UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 131, PACHUCA. HIDALGO

Licenciatura de Nivelación en Educación Media Superior
para Docentes en Servicio
Modelo 2017

"USO DE LA HERRAMIENTA DIGITAL PIXTÓN, PARA FORTALECER LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS EN EL AULA, EN LA MATERIA DE HISTORIA DE MÉXICO"

Portafolio de Trayectoria Formativo (PTF)

Presenta:

ADRIAN CARDON POLVADERA

PACHUCA, HIDALGO., JULIO 2025

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 131, PACHUCA. HIDALGO

Licenciatura de Nivelación en Educación Media Superior
para Docentes en Servicio
Modelo 2017

Tema:

"USO DE LA HERRAMIENTA DIGITAL PIXTÓN, PARA FORTALECER LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS EN EL AULA, EN LA MATERIA DE HISTORIA DE MÉXICO"

Portafolio de Trayectoria Formativo (PTF)
Para obtener el grado de Licenciatura en Educación Media Superior

Presenta:

ADRIAN CARDON POLVADERA

Tutor:

DR. JOSÉ ELEAZAR OCAMPO GARCÍA

PACHUCA, HIDALGO., JULIO 2025

UPN/DT/Of. No. 1222/2025-I
DICTAMEN DE TRABAJO

Pachuca de Soto, Hgo., 09 de julio de 2025.

C. ADRIÁN CARDÓN POLVADERA
P R E S E N T E.

En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta Unidad, me permito informarle que, como resultado del análisis realizado a la **TESINA MODALIDAD TRAYECTORIA FORMATIVA** intitulada: **"LA HERRAMIENTA DIGITAL PIXTÓN, PARA FORTALECER LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS EN EL AULA, EN LA MATERIA DE HISTORIA"**, presentada por su tutor DR. JOSÉ ELEAZAR OCAMPO GARCÍA, ha sido **DICTAMINADO** para obtener el título de Licenciado en Educación Media Superior, al haber reunido los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Con base en lo anterior, tengo a bien informarle que puede ser presentado ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

DRA. MARISOL VITE VARGAS
PRESIDENTA
H. COMISIÓN DE TITULACIÓN

C.c.p.- Depto. de Titulación. - Universidad Pedagógica Nacional-Hidalgo.
Documento válido por 60 días a partir de la fecha de expedición.

MVV/JMVC/jahm*

Blvr. Felipe Ángeles s/n, Col. Venta Prieta,
Pachuca de Soto, Hgo., C. P. 42083.
Ofic.: 771 711 1174
www.upnhidalgo.edu.mx
direcciongeneral@upnhidalgo.edu.mx

INDICE

Presentación..... 5
Semblanza personal 9
Problema Articulador 18
Articulación de evidencias 22
Argumentación..... 50
Reflexión Final 64
Fuentes de Consulta..... 67

Presentación

El presente Portafolio de Trayectoria Formativa (PTF) evidencia los saberes adquiridos durante el proceso de Nivelación de la Licenciatura de Educación Media Superior modelo (2017) de la Universidad Pedagógica Nacional, como docentes en servicio poseemos un conjunto de valores, habilidades y conocimientos que de cierta forma fueron modificados y fortalecidos a través de los diversos programas, así mismo como resultado de las teorías metodológicas se integraran nuevos elementos a nuestra historia profesional, provocando la evolución de nuestra práctica docente.

Actualmente vivimos en una sociedad cambiante, donde la tecnología se ha vuelto fundamental en el aprendizaje de los alumnos, por lo cual las metodologías de formación tienen que cubrir las necesidades o expectativas que cada uno de los alumnos exige, para que el alumno adquiera las nociones básicas para poder enfrentar los cambios en el mundo del estudio, del trabajo, pero principalmente de la vida; para ello es necesario primero entender a que nos referimos con el uso de las tecnologías en la educación; se considera como el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soporte de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información. (Gómez, 2008).

El uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite romper con la monotonía de las sesiones, facilita la adquisición de saberes a través de la visualización de imágenes, videos etc. Las diversas plataformas que se encuentran de manera gratuita en la red facilitan los procesos de elaboración de las actividades, permitiendo con ello; el fortalecimiento al tiempo en la comprensión de saberes; es decir el uso de las tecnologías prolongan e incrementan las posibilidades de almacenar conocimiento, facilitando la accesibilidad al mismo, optimizan intercambios entre actores del proceso educativo y otros actores de la sociedad permitiendo superar barreras de espacio y tiempo. (Delgado, 1998).

Castillo (2003) indica que un currículum es la forma como se estructura, visualiza y se ejecuta el proceso educativo. Por su parte Molina (2004, pag.24)

indica que es una posición teórica que se adopta y desde la cual se caracterizan los elementos y los procesos curriculares, si bien es cierto que en la actualidad el curriculum no demarca toda la realidad que existe en el sistema educativo, sin embargo; es un núcleo que permite entender desde la conceptualización del contexto social, cultural y las diversas formas en que se ha institucionalizado la educación.

El PTF se encuentra conformado por siete rubros empezando por la semblanza personal; donde permite reconocer al docente como un sujeto de transformación, además permite identificar las diferentes experiencias que de una u otra manera a influenciado en nuestra práctica docente, el problema articulador donde se hace mención del problema identificado en el COBAEH plantel "Cieneguilla" como un área de oportunidad que permita mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en especial en la materia de Historia de México, articulación de evidencias; donde se hace referencia de la selección de las cinco actividades integradoras que permitieron modificar nuestro papel en el proceso de enseñanza a través de la resignificación de nuestra práctica profesional, argumentación; en este apartado se explica los motivos que incitaron para abordar el área de oportunidad, además de la estrategia que permitirá resolverla, la reflexión final; permitirá expresar los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la estrategias y conocimientos que se plantearon durante el PTF para solucionar la problemática, las fuentes de consulta; en este apartado encontraremos el material de apoyo que se utilizó para la realización del PTF.

En este sentido se puede hacer mención que el Portafolio de Trayectoria Formativa tiene el propósito de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos del COBAEH plantel "Cieneguilla" en la materia de Historia de México; se pretende que en el proceso de aprendizaje, los alumnos cuenten con una herramienta que les permita fortalecer el aprendizaje de cada uno de los temas vistos en clase, de una manera más atractiva y dinámica, a través de la experiencia en mi práctica docente e identificado el valor que tiene el uso de las tecnologías en el aula; porque permite estimular el aprendizaje y puede dar lugar a métodos pedagógicos más efectivos, fortaleciendo de esta manera la automatización de procesos, focalizando los esfuerzos en una mejor atención por parte de los alumnos;

sin embargo, existía y existe todavía en algunos docentes la negativa de su aplicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje, (LATORRE B Carlos Fernando. Diseño de ambientes educativos basados en tic, Objetos Virtuales de Aprendizaje).

Vivimos en la actualidad en lo que algunos expertos, consideran una revolución tecnológica en la que podemos ver con solo echar un vistazo a nuestro alrededor ya que las computadoras están siendo sustituidas por dispositivos móviles y aplicaciones que resultan atractivos para los estudiantes, los dispositivos móviles han funcionado como el instrumento que permite acceder al conocimientos y como una herramienta de información, dando como resultado el fácil acceso al aprendizaje, nuestro nuevo rol como docentes es orientar adecuadamente este proceso.

Con el presente trabajo se pretende mostrar una alternativa que ayude al docente a interactuar con mayor eficiencia con los alumnos; quienes se encuentran inmersos en las redes sociales y en el mundo digital (celulares), así mismo los cambios en los alumnos al expresar de una forma diferente los conocimientos adquiridos en la clase de Historia de México, en los alumnos se fortalecerá la generación de aprendizajes significativos; que conlleven a que el estudiante construya su conocimiento considerando sus condiciones propias, así como habilidades y destrezas que posee, a los docentes también permitirá aprovechar las TIC como un método de innovación, haciendo uso de los aciertos de la pedagogía y la psicología contemporánea, así como de las nuevas tecnologías", en este punto se vuelve fundamental la interdisciplinariedad, para obtener un modelo óptimo que garantice el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante, así mismo es necesario hacer mención de que el uso de las Tic prolongan e incrementan las posibilidades de almacenar conocimiento, facilitando la accesibilidad al mismo, optimizan intercambios entre actores del proceso educativo y otros actores de la sociedad, permitiendo superar barreras de espacio y tiempo (Delgado, 1998; Quero, 2003 y Riveros, 2004), (pág. 5).

