020).

El acceso a herramientas digitales es esencial para el desarrollo de competencias digitales en el ámbito educativo. Existen múltiples recursos gratuitos o que, a través de correos institucionales, se pueden obtener a precios especiales. Estos recursos, fundamentales para los programas de Pedagogía, permiten tanto a estudiantes como a docentes utilizar tecnologías de manera eficiente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A partir del análisis que se ha realizado en los capítulos anteriores se pensó en buscar, seleccionar y ordenar algunas propuestas de materiales y herramientas digitales que se consideran de uso amigable y de fácil acceso, en la mayoría de los casos gratuitos y en otros con precios bajos, para ofrecer alternativas concretas para ser usadas en la enseñanza y el aprendizaje universitarios, se pensó específicamente en las asignaturas de Pedagogía en la UPN.

Se ordenaron y clasificaron según la accesibilidad y servicios que brindan, también se agregó una descripción general para que tanto docentes como estudiantes puedan elegir cuál utilizar ante las diversas necesidades de sus objetivos, temáticas, trabajos y tareas académicas a desempeñar. Con el fin de acceder a su implementación en los programas de asignatura de Pedagogía se exponen a continuación en cinco tablas clasificadas de acuerdo con su accesibilidad y función; el primer grupo representado en la tabla no. 5 se exponen los nombres y enlaces directos a herramientas de acceso gratuito, la algunos son muy conocidos, pero no suficientemente explorados; en la tabla 6. se presentan nombres y enlaces a herramientas con suscripción mediante costos bajos si se hace mediante direcciones de correo Institucional. En la tabla 7 se ofrecen algunos nombres y enlaces para acceder a herramientas de diseño y edición que sirven tanto para realizar los trabajos finales en algunas materias, para elaborar reportes de lectura o de investigación en cualquier asignatura de primero a octavo semestres incluyendo los trabajos para el proceso de titulación.

Otros programas muy útiles para elaborar presentaciones de diversos tipos se organizan en la tabla 8 estas herramientas sirven mucho, por ejemplo, para hacer planes de clase, rutas de trabajo y diversos materiales didácticos como calendarios de actividades, programas para eventos escolares y personales o familiares también. Finalmente, en la tabla no. 9 se agrupan los nombres y enlaces para acceder a videollamadas que bien pueden servir para apoyar no solo las clases en caso de alguna contingencia, sino también para las asesorías de los trabajos de titulación que siempre se hacen a la distancia cuando los egresados trabajamos, como es mi caso, no podemos asistir a asesorías en la UPN Ajusco

Tabla 7. Herramientas Gratuitas

Google Workspace (Docs, Sheets, Slides, etc.)	Tipo: Herramientas de productividad. https://workspace.google.com/ Guía de uso: https://support.google.com/docs/answer/6388102?hl=es-419&co=GENIE.Platform%3DDesktop
Descripción: Suite de aplicaciones de oficina en línea para crear documentos, hojas de cálculo y presentaciones.	Acceso: Gratuito.
Canva	Tipo: Diseño gráfico.
Descripción: Plataforma en línea para crear gráficos, presentaciones y documentos de manera fácil y visual.	Acceso: Gratuito con opción a suscripción. https://bibliosaude.sergas.gal/DXerais/864/GUIA_CANVA.pdf
PowerPoint Online	Tipo: Presentaciones.
Descripción: Versión en línea de PowerPoint que permite crear presentaciones fácilmente.	Acceso: Gratuito con cuenta de Microsoft.
Genially	Tipo: Presentaciones interactivas y visuales.
Descripción: Herramienta para crear presentaciones, infografías y contenido interactivo.	Acceso: Gratuito con opciones de pago.
Zoom (versión gratuita)	Tipo: Videollamadas y conferencias.
Descripción: Plataforma que ofrece reuniones gratuitas de hasta 40 minutos y 100 participantes.	Acceso: Gratuito.

Google Meet	Tipo: Videollamadas.
Descripción: Herramienta de videoconferencia integrada en Google Workspace.	Acceso: Gratuito para usuarios de Google.
Trello	Tipo: Gestión de proyectos y colaboración.
Descripción: Utilizado para la organización de tareas y trabajo en equipo, con listas, tarjetas y tableros.	Acceso: Gratuito.
Padlet	Tipo: Colaboración visual.
Descripción: Herramienta para crear tableros colaborativos donde los estudiantes pueden compartir texto, imágenes, videos y documentos.	Acceso: Gratuito con limitaciones.
Kahoot!	Tipo: Evaluaciones interactivas.
Descripción: Plataforma que permite crear cuestionarios y actividades interactivas para evaluaciones.	Acceso: Gratuito.
Flip (anteriormente Flipgrid)	Tipo: Colaboración por video.
Descripción: Herramienta para que los estudiantes y docentes creen y compartan videos de manera colaborativa.	Acceso: Gratuito.