Es de suma importancia realizar el presente PTF, en los alumnos de Educación Media Superior, ya que los estudiantes cuentan con conocimientos del uso de las redes sociales y las Tic, al docente no se le dificultara establecer los

criterios de cómo utilizar la aplicación digital Pixtón; sin embargo también es necesario hacer la aclaración que en la gran mayoría de las aulas no se cuenta con acceso a internet, por lo que esta aplicación se propone usarlo en estos casos como un complemento a las actividades realizadas en el aula, para fortalecer el conocimiento adquirido por parte del alumno, se realizara historietas con la aplicación Pixtón donde el estudiante expresara lo aprendido en clase y compartirá su historieta en el grupo para poder ser retroalimentado por los integrantes del mismo.

Además de reforzar los conocimientos en los estudiantes esta aplicación digital (Pixtón), permite al docente evaluar el conocimiento adquirido de los alumnos desde una perspectiva globalizada; hay algo muy importante que se destaca con el uso de las historietas, el alumno utiliza su capacidad de abstracción e imaginación, es decir el estudiante explora su capacidad de creatividad relatando su proceso de aprendizaje.

El uso de aplicaciones para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje ha generado que existan en el mercado un amplio abanico de aplicaciones educativos, pero en general todas responden a un criterio común, su funcionalidad; es decir están pensadas para satisfacer una necesidad concreta de los usuarios relacionada con la información, socialización, educación, productividad, artísticas y creativas (Barquero,2016).

El presente PTF establece un canal de comunicación, muy poco explorado por los docentes con sus alumnos, una interacción divertida y creativa, de esta aplicación online y el compartirlo con los integrantes del grupo genera oportunidades para observar y aprender desde la enseñanza de otros y puede ser observado en retorno; es decir la enseñanza y el aprendizaje pueden ser complementados y mejorados; en la actualidad se vive un proceso educativo donde exige al docente un nuevo planteamiento más tecnológico en el proceso de enseñanza; un modelo tecnológico que implemente dispositivos y aplicaciones digitales que permitan una conexión inmediata desde cualquier sitio (Barquero,2016).

Semblanza personal

El contexto en el que nos desarrollamos como individuos es importante porque definen muchos aspectos de nuestra vida; es decir el contexto en el que vivimos es el marco en el que nos movemos, sentimos, pensamos, decidimos e influye directamente en nosotros, aunque no siempre nos demos cuenta, es preciso mencionar que la presencia de otras personas influye en la cognición y la conducta de las personas; lo que impacta de manera personal en el alumno en su cognición, motivación y la toma de decisiones en todos los aspectos; el contexto social en el que se desenvuelven las personas tiene una profunda influencia sobre como estas toman decisiones ya no solo en términos generales sino especificando instancias y dinámicas en esta interacción (Chaverri,2020).

En cuanto a mis cualidades académicas y profesionales con los que cuento me permito hacer mención de algunos; soy Adrián Cardón Polvadera, egrese como Técnico en Construcción en el Centro de Bachillerato Tecnológico industrial y de servicios No. 83 (CBTis 83) ubicado en la ciudad de Actopan Hidalgo en el año 2005; a casi dos horas de mi casa lo que me permitió formarme como persona de manera responsable y valorar la oportunidad de cursar el nivel bachillerato diferente a los ofertados en mi región.

El CBTis 83 de Actopan, Hidalgo; se destaca por formar alumnos con un alto nivel de valores porque muchos de los que egresan se incorporan al sector productivo, aquí conocí a diversos docentes de los que puedo destacar dos maestros; el primero daba la materia de física quien siempre buscaba que sus alumnos aprendieran de manera dinámica y en sus horas de mejoramiento académico siempre nos brindó asesorías de las dudas que teníamos, siempre en la mejor disposición de apoyar a los alumnos para adquirir los conocimientos necesarios y mejorar como estudiantes y como seres humanos.

El segundo docente daba la materia de construcción; Ingeniero civil de profesión, de igual manera con sus dinámicas y practicas siempre busco que sus alumnos se llevaran el mejor conocimiento pero sobre todo que cada uno identificara como el conocimiento adquirido podía ayudar a mejorar el contexto social de cada uno; aquí inicia un motivo por el cual años más tarde; tome la decisión de ser

docente y compartir mis conocimientos y experiencia; pero también aprender en el proceso de enseñanza- aprendizaje; porque el docente no solo enseña; también aprende al enseñar.

En el mismo año 2005 ingrese a la carrera de Ingeniero Arquitecto en la Escuela Superior de Ingeniería y Arquitectura (ESIA) unidad Tecamachalco; del Instituto Politécnico Nacional (IPN) ubicado en la Ciudad de México, concluí de manera satisfactoria mis estudios de Licenciatura en el año 2010, en el mes de Enero del 2011 realice un diplomado en Administración de la Construcción en la misma Institución (ESIA Tecamachalco del IPN) como parte del proceso de Titulación, culminando la misma en el mes de Abril del año 2011, en el mes de marzo del año 2012 el IPN me entrega mi título y cedula profesional.

Los cinco años que curse mi Licenciatura en esta Institución ESIA TECAMACHALCO (IPN) me permitió conocer a diversos docentes con diversas cualidades y habilidades para el proceso de enseñanza; de quienes rescato la enorme experiencia que tenían para poder compartir los conocimientos que poseían, así como valorar las metodologías de enseñanza que tenían porque había docentes que no solo impartían clases en el IPN sino también brindaban sus servicios en la UNAM (en el área de Maestrías).

Lo que les permitía manejar diversas metodologías de enseñanza, en la actualidad en mi quehacer docente busco aplicar algunas metodologías de enseñanza que se pueden adaptar a mi contexto escolar, porque los docente de la ESIA Tecamachalco (IPN), siempre se dirigieron y buscaron crear una cultura de valores en sus estudiantes, formando ciudadanos críticos e innovadores a las adversidades que la sociedad tiene, es decir tener una actitud crítica y asertiva para convertirse en personas decididas a buscar soluciones y no justificaciones.

Al terminar la carrera, el primer paso para el proceso de titulación es realizar el servicio social y las prácticas profesionales, en mi caso el servicio social lo realice en el IHEA (Instituto Hidalguense de Educación para Adultos), porque para mí era un primer acercamiento a la docencia y para identificar si realmente quería intégrame al sector educativo; en esta actividad me permitió aprender sobre estrategias de enseñanza, a los adultos, pero también a identificar la vocación de ayudar y de servir que son fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Mis prácticas profesionales los realice en una constructora durante 6 meses; aquí mejore mis conocimientos adquiridos en la Licenciatura, además de que fue un espacio que me permitió mejorar como persona porque uno de aspectos a destacar en la empresa es de trabajar en equipo y de manera colaborativa, buscando siempre simplificar el trabajo, pero también haciendo un sentido de pertinencia y compañerismo que ayude a conseguir las metas de la empresa, por ende quienes formamos parte de la misma nos genera una cultura de responsabilidad y valores.

En el mes de febrero del año 2011 inicio mi labor como docente en Educación Media Superior en el Centro de Educación de Ciencia Y Tecnología del Estado de Hidalgo No. 6 (CECYTEH No.6) ubicado en el municipio de Tepehuacan de Guerrero, Hidalgo como docente de la asignatura de dibujo técnico para el semestre Febrero- Julio del año 2011, fue mi primera experiencia como docente y consciente estoy que pude cometer errores en el proceso de enseñanza debido a que en mi formación académica no estaba enfocada a tal objetivo.

Es un problema recurrente en EMS que los docentes no cuente con los conocimientos de las diversas metodologías de enseñanza; porque la educación de hoy en día es que se esté forjando para que todos los docentes entiendan la complejidad del pensamiento humano; para que se deje de caer en los mismos errores y fracasos y que se base a las nuevas experiencias; se devuelva a la educación el espíritu de la curiosidad, la motivación por los nuevos descubrimientos, los aprendizajes novedosos y el desarrollo de pensamiento creativo, un conocimiento integral que marque la diferencia (Morin, 1999).

Motivo por el cual tome la decisión de cursar la Licenciatura de Educación Media Superior que se oferta través de la UPN; a través de la Licenciatura de Nivelación para Educación Media Superior, porque es importante adquirir las habilidades, destrezas, conocimientos sobre las metodologías del proceso de enseñanza-aprendizaje, es esencial la mejora de la práctica docente porque se permite obtener y reforzar una apreciación más significativa de los procesos educativos.