Tabla 8. Herramientas con Suscripción o Precio Reducido con Correo Institucional

Microsoft Teams	Tipo: Videoconferencias y colaboración en equipo.
-----------------	---

Descripción: Herramienta que permite realizar videollamadas y colaborar en documentos.	Guía de Uso: https://support.microsoft.com/es-es/education
Adobe Creative Cloud (Descuento educativo)	Tipo: Diseño gráfico y multimedia.
Descripción: Conjunto de herramientas como Photoshop, Illustrator, y Premiere Pro para la creación y edición de gráficos, imágenes y videos.	Acceso: Descuento para estudiantes.
Grammarly Premium (Descuento educativo)	Tipo: Corrección de textos.
Descripción: Herramienta que mejora la escritura mediante corrección gramatical, sugerencias de estilo y revisión de plagio.	Acceso: Descuento para estudiantes.
LinkedIn Learning (Descuento institucional)	Tipo: Capacitación en línea.
Descripción: Plataforma con cursos sobre diversas temáticas, incluyendo tecnología, habilidades empresariales y creativas.	Acceso: Descuento para estudiantes.
Evernote Premium	Tipo: Organización de notas y gestión de información.
Descripción: Herramienta para tomar notas, organizar ideas y almacenar archivos de forma colaborativa.	Acceso: Descuento para estudiantes.
Lucidchart (Descuento educativo)	Tipo: Diagramación y mapas conceptuales.
Descripción: Plataforma para la creación de diagramas de flujo, mapas conceptuales y otros gráficos visuales.	Acceso: Descuento para estudiantes.
Dropbox	Tipo: Almacenamiento en la nube.

Descripción: Servicio de almacenamiento en la nube que permite la colaboración y el intercambio de archivos.	Acceso: Gratuito con opciones de pago.
Mentimeter	Tipo: Presentaciones interactivas y encuestas.
Descripción: Herramienta que permite crear presentaciones en vivo con encuestas, preguntas y respuestas interactivas.	Acceso: Gratuito con opciones de pago.
Notion (Descuento para estudiantes)	Tipo: Gestión de proyectos y colaboración.
Descripción: Plataforma todo-en-uno para tomar notas, gestionar proyectos, y trabajar en equipo.	Acceso: Gratuito con opciones de pago.
Camtasia	Tipo: Grabación y edición de video.
Descripción: Software para grabar pantalla y editar videos, útil para crear material educativo y tutoriales.	Acceso: Descuento para estudiantes.

Tabla 9. Herramientas para diseño y edición

Pixlr	Acceso: Gratuito con opción a suscripción.
Descripción: Editor de fotos en línea que permite editar imágenes sin necesidad de software adicional	
Inkscape	Acceso: Gratuito.
Descripción: Herramienta de código abierto para la creación de gráficos vectoriales, útil para diseño de materiales educativos.	
Vectr	Acceso: Gratuito
Descripción: Herramienta gratuita	

para diseño gráfico vectorial en línea.	
GIMP	Acceso: Gratuita.
Descripción: Alternativa gratuita a Photoshop para la edición avanzada de imágenes.	
Animoto	Acceso: Versión gratuita con limitaciones.
Descripción: Plataforma en línea que permite crear videos a partir de fotos, texto y música.	
Desygner	Acceso: Gratuito con opciones de pago.
Descripción: Plataforma para crear infografías, presentaciones y gráficos interactivos.	
WeVideo	Acceso: Gratuito con opción a versión Premium.
Descripción: Editor de video en línea para la creación de contenido audiovisual educativo.	
Adobe Spark	Acceso: Versión gratuita con opciones de pago.
Descripción: Herramienta para la creación de gráficos, videos y páginas web de manera simple y rápida.	