La transformación de las practicas docentes permite que se desarrolle pensamientos crítico-creativos que contribuyan a mirar la educación con otra

perspectiva, sin embargo para realizar este cambio de paradigma es necesario que como docentes primero realicemos un cambio de pensamientos; es decir olvidar lo aprendido hasta el momento y empezar a redireccionar la trasformación de las practicas, así el nuevo rol docente será ser reflexivo, experimentador, organizador de prácticas, revolucionarios de la enseñanza (Montoya, 2024).

En el mes de agosto del año 2011, se me presenta la oportunidad de cambiar de subsistema y de puesto; es decir del subsistema CECYTEH a COBAEH, por lo que a partir de esta fecha inicio funciones como subdirector del Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo plantel Chalahuite, ubicado en el municipio de Pisaflores, Hidalgo, culminando mi estancia en este plantel en el mes de febrero del año 2015, este plantel me permitió forjar mis primeras experiencias en el ámbito educativo.

En este periodo el modelo educativo era a través de las competencias lo que resulto un gran reto porque como antes se mencionó quienes egresamos de una Licenciatura que no es Educación; no contamos con metodologías de enseñanza; más que los adquirimos a través de nuestra formación académica, son estrategias que observamos con docentes que nos enseñaron en algún momento de nuestra vida académica es decir desde básica hasta nivel superior.

En febrero del año 2015 el Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo me asigna a un nuevo Centro Educativo el plantel Gundhó, ubicado en el municipio de Ixmiquilpan, Hidalgo; con el mismo puesto de subdirector hasta septiembre del año 2020. Fue una experiencia agradable en el sentido que desde el puesto de subdirector me permitió atender a la comunidad estudiantil desde el momento que solicitan su ficha de ingreso; así mismo aprendí a manejar toda la información que los alumnos dejan para su ingreso a la EMS.

Es decir en el momento que se inscriben se recopila información de la situación académica, social, económica y familiar de los alumnos, información que debe ser procesada y compartida con los docentes para poder tomar mejores decisiones en la aplicación de estrategias de enseñanza, lamentablemente muchas veces este trabajo no se realiza por cuestiones de tiempo y solo se les aplica un test de inicio a los alumnos, es importante mencionar que en este segundo plantel la plantilla docente siempre tuvo la disposición y entusiasmo a los cambios de

paradigma que permitiera mejorar su práctica docente, aquí aprendí a trabajar lo que hoy podemos llamar comunidades de aprendizaje.

Durante mi estancia como subdirector en COBAEH plantel Gundhó, en el mes de febrero del año 2016 tuve la oportunidad de trabajar como docente en el turno vespertino del Centro de Bachillerato Tecnológico industrial y de servicios No. 83 (CBTis No. 83) ubicado en la ciudad de Actopan, Hidalgo; que sirva de paso recordar que fue el plantel donde egrese como Técnico en Construcción y la vida me otorgo la oportunidad de regresar como docente en las materias de Dibujo Técnico, Dibujo asistido por computadora, Ecología y Medio Ambiente e Instalaciones Especiales.

El regresar al plantel de EMS que me formo para mí fue una experiencia agradable y un gran reto porque era la oportunidad de mostrar lo que hasta el momento había aprendido referente al proceso de enseñanza, además de trabajar a la par con docentes que en un momento de vida fueron quienes me formaron académicamente, terminando mi estancia en este Centro Educativo en el mes de julio del año 2018, los aprendizajes obtenidos son invaluables porque me permitieron entender de mejor manera el rol del docente a circunstancias y características diferentes de los alumnos.

En el mes de septiembre del año 2017 inicie la Maestría en Administración de la Construcción en el Instituto Tecnológico Latinoamericano (ITLA) ubicado en Mineral de la Reforma, Hidalgo. Culminando satisfactoriamente la Maestría en el mes de diciembre del año 2018 y en el mes de junio recibí mi título y cedula de Maestría en Administración de la Construcción, este posgrado represento un paso importante en primer lugar en mi formación académica porque me permitió ampliar mi desarrollo en cuanto al conocimiento y actualizarme en mi campo de trabajo.

Porque hago mención de actualizarme; en la maestría debido al formato de acudir de manera presencial solo los fines de semana; muchas de las actividades era en línea a través de plataformas como Classroom, Moodle; lo que permitió aprender a compartir información de manera ordenada, con mejor entendimiento y control, además de participar en foros para complementar el aprendizaje o solventar dudas; resalto esta etapa de mi vida porque sin saber que en el año 2020 todo el

mundo iba entrar a una dinámica de vida diferente debido a la pandemia del COVID 19.

En la pandemia la educación también tuvo que modificar su forma de trabajo, para muchos docentes fue un cambio repentino y difícil de adaptarse, por todo el proceso tecnológico que implicaba, además de modificar la estructura de como impartir una clase, como resolver dudas, pero sobre todo como evaluar; este no fue mi caso porque como se hizo mención anteriormente el haber cursado una maestría me permitió aprender esta dinámica de trabajo, cumpliéndose así el objetivo de toda actualización como persona pero sobre todo como docente.

Desde el mes de septiembre del año 2020 me encuentro adscrito al Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo plantel Cieneguilla, ubicado en el municipio de Cardonal, Hidalgo con la función de subdirector, esta fue una etapa especial; porque no podíamos ver a los alumnos de manera presencial, esto implicaba no conocer sus necesidades académicas, sus deseos, la poca información que se tenía de ellos era muy ambiguo; al final de este proceso la experiencia que nos llevamos es que es necesario modificar nuestras estrategias de enseñanza.

A pesar de las circunstancias y limitaciones que todavía existen en muchas Escuelas de Media Superior, es necesario crear una cultura digital en los alumnos y enseñarles que la era digital no solo son las redes sociales; sino que también puede mejorar los aprendizajes del aula, porque las tecnologías en el campo educativo auguran la desaparición de las restricciones de espacio y de tiempo en la enseñanza y en la adopción de un modelo de aprendizaje más centrado en el estudiante, al mismo tiempo favorecen la comercialización y la globalización de la Educación Superior así como un nuevo modelo de gestión de su organización (Bricall, 2000).

Durante mi estancia en estos tres subsistemas; Centro de Educación de Ciencia Y Tecnología del Estado de Hidalgo, Centro de Bachillerato Tecnológico industrial y de servicios, Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo he desarrollado diversos cursos y diplomados, pero me permito resaltar el que considero el más importante; el Diplomado en Competencias Docentes que lo realice en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo en el año 2015.

El diplomado en competencias docentes que se impartió a los docentes de Educación Media Superior, nos permitió entender de manera más pertinente el modelo educativo que se estaba trabajando, los diplomados representaron un espacio de reflexión para la aplicación correcta del modelo con enfoque en competencias, este diplomado tenía muchas virtudes entre los que destaca las competencias que los docentes deberían adquirir para garantizar una educación de calidad; estas competencias estableció en los docentes una cultura de actualización y le dieron un orden más entendible a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Así mismo el haber tenido la oportunidad de trabajar en tres subsistemas de EMS me ha fortalecido en la experiencia sobre el proceso de enseñanza, a través de diversos cursos, cada uno de los subsistemas con sus metodologías de enseñanza y sus diversos planes y programas de estudio, inclusive para mi quehacer docente ha sido enriquecedor conocer diversas regiones del Estado de Hidalgo donde las características de los alumnos son diferentes y podemos decir con claridad que los contextos sociales, económicos y culturales de los estudiantes influyen de manera radical en la forma de aprender de estos.

Un punto de partida para enmarcar la comunicación entre maestros y niños es postular que el aprendizaje de los niños en el contexto escolar depende no sólo del desarrollo cognitivo de los sujetos y sus ideas previas en torno a los contenidos, sino también del contexto social interactivo en el que se produce, se presupone que en el salón de clases se da una situación de diálogo permanente generador de acciones comunicativas (Bruner, 1984; Coll, 1990).

Cada proceso escolar permite la adquisición de experiencias, aprendizajes y habilidades; permitiéndonos ampliar nuestro panorama sobre nuestro quehacer docente y como debemos enfrentar los nuevos retos que la educación actual exige, reconozco la importancia que tiene cada proceso de mi vida académica y personal que han determinado mis pensamientos, valores y conocimientos, que hoy en día son las bases que permite una mejor toma de decisiones en el diseño de estrategias de enseñanza con los estudiantes.

Todos los aspectos que influyeron en la vida personal juegan un papel importante porque define e influye en nuestra cultura sobre como identificamos y enfrentamos las diversas situaciones, en especial en el aspecto educativo, nuestra

formación académica, profesionalización, vida personal y experiencias manifiestan nuestra vivencia y permiten exponer conocimientos personales lo que puede ayudar a mejorar nuestra práctica docente, a través de la correcta toma de decisiones.

Es importante que se analicen los factores que intervienen en nuestra vida como una estrategia que permita a los docentes documentar su práctica y así ayudar a generar la autorreflexión y la auto observación, permitiendo con ello identificar fortalezas y debilidades propiciando así que como docentes podamos descubrir nuestra identidad y no solo descubrirla sino forjarla y fortalecerla para evitar que la práctica educativa se convierta en algo repetitivo y rutinario; a continuación se muestra en el Cuadro 1 los factores que definen nuestra identidad.

Trayectoria Profesional	**Perfil Profesional**
1. Vida Profesional, Formación docente, Practicas 2. Vida Privada, origen familiar, biografía escolar, proyectos paralelos de enseñanza 3. Vida Institucional 4. Situaciones macrosociales; reformas educativas y políticas 5. Socialización Profesional 6. Incidentes críticos (positivos y negativos)	1. Identidad del maestro 2. Conocimientos profesionales, pedagógicos, dominio curricular, alumno, Didáctico (contenido practico y modelos de enseñanza).

Cuadro 1 Factores que influyen en la vida profesional. (Delgado 2019).

Como se puede observar en el Cuadro 1 estos factores son esenciales en el desarrollo nuestro enfoque biográfico como docentes, ya que todos formaron parte de nuestra formación como individuos y seres pensantes, es claro que y evidente que la trayectoria profesional desde la vida privada, profesional, familiar nos ha creado una identidad y que en varias ovaciones influirá de manera positiva o negativa en nuestro quehacer docente, empezando por algo muy importante que es como percibo la educación.

Desde mi primera experiencia que tuve en el sector educativo que fue en el año 2011 en el subsistema CECYTEH, siempre busqué encontrar una identidad que definiera como docente, realizando acciones de enseñanza que me identificaran con los alumnos y que les ayudara a ellos a obtener el conocimiento de una manera dinámica y atractiva; sorpresivamente esta oportunidad fue la que me hizo descubrir mi gusto por enseñar y despertó en mi la curiosidad por aprender cada día nuevas metodologías que ayuden a fortalecer el quehacer docente.

Para mi formación docente fue muy importante el primer acercamiento al sector educativo, además del apoyo que recibe por parte de mis compañeros docentes y mis directivos que muy pocas veces se puede observar en las escuelas, me permitió entender muy rápido la dinámica de trabajo y el rol que se debe tener, generando así una conciencia crítica y una cultura que define mi identidad, la cultura se puede plantear como un proceso dinámico y autocritico que permite a los grupos humanos reproducir su identidad en un contexto histórico especifico (Echeverria, 2019).

Al desarrollar mi semblanza de vida me ha permitido identificar como mi formación, ha sido influenciado de manera directa o indirecta desde el núcleo familiar, social, político, mi primera experiencia frente a grupo, han creado mis subjetividades personales, mi perfil docente y creación de mi identidad personal, reiterando que el contexto social es el más importante porque es un espacio que va arrastrando a los individuos y muchas ocasiones sin percatarnos.

También rescato que la formación académica jugo un papel importante en la creación de mi identidad porque hizo cambios fundamentales en mi formación, haciendo mayor énfasis en la Licenciatura cursada en el ESIA Tecamachalco, porque marco un antes y un después en vida, porque me permitió obtener habilidades, conocimientos, desarrollaron en mi un sentido de responsabilidad e innovador en busca siempre de la transformación personal.

Algo muy importante que puedo rescatar también es que como docentes es muy importante la profesionalización, aunque esto implique esfuerzo, trabajo constante y dedicación para lograr los objetivos que nos planteamos, esta profesionalización es muy importante porque la educación va evolucionando de acuerdo a los cambios sociales, tecnológico y políticos; si el docente se actualiza de manera constante se promueve un proceso de cambio dentro de su propia práctica docente.

La presente semblanza de vida me ha permitido la reflexión crítica y entender los principales elementos que se involucraron en la creación de mi identidad, fortaleciendo de esta manera mi quehacer docente, mi perspectiva sobre la educación, ha generado experiencia y conocimiento para una mejor toma de decisiones, pero también a reconocer mis limitaciones.

Problema Articulador

En el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Media Superior el personal docente, se enfrenta a varios desafíos y en el Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo plantel Cieneguilla, ubicado en la comunidad de Cieneguilla municipio de Cardonal, Hidalgo, no es la excepción, entre los problemas más recurrentes que podemos encontrar en nuestro quehacer docente es identificar si realmente los alumnos obtienen el conocimiento planteado en el aula o simplemente nos escuchan y no comprenden nada, para ello se encontró una dinámica que permite al docente reforzar e identificar el conocimiento que los alumnos obtienen en los diferentes temas de la materia de Historia de México.

Actualmente los alumnos viven en un mundo tecnológico y de redes sociales; las cuales tienen atrapada su atención; sin embargo como docentes nos tenemos que adaptar a las nuevas tendencias de aprendizaje de los estudiantes, conscientes de que los alumnos cada día muestran mayor desinterés por generar conocimientos en el interior del aula, la organización de los contenidos debe ajustarse a las realidades del aula fomentando una enseñanza flexible y que integre diferentes áreas de conocimiento (Subsecretaria de Educación Media Superior, 2019).

Los alumnos se han adaptado favorablemente a la nueva sociedad de la información y el conocimiento cuyo lenguaje son las telecomunicaciones y el internet por ello como docentes debemos tener claro el uso de los tics, en el proceso de enseñanza-aprendizaje esto permitirá observar a los alumnos; si lograron obtener los conocimientos que se plantean en nuestras planeaciones de clases; si realmente se cumplen los objetivos planteados y los estudiantes generaron aprendizajes de manera autónoma.

En base a la experiencia podemos interpretar de manera muy rápida que los estudiantes no siempre obtienen el conocimiento que se tiene como meta, por diversas circunstancias que suceden en el aula, el docente no fue lo suficiente explicito, el alumno no puso atención, las actividades no cumplieron con la expectativa, la información contenía un vocabulario muy alto para el alumno, etc. Provocando que los alumnos se queden a la mitad del camino de obtener el aprendizaje planeado.

Es así como surge la necesidad de replantear una estrategia de enseñanza para que los alumnos de manera autónoma fortalezcan los conocimientos que obtuvieron en el aula, a través de una actividad de manera digital, que en este caso será una historieta, un comic, etc. A través de la aplicación Pixtón, generando en el alumno motivación por desarrollar la actividad para demostrar sus conocimientos adquiridos en la materia de Historia de México.

Esta actividad fortalece el proceso de retroalimentación de cada clase porque cuando el alumno desarrolle su historieta o comic aprenderá a reflexionar sus errores y aciertos en el proceso de aprendizaje, esta reflexión debe ser positiva y constructiva para poder identificar las áreas de oportunidad por parte de los alumnos, es importante que el docente genere un clima de confianza y ser específico en las actividades para poder cumplir con el objetivo.

El uso de herramientas digitales son un potencial muy importante que llegaron para quedarse; sin embargo, también como docentes tenemos que estar muy conscientes de que su aplicación debe de ser orientada y controlada hasta cierto punto, para estimular el desarrollo de aprendizajes investigativos y de exploración, que permitan ubicar, seleccionar y procesar los infinitos conocimientos de los alumnos.

Es necesario que los docentes modifiquen su estructura de enseñanza para poder crear ambientes de estudio enriquecidos con estilos de aprendizaje donde se abandone la centralidad del docente, el programa, la disciplina y el pasado; para evolucionar y entender que el alumno es el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, con un estudiante enfocado en aprender para él, la información es muy fácil de conseguir, sin embargo, muy difícil de procesar y entender.

La materia de Historia de México es una asignatura teórica, por ello una estrategia de enseñanza que ha funcionado como docente de esta asignatura es hacer uso de la tecnología para complementar a manera de retroalimentación y reforzar los conocimientos adquiridos en el aula, es utilizar la herramienta Pixtón para que el alumno complemente el tema visto en el aula; a través de una historieta digital, olvidándose del tradicional resumen, cuadro sinóptico o mapa mental.