Tabla 10. Herramientas para presentaciones

Beautiful.ai	Acceso: Versión gratuita con
--------------	------------------------------

	opciones de pago.
Descripción: Herramienta en línea para crear presentaciones visualmente atractivas y automatizadas.	
Haiku Deck Descripción: Plataforma que facilita la creación de presentaciones visuales con imágenes y textos sencillos.	Acceso: Gratuito con opciones de pago.
Slidebean	Acceso: Versión gratuita con opciones Premium.
Descripción: Herramienta que crea presentaciones automáticamente a partir de información ingresada por el usuario.	
Powtoon	Acceso: Gratuito con opción a versión de pago.
Descripción: Creación de presentaciones animadas.	
LibreOffice Impress	Acceso: Gratuito.
Descripción: Parte de la suite LibreOffice, esta herramienta gratuita permite crear presentaciones como PowerPoint.	
Swipe Descripción: Plataforma que permite crear presentaciones interactivas y compartirlas en línea.	Acceso: Gratuito con opciones de pago.
Zoho Show	
Descripción: Herramienta en línea para crear y compartir presentaciones colaborativas.	Acceso: Gratuito con opción de pago.
Microsoft Sway	Acceso: Gratuito con cuenta de Microsoft.
Descripción: Herramienta para crear presentaciones interactivas y contenido visual atractivo.	

Tabla 11. Herramientas para videollamadas

Jitsi Meet	Acceso: Gratuito.
Descripción: Herramienta de videollamadas gratuita y de código abierto sin necesidad de registrarse.	
Microsoft Teams	Acceso: Gratuita con Office 365.
Descripción: Herramienta para videoconferencias y colaboración en equipo.	
BlueJeans	Acceso: Gratuito con limitaciones, opciones de pago
Descripción: Plataforma de videoconferencia para reuniones de alta calidad.	

Conclusiones

La investigación realizada sobre el plan de estudios de la Licenciatura en Pedagogía de la UPN Ajusco ha permitido identificar una serie de hallazgos significativos que destacan la necesidad de integrar competencias digitales en la formación docente, así como su relevancia en el contexto laboral actual. A continuación, se presentan conclusiones más extensas que abarcan los principales temas tratados en los tres capítulos de la tesis.

1. Competencias digitales: Un pilar esencial para la formación docente

- Necesidad actual: Las competencias digitales se han convertido en una habilidad transversal indispensable en todos los campos profesionales, incluida la pedagogía. En un entorno donde las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) transforman tanto el aprendizaje como la enseñanza, es esencial que los pedagogos cuenten con estas herramientas para ser efectivos en su práctica.

- **Lagunas en el currículo:** El análisis del currículo actual revela que las competencias digitales no están integradas de manera sistemática. Asignaturas clave como "Planeación y Evaluación Educativas" y "Organización y Gestión de Instituciones Educativas" carecen de objetivos específicos relacionados con el uso de tecnologías, lo que limita el desarrollo integral de habilidades tecnológicas en los estudiantes.
- **Problemas detectados:** Aunque para 1990, año en se diseñó el Plan de estudios de pedagogía, las Tic's no tenían la utilidad, ni el alcance y difusión que ahora tienen; es evidente que después de 34 años ya es más que necesario estrenar otro Plan que esté a la altura de los avatares del siglo en que vivimos. Durante la última década en diversas formas y medios se ha señalado la obsolescencia del Plan de estudios de pedagogía, tal como lo señalan los estudios realizados en la obra coordinada por Plazola y Rautenberg (2009) pero también lo señalan así, los ejercicios de certificación realizados por organismos interinstitucionales, específicamente se pueden señalar las observaciones y recomendaciones de la evaluación de los Comités Interinstitucionales de Evaluación de la Educación Superior (CIEES) emitidas en los respectivos Informes de Evaluación de 2015-2020 y 2023 a 2026.
- **Falta de transversalidad:** Ni los programas trabajan la transversalidad que las tres fases de formación prometen, ni las competencias digitales se hacen presentes en todas las materias; pero tampoco se conectan los objetivos con la vida laboral del pedagogo como pudo verse en el seguimiento de la oferta laboral; lo cual implica que se está muy lejos de ofrecer una formación integral.
- **Poca claridad en objetivos:** Este problema se evidencia desde que en los capítulos anteriores se revisó la estructura del Plan de estudios y los objetivos de cada una de sus asignaturas encontrando que algunas no incluyen ni objetivos, estrategias de trabajo didáctico o evaluación, ni descripciones claras sobre el desarrollo de habilidades tecnológicas.

- Enfoque técnico insuficiente: Aunque son pocas las asignaturas que utilizan tecnologías se limitan a herramientas básicas que ya son clásicas como el Power Point, pero a veces no se usan las actualizaciones más recientes de dichos programas, ni otros más dinámicos y actuales como Canva que es una cadena de diseño gráfico gratuito, de ese modo se dejan de lado tecnologías más avanzadas y muy útiles tanto para la vida académica en la universidad como para la vida laboral.