JUSTIFICACION

El presente PTF se enfocará en dar a conocer el uso de la aplicación Pixtón, como herramienta para poder realizar historietas, comics que pueda ayudar al docente de la materia de Historia de México, del Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo plantel Cieneguilla, para reforzar los aprendizajes obtenidos de los contenidos vistos en clase por parte de los alumnos, es una alternativa que genera motivación en los estudiantes, así como potencializar su creatividad y análisis de la información.

Es una forma también de evidenciar el gran reto que se tiene como docente; en cuanto al uso de la tecnología en las aulas considerando que se requiere tiempo para aprender a implementar la aplicación digital Pixtón, así es como el presente PTF podrá mostrar el cambio de actitud, los aprendizajes obtenidos por los alumnos y una forma innovadora para que el estudiante pueda presentar evidencia de los conocimientos adquiridos en las clases de Historia de México, del Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo plantel Cieneguilla.

Este estilo de aprendizaje permite a los alumnos desarrollar y obtener los logros acordes con su propio potencial, aprovechando las facilidades diferenciadoras de la tecnología, como parte de la experiencia en la impartición de clases de la materia de Historia de México, hay diversidad de alumnos y se ve reflejado en su estilo de aprender, hay quienes requieren más tiempo, hay quienes necesitan ir más pausados en el aprendizaje, pero también hay alumnos con mayor eficiencia en el aprendizaje.

Al trabajar desde casa los alumnos, harán uso del tiempo que cada uno requiera, su creatividad será importante para hacer una historieta atractiva, su comprensión y análisis de la información, favorecerán el aprendizaje ya que la narración de la historieta es a través de una sucesión de ilustraciones que se complementan con un texto, se fortalecerá también las habilidades gráficas y de redacción, poniendo en práctica su habilidad de comunicación oral y escrita.

Este recurso didáctico (la aplicación Pixtón) es una estrategia que el docente emplea después de impartir su clase y como una manera de retroalimentar, comprende un aspecto organizativo que facilita la tarea docente, porque facilita la

manera en cómo se transmiten los conocimientos o contenidos, si bien se entiende que este recurso didáctico no es el más importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje no hay que olvidar que el objetivo de la educación recae en los alumnos y en la interacción entre estos y el docente, algunos de ellos resultan imprescindibles para poder realizar la práctica educativa y la transmisión del conocimiento.

Pixtón se usa para retroalimentar el aprendizaje de los estudiantes en la materia de Historia de México porque, al hacer uso de historietas se tiene como intención apoyar el proceso de aprendizaje; las historietas se sustentan en un significado simbólico (textos, sonidos, imágenes) y en un contenido material (software), podemos resumir así que este recurso cumple con una función mediadora entre la intención educativa y el proceso de aprendizaje, es decir entere el docente y el alumno; porque los materiales didácticos se incorporan a las estrategias de enseñanza para contribuir a la construcción del conocimiento y aportar significaciones a los conceptos curriculares (San Martin, 1991).

También es importante resaltar que cualquier medio de comunicación se puede convertir en un medio de enseñanza siempre y cuando se cumpla o se apoye los objetivos del aprendizaje, sin embargo la eficacia siempre será mayor si como docentes logramos adaptar las necesidades de nuestras materias, porque la influencia y avance de las tecnologías de la información y la comunicación han producido profundos cambios en las maneras de enseñar al incorporar métodos y técnicas para las sesiones de clase, estos recursos proporcionan nuevas técnicas que optimizan la formación y ofrecen nuevas maneras para facilitar el aprendizaje (Bravo, 2004).

La historieta es un producto cultural que funciona como una mecánica de persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato la cualidades de los creadores en este caso los estudiantes y los comics en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo al conocimiento ya obtenido, la historieta es uno de los medios de comunicación más aceptada por los estudiantes y es un medio de comunicación de masas y de difusión masiva y por otra parte un sistema de significación con un código propio y especifico que se difunde de manera masiva.

Articulación de evidencias

Las actividades seleccionadas para el presente PTF contribuyen y plantea alternativas de mejora a la problemática detectada en mi quehacer docente, donde se busca hacer “Uso de la herramienta digital Pixtón, para fortalecer los conocimientos adquiridos en el aula” en específico en la materia de Historia de México, del Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo, plantel Cieneguilla, ubicado en la comunidad de Cieneguilla, Cardonal Hidalgo.

La historieta digital a través de la aplicación “Pixtón”, porque las historietas reflejan todos aquellos aspectos y valores más relevantes de nuestra sociedad, tales como la agresividad, la fuerza, el valor, la familia, además también ayuda al docente a realizar una analogía visual donde se observe generalidades a partir de relaciones establecidas entre el personaje, su entorno y la del alumno.

Las evidencias también hacen mención del rol importante que juega el uso de la tecnología en el ámbito educativo enmarcando tres entidades fundamentales a saber: el docente, el alumno y el aula de clase; el docente concebido como el transmisor de conocimientos, el alumno como receptor y el aula como parte del ambiente de aprendizaje.

Al respecto Riveros (2004), opina con relación al uso de Internet como medio educativo, lo siguiente: Como ambiente de aprendizaje, permite la aplicación de principios derivados de los enfoques de aprendizaje situado, colaborativo y constructivista. Es efectivo pedagógicamente, ya que posibilita nuevos vehículos de información, más veloces y simultáneos, que superan los obstáculos de tiempo y espacio y permite utilizar de una manera más adecuada los recursos educativos disponibles. Produce un cambio en la forma de búsqueda, adquisición e interpretación de los conocimientos. Permite la interactividad, debido a la utilización del hipertexto, ya que la estructura comunicativa cambia de una comunicación lineal y no interactiva a una comunicación no lineal e interactiva entre usuarios, (pág. 10).

El presente PTF está integrado por cinco actividades desarrollados en los módulos cursados durante la Licenciatura de Nivelación en Educación Media Superior:

- **Sujetos y procesos de aprendizaje**; la cual se relaciona con la problemática mencionada, porque hace referencia en primer término de las características personales, es decir nuestra trayectoria académica, lo cual es importante para identificar nuestras habilidades, pero también las áreas de oportunidad que debemos reforzar; se hace mención del rol docente en la EMS, así como los estilos de aprendizaje que son los rasgos cognitivos y fisiológicos por los que los alumnos perciben e interactúan dentro de los procesos de aprendizaje y los estilos de enseñanza.

  Ambos son importante en el quehacer docente por lo que se deben de identificar y elegir correctamente para facilitar la adquisición de conocimientos por parte del estudiante, la cultura educativa y personal que tiene el docente es importante porque es el producto de una historia personal, de una educación asociada a un medio/entorno social, pero que son también el producto de una historia colectiva y que las categorías de pensamiento, las categorías de entendimiento, los esquemas de percepción, los sistemas de valores, etc., son el producto de la incorporación de estructuras sociales (Bourdieu, 2011).

INTRODUCCIÓN

El sistema nacional de bachillerato da apertura a un sistema educativo en el que se integran competencias para mejora de conocimientos, habilidades y actitudes de los estudiantes del SEMS, buscando la equidad, calidad y cobertura, dando con esto autonomía y distinción al sistema de educación media superior.

Las competencias disciplinares, genéricas y profesionales contribuyen a lograr un panorama global para el estudiante, lo que le permite enfrentar estudios posteriores y los requerimientos competitivos que la sociedad demanda y requiere.

La EMS de acuerdo a la Ley General de Educación se define es tres rubros: escolarizada, no escolarizada y mixta. Por lo que todas las modalidades de la EMS deberán alcanzar ciertos estándares mínimos de calidad y apegarse a los procesos que garanticen la operatividad del MCC. Para que de este modo, todos, los

subsistemas y modalidades de la EMS tendrán una finalidad compartida y participaran de una misma identidad.

Los objetivos compartidos de la EMS tienen puntos importantes como son la Formación y actualización de la planta docente, la Generación de compartidos aplicables a las instalaciones y el equipamiento, la profesionalización de la gestión escolar, así mismo la flexibilización para el tránsito entre subsistemas y escuelas, aplicando evaluaciones para la mejora continua donde siempre será indispensable el despliegue de las competencias del MCC, donde para tal efecto se instrumentara un sistema de Evaluación Integral para mejora continua de la EMS.

Por último la certificación reflejara la identidad compartida del Bachillerato y significara que una institución reconocida y certificada que reúne estándares mínimos y participa de procesos necesarios para el adecuado funcionamiento del conjunto del tipo educativo.