2. Desafíos y oportunidades en la oferta laboral

Evolución del panorama laboral: En todas las profesiones se han realizado reconfiguraciones para dar respuestas a los problemas actuales, como lo comprobamos en el mercado laboral para pedagogos que ha cambiado significativamente, especialmente a raíz de la pandemia. La crisis sanitaria aceleró la digitalización y reveló nuevas áreas emergentes como el diseño instruccional y la pedagogía empresarial. Estas áreas requieren habilidades técnicas y digitales que actualmente no se desarrollan plenamente en el currículo. A continuación, se presentan esquematizados los principales hallazgos:

- Aumento de la demanda: Es muy importante señalar que más del 42% de los empleadores incluidos en el seguimiento de vacantes realizado en esta investigación, priorizan habilidades tecnológicas al contratar profesionales de la educación.
- Emergencia de nuevos roles laborales: Indudablemente que en la actualidad has cambiado y aumentado las funciones y tareas que los pedagogos pueden desempeñar en sectores como educación en línea, diseño instruccional, que es tan socorrido actualmente, sin dejar de mencionar la formación en pedagogía empresarial.
- Precariedad laboral: A pesar del crecimiento en nuevas oportunidades, las condiciones laborales en instituciones educativas tradicionales a menudo son precarias, lo que impulsa a los profesionales a buscar alternativas en sectores emergentes donde puedan aplicar sus habilidades.

3. El vínculo entre competencias digitales y empleabilidad

- Requisitos del mercado: Lo primero que se puede decir es que los requisitos para acceder al empleo han aumentado en todos sus niveles y modalidades y eso obedece a el aumento de demanda de empleo. Pero también se puede decir que la relación entre competencias digitales y empleabilidad es clara; los empleadores buscan pedagogos capaces de implementar soluciones tecnológicas para mejorar los procesos educativos. Esto incluye la creación de contenido interactivo y el uso efectivo de plataformas LMS (Learning Management Systems).

Indudablemente, las competencias digitales son un motor esencial para la empleabilidad, tanto, así como el dominio de otros idiomas como el inglés, incluso el mandarín; ambas cualidades pueden permitir a los egresados de pedagogía y de otras áreas, destacarse en un mercado que cada vez es más competitivo. La educación 4.0 que está de moda en los organismos internacionales como la UNESCO, resaltan la necesidad de preparar a los estudiantes para un entorno digitalizado, donde las habilidades tecnológicas son tan importantes como las habilidades cognitivas para completar lo que llaman educación integral.

- Dificultades actuales del currículo: Aunque se incluyen algunas competencias digitales, no se desarrollan de manera sistemática ni integrada en todas las materias, limitando su impacto en la empleabilidad.

4. Impacto de la pandemia

- Transformación acelerada por la pandemia: La crisis sanitaria global provocada por COVID-19 obligó a las instituciones educativas a adaptarse rápidamente al aprendizaje remoto. Este cambio evidenció aún más la necesidad urgente de integrar competencias digitales dentro del currículo y las prácticas pedagógicas, Los educadores tuvieron que aprender a utilizar herramientas tecnológicas para continuar con su labor educativa, lo que puso de manifiesto las carencias existentes en su formación inicial.
- Desafíos adicionales: La pandemia también reveló desigualdades significativas en el acceso a tecnología y recursos educativos entre

estudiantes y docentes. Aquellos sin acceso adecuado a dispositivos o internet sufrieron desventajas considerables, lo que subraya la importancia de abordar estas brechas dentro del currículo que por supuesto no toma en cuenta los desniveles o desventajas económicas de muchos estudiantes de la UPN.

- Oportunidades emergentes: En un contexto postpandemia, hay una oportunidad única para reimaginar y actualizar el currículo pedagógico. Las instituciones pueden aprovechar esta experiencia para integrar plenamente las competencias digitales y preparar a los futuros educadores para liderar innovaciones educativas.