La Reforma Integral de la Educación Media Superior contempla cuatro ejes:

El primero se refiere a la construcción de un Marco Curricular Común (MCC)

El segundo eje considera la definición y regulación de las opciones de oferta de la EMS,

El tercer eje tiene que ver con los mecanismos de gestión de la Reforma, necesarios para fortalecer el desempeño académico de los alumnos y para mejorar la calidad de las instituciones,

Finalmente, el cuarto eje considera la Certificación complementaria del SNB, es decir, la expedición de un certificado nacional que avala el hecho de que las distintas opciones de la EMS comparten ciertos objetivos fundamentales y participan de una identidad común.

DESARROLLO:

La nueva reforma como parte de la mejora que se pretende hacer a la educación de nivel media superior y en apoyo al plan de desarrollo nacional para poder mejorar las condiciones de vida de los futuros ciudadanos es necesario y pertinente establecer cierto criterios ayuden a conformar docente con las competencias necesarias que ayuden a tener una calidad educativa, de acuerdo a los nuevos retos que la sociedad demanda el día de hoy ya no bastante con que docente se centre

madamas en que los estudiante obtengan conocimientos disciplinares sino que pasen a una nueva modalidad donde permita formar jóvenes a través de una educación integral.

El docente deberá estar consciente de que debe cambiar su forma de trabajar ya no será la persona que solamente este en el aula tendrá que ir más allá dando fortalecimiento al sentido humano para poder crear mejores ambientes de aprendizaje y para poder cumplir con los lineamientos que marca el MCC donde se estipula que el estudiante tendrá que aprender ciertas competencias por tal motivo si un docente impartirá educación basado en competencias pues el mismo tendrá que estar capacitado y tendrá sus propias competencias para poder cumplir con los objetivos, el SNB estipula las siguientes características que contendrá las competencias de los docentes: Son fundamentales para los docentes de la EMS, en el marco del Sistema Nacional de Bachillerato y el enfoque en competencias a partir del cual se construye.

Están referidas al contexto de trabajo de los docentes del tipo educativo, independientemente del subsistema en el que laboren, las asignaturas que tengan a su cargo y las condiciones socioeconómicas y culturales de su entorno.

Son transversales a las prácticas de enseñanza y aprendizaje de los distintos campos disciplinares.

Son trascendentales para el desarrollo profesional y formación continua de los docentes como formadores de personas integrales.

Son un parámetro que contribuye a la formación docente y a la mejora continua de la enseñanza y el aprendizaje en la EMS.

Es fundamental para poder lograr los objetivos que marca el SNB a través del MCC que los docentes modifiquen su práctica docente del tradicional donde el docente cumplía la función de ser el actor que poseía el conocimiento y era el único que manifestaba como se deberían de hacer las cosas, con las competencias que marca el acuerdo secretarial 447 apertura a nueva era, a un nuevo rol del docente donde permite dirigirse no solo con el conocimiento disciplinar si no con un enfoque más humanista que permita a los estudiantes desempeñarse de mejor manera y adquirir las herramientas que le permita enfrentar los desafíos que encontrara a lo largo de su vida cotidiana.

Son ocho competencias docentes las que permitirán una comprensión de la función docente con el enfoque basado en competencias, las competencias de los docentes van encaminados junto con sus atributos a formarse como personas que estén en constante formación para poder ofrecer un servicio integral a la comunidad estudiantil, con la reforma educativa se da apertura a los docentes para poder trabajar de manera más colaborativa en el desarrollo de las escuelas, en su mejoramiento a través de la gestión institucional.

Las competencias docentes y sus características expresan que competencias van más aplicadas a cada una de las materias de la Institución a la que se aplica ya que se cubre un marco curricular común que desempeña cada una de las características expresadas en el Acuerdo Secretarial y en los distintos temas previstos para un entendimiento del docente y así poder aplicarlos directamente en el aula con los estudiantes para su completo desarrollo en su educación.

CONCLUCIONES

Nosotros como docentes nos corresponde motivar, emocionar y orientar a nuestros estudiantes para continuar estudiando y hacer conciencia en ellos de que es importante estudiar, con la finalidad de tener una mejor calidad de vida y mejores oportunidades de empleos. Sin embargo lo anterior no es nada sencillo, ya que sabemos que cada uno de ellos tiene características y problemáticas diversas, las cuales influyen de manera directa en el desempeño académico.

Es necesario que dentro de nuestros planteles educativos doblemos esfuerzos, para lograr que las problemáticas que existen en los diferentes contextos disminuyan considerablemente y así lograr satisfactoriamente el desarrollo de las competencias genéricas en los egresados del Nivel Medio Superior. Por otro lado es necesario que de manera específica nosotros como docentes realicemos bien nuestro trabajo, mediante el desarrollo continuo de las competencias docentes que nos marca el acuerdo secretarial 447.

Las competencias docentes también tienen un rol muy importante en la educación de los jóvenes por que dota de las herramientas necesarias a los docentes para poder ser más eficientes en su labor diaria y así poder mejorar los niveles de aprendizaje.

- **Tecnologías para el aprendizaje y la comunicación**; en esta actividad integradora se desarrolló la importancia que tiene actualmente la conectividad, el uso de la web, para fortalecer las actividades académicas en el aula: La incorporación de las tecnologías en la educación es un llamado que hace la sociedad y surge de la necesidad cada vez mayor del uso de la información; el papel del docente en su uso es fundamental; porque puede generar las condiciones para que las Tics se usen como medio de instrucción y con ello generar un ambiente ideal para el desarrollo del acto educativo.

Sin lugar a duda las Tics y las nuevas versiones para dispositivos móviles, traen consigo nuevas oportunidades para los entornos educativos ya que posibilitan la inclusión de la diversidad a través de la combinación de medios que aunados a un buen diseño instruccional pueden ofrecer nuevas alternativas pedagógicas (Bates, 1999).

Introducción

Los docentes nos corresponden motivar, emocionar y orientar a nuestros estudiantes para continuar estudiando y hacer conciencia en ellos de que es importante estudiar, con la finalidad de tener una mejor calidad de vida y mejores oportunidades de empleos. Sin embargo lo anterior no es nada sencillo, ya que sabemos que cada uno de ellos tiene características y problemáticas diversas, las cuales influyen de manera directa en el desempeño académico.

Las transformaciones que se viven en materia educativa motiva y obliga a que como docentes se modifiquen las prácticas educativas y se fortalezcan algunos aspectos que mejoren el proceso de aprendizaje de los alumnos; en mi práctica docente considero mejorar la comunicación con los alumnos porque juega un papel importante para atraer la atención de los alumnos pero al mismo tiempo también fortalecer los procesos de retroalimentación a través de estrategias en donde se logre abordar a los alumnos, en este caso es la comunicación a través del uso de la tecnología por ser el medio de

comunicación que más utilizan los alumnos y por ser una manera de fortalecer el uso de las tics que representa el mundo de los alumnos; asumiendo este nuevo rol permitirá también mejorar la convivencia con ellos.

Motivación	Técnicas destinado a dirigir la enseñanza mediante principios y procedimientos. Herramientas que se utilizan para transmitir los conocimientos, procedimientos y principios al estudiante
	Permite el control y fijación de los conocimientos, enseñanza programada con el uso de la tecnología.
	Se busca generar la comunicación y compartir la información y conocimientos que los estudiantes obtienen, a través del trabajo en comunidades de aprendizaje

Fundamentos

El gran avance de las tecnologías de información y comunicación (TIC) ha permitido el surgimiento de interesantes posibilidades de aplicaciones educativas, las cuales a su vez demandan el establecimiento de nuevos modelos pedagógicos que afectan tanto al diseño de los materiales educativos en formato digital como al modo de utilización de los mismos.

Pero aprovechar las TIC no significa seguir utilizando el método de enseñanza tradicional y emplear un computador para su transmisión, o como afirmó Ferreiro (2000) “No se trata de insertar lo nuevo en lo viejo, o de seguir haciendo lo mismo, con los nuevos recursos tecnológicos. Es innovar, haciendo uso de los aciertos de la pedagogía y la psicología contemporáneas y por supuesto de las nuevas tecnologías” y en este punto se vuelve fundamental la interdisciplinariedad, para obtener un modelo óptimo que garantice el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante y donde se tiene en cuenta tres tipos de requerimientos (Herrera, 2001): de dominio, que hace referencia a los contenidos de la asignatura, los psicopedagógicos y los tecnológicos.