5. Resultados de encuestas a estudiantes y docentes

En este punto se pretende formular algunas precisiones que se derivan del sondeo realizado a estudiantes y docentes mediante cuestionarios que proporcionaron información valiosa sobre las percepciones respecto al uso de herramientas y habilidades digitales en el currículo actual:

- Percepción general: Se puede decir, entre otras cosas, que tanto estudiantes como docentes coinciden en que hay una necesidad apremiante por mejorar la formación en competencias digitales dentro del plan de estudios.
- Expectativas laborales: Los estudiantes expresaron su deseo por recibir formación más alineada con las exigencias del mercado laboral actual, destacando específicamente el interés por adquirir habilidades tecnológicas avanzadas.
- Satisfacción con el currículo actual: Muchos docentes señalaron que, aunque algunas asignaturas abordan el uso básico de herramientas digitales, existe una falta generalizada de profundidad y sistematicidad en este aspecto.

Finalmente se puede decir que la incorporación estratégica de competencias digitales y la vinculación directa del currículo con las necesidades del mercado

laboral son acciones esenciales para garantizar que los pedagogos egresados no solo sean competitivos, sino que también desempeñen un rol activo en la innovación educativa. Al implementar estos ajustes, se espera que los egresados estén mejor preparados para enfrentar los retos del siglo XXI y aprovechar al máximo las oportunidades emergentes en el ámbito educativo.

También se puede decir que esta tesis subraya la importancia crítica de integrar competencias digitales dentro del currículo de Pedagogía en la UPN Ajusco. La falta actual de estas habilidades no solo limita la empleabilidad de los egresados, sino que también afecta su capacidad para liderar innovaciones educativas. Abordar estas deficiencias mediante una revisión integral del currículo es fundamental para preparar a futuros pedagogos que puedan responder eficazmente a las exigencias cambiantes del entorno educativo contemporáneo. La adaptación del currículo a las realidades locales y a las demandas del mercado laboral es esencial para garantizar una formación pertinente y efectiva que prepare a los estudiantes para ser agentes activos en sus comunidades educativas. Además, es crucial aprovechar las lecciones aprendidas durante la pandemia para construir un sistema educativo más inclusivo y accesible, donde todos los futuros educadores estén equipados con las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos actuales y futuros.

Fuentes de consulta

Acosta Herrera, RA, Martínez Vázquez, Á. B., Salazar Sánchez, ME, Sánchez Soto, MA, & Albán Navarro, A. (2018). *ReDilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 6 (<http://www.dilemascontemporaneos.dilemascontemporaneoeducacionpoliticayva.com>)

Anáhuac. (2023). Estudio sobre educación superior en México. Recuperado de <https://www.anahuac.mx>

- Apple, M. W. (2004). *Ideología y currículo*. Akal.
- Bunk, G. P. (1995). *La pedagogía laboral: Teoría y práctica*. Editorial Académica.
- Buxarrais Estrada, M., & Ovide, E. (2011). Educación ética y ciudadanía: Retos y propuestas. Barcelona: Graó.
- Campos, F., & Alonso, M. (2015). La reconfiguración de los empleos en la era digital. *Revista de Innovación Educativa*, 10(1), 23-35.
- CIEES (2015-2020) *Informe de Evaluación. Primer seguimiento. Licenciatura en Pedagogía Universidad Pedagógica Nacional*. Documento interno de trabajo. Numero de control: 14-3-11-138
- CIEES (2023) *Informe de Evaluación. Pedagogía. Licenciatura. Universidad pedagógica Nacional CompuTrabajo*. (sf). Página principal. Recuperado el 28 de junio de 2024, de <https://www.computrabajo.com.mx>
- Freire, P. (2012). *Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa*. Siglo XXI Editores.
- Gimeno Sacristán, J. (2000). *El currículo: Una reflexión sobre la práctica*. Morata.
- Hernández, R., & Pérez, C. (2020). El impacto de las tecnologías digitales en la educación. *Revista de Tecnología Educativa*, 8(3), 67-82.
- Ilvento, T. (2006). *La pedagogía laboral y su aplicación en el mundo productivo*. Editorial Universitaria.
- Indeed. (sf). Página principal. Recuperado el 25 de junio de 2024, de <https://mx.indeed.com>
- INEGI. (2022). Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE) 2022. Instituto Nacional de Estadística y Geografía. Recuperado de <https://www.inegi.org.mx>
- INEGI. (2024). Indicadores estratégicos del mercado laboral 2024. Instituto Nacional de Estadística y Geografía. Recuperado de <https://www.inegi.org.mx>
- Li, M. (2016). Competencia global y educación superior. *Journal of Global Education*, 12(4), 89-102.
- LinkedIn. (sf). Página principal. Recuperado el 08 de junio de 2024, de <https://www.linkedin.com>
- Lorente, J. (2012). La pedagogía laboral en los planes de estudio universitarios. *Revista de Educación y Trabajo*, 14(1), 33-50.

- Mian, A., Sultan, S., & Ahmed, R. (2020). Educación 4.0: Habilidades para el futuro. *International Journal of Educational Technology*, 15(2), 101-115.
- Morales, J., & Medina, L. (2019). El mercado laboral y las competencias profesionales. *Revista de Economía y Trabajo*, 22(3), 55-70.
- Navarro, M., & Soto, P. (2021). Integración de tecnologías digitales en la educación. *Revista de Innovación Pedagógica*, 9(2), 77-92.
- Observatorio Tecnológico. (2021). *Tendencias en la educación digital: Informe anual de innovación educativa*. Vicerrectoría de Innovación Educativa y Normatividad Académica, Tecnológico de Monterrey
- OCC M u n d i a l . (sf). Página p r i n c i p a l . Recuperado e l 2 0 d e j u n i o de 2024, de <https://www.occ.com.mx>
- Ornstein, A. C., & Hunkins, F. P. (2008). *Curriculum: Foundations, principles, and issues*. Pearson.
- Pérez Gómez, A. I. (2001). *La cultura escolar en la sociedad neoliberal*. Morata.
- Pinar, W. F. (2012). *What is curriculum theory?* Routledge.
- Plazola, M. y Rautenberg, E. Coord. (2009) *Sujetos y Proceso del cambio curricular*. México, UPN
- Ruiz-Corbella, M., & García-Gutiérrez, J. (2020). El uso de TIC en la educación superior. *Revista Iberoamericana de Educación*, 18(1), 45-60.
- Saavedra, J., Antolínez, M., Puerto, R., Muñoz, A., & Rubiano, L. (2015). Herramientas digitales en la educación universitaria. *Revista de Tecnología Educativa*, 7(2), 33-50.
- Smith, M. K. (2011). Curriculum theory and practice. *The Encyclopedia of Informal Education*. Recuperado de <http://infed.org/mobi/curriculum-theory-and-practice/>
- Stenhouse, L. (1975). *An introduction to curriculum research and development*. Heinemann.
- Tyler, R. W. (1973). *Basic principles of curriculum and instruction*. University of Chicago Press.
- Universidad Pedagógica Nacional Virtual. (s.f.). 1° Semestre. Recuperado de <https://pedagogia.upnvirtual.edu.mx/index.php/component/phocadownload/category/152-1- semestre>

Universidad Pedagógica Nacional Virtual. (s.f.). 2° Semestre. Recuperado de <https://pedagogia.upnvirtual.edu.mx/index.php/component/phocadownload/category/165-2-semester>

Universidad Pedagógica Nacional Virtual. (s.f.). 3° Semestre. Recuperado de <https://pedagogia.upnvirtual.edu.mx/index.php/component/phocadownload/category/167-3>

Universidad Pedagógica Nacional Virtual. (s.f.). 4° Semestre. Recuperado de <https://pedagogia.upnvirtual.edu.mx/index.php/component/phocadownload/category/168-4-semester>

Universidad Pedagógica Nacional Virtual. (s.f.). 5° Semestre. Recuperado de <https://pedagogia.upnvirtual.edu.mx/index.php/component/phocadownload/category/169-5-semester>

Universidad Pedagógica Nacional Virtual. (s.f.). 6° Semestre. Recuperado de <https://pedagogia.upnvirtual.edu.mx/index.php/component/phocadownload/category/170-6-semester>

Universidad Pedagógica Nacional Virtual. (s.f.). Malla Curricular. Recuperado de <https://pedagogia.upnvirtual.edu.mx/index.php/plan-de-estudios/malla-curricular>

Universidad Pedagógica Nacional Virtual. (s.f.). Malla Curricular. Recuperado de <https://pedagogia.upnvirtual.edu.mx/index.php/plan-de-estudios/malla-curricular>

Universidad Pedagógica Nacional Virtual. (s.f.). Opciones de Campo Registradas, Periodo 2021-2022. Recuperado de <https://pedagogia.upnvirtual.edu.mx/index.php/plan-de-estudios/opciones-de-campo-registradas-periodo-2021-2022>

Velezmoro, R., & Carcausto, M. (2020). Recursos digitales en la educación superior. *Revista de Innovación Educativa*, 11(3), 55-70.

Weller, M. (2017). El impacto de la tecnología en los nuevos empleos. *Revista de Innovación y Tecnología*, 13(1), 23-40.