Las tics han dado lugar al surgimiento de nuevas competencias en el ámbito educativo, a través de estrategias de trabajo que complementan el aprendizaje obtenido en el aula; es común que en esta era donde la tecnología avanza a grandes niveles los estudiantes desaprueban las formas tradicionales, obsoletas y hasta cierto punto intransigentes, por la ausencia de integración y de recursos visuales.

El aprendizaje cooperativo supone comportamientos donde los estudiantes y el grupo se influyen mutuamente donde con el apoyo de la tecnología surge la interactividad que permite un aprendizaje activo de cada estudiante.

Elementos que debe contener un objeto de aprendizaje.

Autores como Longmire (2000), Latorre (2008) proponen que un objeto de aprendizaje debe cumplir con las siguientes características, entre otras:

Flexibilidad: el material educativo es usado en múltiples contextos, debido a su facilidad de actualización, gestión de contenido y búsqueda, esto último gracias al empleo de metadatos.

Personalización: posibilidad de cambios en las secuencias y otras formas de contextualización de contenidos, lo que permite una combinación y recombinación de objetivos de aprendizaje a la medida de las necesidades formativas de los usuarios.

Modularidad: Posibilidad de entregarlos en módulos, potencia su distribución y recombinación.

Adaptabilidad: puede adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos.

Reutilización: el objeto debe tener la capacidad para ser usado en contextos y propósitos educativos diferentes y adaptarse pudiendo combinarse dentro de nuevas secuencias formativas.

Durabilidad: los objetos de aprendizaje deben contar con una buena vigencia de la información, sin necesidad de nuevos diseños.

Conclusiones

Ofrecer al alumno herramientas que le permitan insertarse en la vida académica potenciando sus habilidades para lograr su óptimo desarrollo, dando acompañamiento para la solución de problemáticas específicas que se detecten a través de los objetos de aprendizaje, durante un proceso formativo, contribuyendo en la formación integral del estudiante.

En la actualidad estos objetos de aprendizaje son muy importantes porque los docentes debemos estar conscientes de que la tecnología se ha convertido en una herramienta primordial de comunicación que permite el aprendizaje colaborativo e involucra espacios de intercambio de información, esto implica también la modificación de roles de docentes ya alumnos para fomentar la creación de objetos de aprendizaje de calidad, con contenido innovador; reutilizables y con bajo costo de adquisición.

La transformación educativa exige nuevos modelos de formación a través del uso de las tecnologías porque se distinguen como un recurso más abierto que posibilita la interacción, la diversificación de los soportes de información y auto aprendizaje, transformando las aulas en comunidades de aprendizaje que tienen como principal objetivo el trabajo colaborativo en la resolución de problemas apoyado en el conocimiento y experiencia al mismo tiempo compartido y distribuido en cada alumno.

En la actualidad los alumnos viven en un mundo tecnológico sin embargo muchas veces no tienen las orientaciones adecuadas o desconocen las formas infinitas para realizar y facilitar actividades que pueden mejorar su aprendizaje; al utilizar las herramientas digitales permite fortalecer las relaciones interpersonales que se viven en el aula, permitiendo el acceso a la información desde diferentes lugares y de manera simultánea.

- **Diseño y evaluación curricular**: en esta actividad nos menciona que el conjunto de elementos que integrara la cultura educativa de los alumnos a través de un grupo de contenidos regulados y elegidos a través del análisis de las políticas económicas y sociales de la población, para cumplir con los objetivos es necesario asegurar que los docentes tengan las competencias didácticas, pedagógicas y un desempeño académico adecuado es así como se considera necesario establecer los mecanismos y lineamientos sistemáticos que contribuyan a establecer una planta académica de calidad, el conjunto de habilidades y aptitudes estarán establecidas a través del denominado perfil del docente.

Cuadro Comparativo de Autores

EL Currículum una reflexión crítica **Autor: ALBERTO MALAGÓN PLATA**	**La función abierta de la obra y su contenido** **Autor: José GIMENO SACRISTÁN**
-Selección de contenidos, organización del conocimiento y las destrezas. -Principios y rasgos primordiales para un propósito educativo. -Se entiende como las acciones que permiten al estudiante aprender en la escuela. -Contenido y guía para el progreso escolar. -Fines, contenidos, métodos y aspectos más específicos para la enseñanza. -Selección de conocimientos necesarios. -Procesos sociales, culturales y políticos. -Practica pedagógica. (Puente de transmisión entre la sociedad y la escuela).	-Instrumento esencial para hablar, discutir y contrastar nuestras visiones sobre lo que creemos que la realidad educativa. -Es el contenido cultural de una institución bajo claves psicopedagógicas. -Es una pasarela entre la cultura y la sociedad exteriores a las instituciones educativas por un lado y de la cultura de los sujetos por otro; entre la sociedad que es hoy y la que habrá mañana. -Son los criterios y aspectos que se proponen o imponen a los alumnos para que aprendan y generar una educación de calidad.

EL Currículum una reflexión crítica **Autor: ALBERTO MALAGÓN PLATA**	**La función abierta de la obra y su contenido** **Autor: José GIMENO SACRISTÁN**
-Existe tres tipos de currículum: A).- El Formal (propuesto), B.- Ejecutado (las prácticas, la organización y el implícito), C.- El Logrado (lo aprendido por los alumnos al terminar un ciclo escolar). -Tradicional: transmitir los conocimientos, los valores y las habilidades. -Experiencial: todo lo que le sucede al estudiante en los diferentes entornos, influye enormemente en su formación. -Son los referentes filosóficos, psicopedagógicos y epistemológicos de la teoría educativa hasta la planeación y desarrollo de los distintos espacios y momentos de la práctica escolar. -El docente juega un papel importante en proceso de enseñanza de aprendizaje.	-Representa y presenta aspiraciones, intereses, ideales y formas de entender su misión en un contexto histórico muy concreto, desde donde se toman decisiones y se eligen caminos que cumpla con las opciones políticas del momento. -Es el territorio acotado y regulado del conocimiento que representa los contenidos que el profesorado y los centros educativos tendrán que desarrollar. -Es el conjunto de orden sobre los contenidos de enseñanza, un poder regulador sobre otros conceptos. -Proporciona un orden a través de la regulación del contenido del aprendizaje y de la enseñanza en la escolarización moderna, una construcción útil para organizar aquello de lo que se tiene que ocular la escolarización.

Currículum como constructo social y cultural:

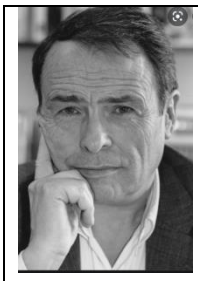
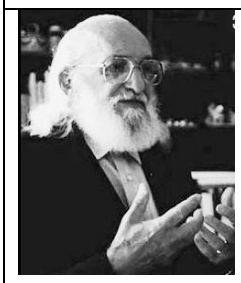
Elementos que fundamentan la posición teórica del currículum escolar como un constructo social

En el siglo XX la educación se fundamento en un currículum técnico.

Nuevos teóricos forjaron la critica de los sistemas sociales existentes y así nació la pedagogía y el currículum críticos. La nueva esperanza de un mundo que se transforma.

Los siguientes autores fundamentan su posición teórica del currículum como un constructo social, en base al estudio de diversos factores.

 Max Horkheimer (1895-1973) Filósofo y sociólogo judío alemán.	*Critica de la razón instrumental*, pretendía establecer la relación que existe entre el pensamiento filosófico y la realidad. Según esta obra el sujeto puede ser racional. *Dialéctica de la ilustración*, en esta obra se analiza desde la dialéctica negativa a los medios masivos, donde decía que la razón se vuelve un instrumento de dominio. Es por ello que ser racional es aceptar la realidad como es y adaptarse a ella. **Detalla la diferencia entre la razón objetiva y subjetiva.** La razón objetiva se ocupa de las verdades universales que dictan que una acción es correcta o incorrecta. razón subjetiva considera que las acciones que producen la mejor situación para el individuo son “razonables”.
 Louis Althusser (1969)	**Teoría de la escuela como Aparatos Ideológicos del Estado** Denunció a la escuela como un aparato esencial para reproducir la ideología capitalista, ya que realiza también una división del trabajo y transmite conocimientos teóricos y habilidades según la posición social que ocupa y ocupará cada estudiante cuando egrese y se incorpore al mercado laboral como empleado o como patrón. **Aparatos ideológicos**: son familia, estructura legal, medios de comunicaciones, escuelas y otras instituciones. **Aparatos Represivos**: ejercito, policía, la corte, las prisiones. **La reproducción** tiene tres momentos: 1. Producción de valores. 2. El uso de la fuerza y de la ideología para sostener a las clases dominantes en las esferas de control. 3. La producción de conocimientos y habilidades relevantes para formas específicas de trabajo.

 **Pierre Bourdieu**	Postula que la escuela enseña una cultura de un grupo determinado que ocupa una posición de poder en la estructura social; la que se reproduce a través de una acción pedagógica. La escuela, tiene la misión de: 1. Inculcar, transmitir y conservar la cultura dominante, al imponer un paradigma cultural. 2. Reproducir la estructura social y sus relaciones de clase. 3. Esconder su falta de libertad al enmarcar sus ideologías de acuerdo al régimen imperante. El trabajo pedagógico debe contribuir a la integración de grupos y clases sociales, tratando de conformar un **habitus** común legitimado por la sociedad. Esta pedagogía es importante, ya que cuando se dice que alguien es "bien educado o mal educado", significa que posee las maneras y los estilos adecuados para una sociedad, o legitimado por la clase social que tiene el poder.
 **Paulo Freire**	La propuesta está sustentada teóricamente en la concepción de que educando y educador tienen el derecho y la responsabilidad de contribuir al contenido curricular. Se plantea la exigencia de un programa elaborado dialógicamente con visión humanista y de carácter científico. El principio que orienta la propuesta de Freire supone apoyar el desarrollo de la capacidad de los estudiantes para decidir por sí mismos qué aprender, cuándo y cómo de acuerdo con su realidad, experiencias, necesidades e intereses específicos, asumiendo sus propias convicciones sin tener que esperar que los demás interpreten los hechos en una actitud pasiva. Postula la búsqueda de temas significativos en la situación presente con el conocimiento y la interpretación de los problemas y su vinculación con otros, siendo el componente principal de esta investigación temática el diálogo.

Texto sobre las implicaciones pedagógicas y cuadro con el desarrollo de categorías:

a) Reflexiones sobre las implicaciones pedagógicas.

Actualmente vivimos en una sociedad cambiante, donde la tecnología se ha vuelto fundamental en el aprendizaje de los alumnos, por lo cual las metodologías de formación tienen que cubrir las necesidades o expectativas que cada uno de los alumnos exige, para que el alumno adquiera las nociones básicas para poder enfrentar los cambios en el mundo del estudio, del trabajo pero principalmente de la vida.

b) Reflexiones sobre las implicaciones pedagógicas.

Es importante tener un amplio enfoque sobre el modelo actual del currículum basado en competencias, ya que atiende un proceso de recolección de evidencias del desempeño de cada estudiante, lo que da una pauta a la construcción y emisión de juicios de valor en relación a los criterios de desempeño e identificación de las áreas que requieren ser fortalecidas para alcanzar el nivel de desempeño requerido.

- **Sujetos y procesos de aprendizaje (El contexto de la Educación Media Superior):** Decidí integrar esta actividad al interior de mi PTF porque debe existir congruencia con lo que establece el nuevo perfil docente, con nuestra quehacer educativo en el aula; es necesario mencionar que el rol del docente cambie y que no es solamente importante preocuparse por que el estudiante adquiera conocimientos relacionados a la asignatura; es realmente necesario que los docentes modifiquen su dinámica para poder emprender una educación integral y apoyen la formación de los jóvenes para que enfrenten los nuevos desafíos de la vida cotidiana.

Reflexión sobre las competencias del acuerdo Secretarial 442:

El sistema nacional de bachillerato da apertura a un sistema educativo en el que se integran competencias para mejora de conocimientos, habilidades y actitudes de los estudiantes del SEMS, buscando la equidad, calidad y cobertura, dando con esto autonomía y distinción al sistema de educación media superior.
Las competencias disciplinares, genéricas y profesionales contribuyen a lograr un panorama global para el estudiante, lo que le permite enfrentar estudios posteriores y los requerimientos competitivos que la sociedad demanda y requiere.
La EMS de acuerdo a la Ley General de Educación se define es tres rubros: escolarizada, no escolarizada y mixta. Por lo que todas las modalidades de la EMS deberán alcanzar ciertos estándares mínimos de calidad y apegarse a los procesos que garanticen la operatividad del MCC. Para que de este modo, todos, los subsistemas y modalidades de la EMS tendrán una finalidad compartida y participaran de una misma identidad.

Reflexión sobre el rol docente:

Para cumplir con los objetivos es necesario asegurar que los docentes tengan las competencias didácticas, pedagógicas y un desempeño académico adecuado es así como se considera necesario establecer los mecanismos y lineamientos sistemáticos que contribuyan a establecer una planta académica de calidad, el

conjunto de habilidades y aptitudes estarán establecidas a través del denominado perfil del docente.

En congruencia con lo que establece el nuevo perfil docente es necesario mencionar que el rol del docente cambie y que no es solamente importante nada más preocuparse por que el estudiante adquiera conocimientos relacionados a la asignatura; es realmente necesario que los docentes modifiquen su dinámica para poder emprender una educación integral y apoyen la formación de los jóvenes para que enfrenten los nuevos desafíos de la vida cotidiana.

El perfil del docente comprende una actividad profesional que va encaminado a formar personas por tal motivo responde a una organización muy diferente a la del perfil del egreso, para poder lograrlo se iniciaran los procesos necesarios de actualización y para articular todo es fundamental es necesario mencionar que el perfil del docente tiene como prioridad principal la mejora continua del individuo y por ningún motivo tiene final.

Como parte del objetivo para lograr una calidad educativa en la EMS es indispensable que los docente adquieran las competencias necesarias que le permita enfrentar y apoyar al logro que marca los lineamientos que establece el SNB para poder dotar de más y mejores herramientas adicionales al conocimiento disciplinar que los estudiantes obtienen en la escuela, para que un docente pueda hacer cumplir el MCC y que los estudiantes obtengan las competencias básicas que se establece en el perfil del egreso, el mismo docente tendrá que estar capacitado y dotado de las competencias necesarias que permita ofrecer un escenario de enseñanza con enfoque basado en competencias.

Análisis del acuerdo 447

Las competencias docentes deben tener las características siguientes:

Son fundamentales para los docentes de la EMS, en el marco del Sistema Nacional de Bachillerato y el enfoque en competencias a partir del cual se construye.

Están referidas al contexto de trabajo de los docentes del tipo educativo, independientemente del subsistema en el que laboren, las asignaturas que tengan a su cargo y las condiciones socioeconómicas y culturales de su entorno.

Son transversales a las prácticas de enseñanza y aprendizaje de los distintos campos disciplinares.

Son trascendentales para el desarrollo profesional y formación continua de los docentes como formadores de personas integrales.

Son un parámetro que contribuye a la formación docente y a la mejora continua de la enseñanza y el aprendizaje en la EMS. En este sentido, las competencias no reflejan la situación actual de la docencia en el tipo educativo, ni se refieren simplemente al deber ser; se trata de competencias que pueden y deben ser desarrolladas por todos los docentes del bachillerato en el mediano plazo, y sobre las cuales podrán seguir avanzando a lo largo de su trayectoria profesional.

Estas competencias complementan la de los estudiantes y lograr aplicarlas será mejorar la calidad educativa y ayudar al desarrollo social y económico del país.

Las competencias docentes también tienen un rol muy importante en la educación de los jóvenes por que dota de las herramientas necesarias a los docentes para poder ser más eficientes en su labor diaria y así poder mejorar los niveles de aprendizaje y reducir la deserción escolar.

Es necesario que dentro de nuestros planteles educativos doblemos esfuerzos, para lograr que las problemáticas que existen en los diferentes contextos disminuyan considerablemente y así lograr satisfactoriamente el desarrollo de las competencias genéricas en los egresados del Nivel Medio Superior. Por otro lado es necesario que de manera específica nosotros como docentes realicemos bien nuestro trabajo, mediante el desarrollo continuo de las competencias docentes que nos marca el acuerdo secretarial 447.

Actividades previas: El tipo de alumno donde desarrollaremos nuestra práctica docente:

Las características propias del adolescente han sido estigmatizadas por la sociedad, esto genera que se reduzca su autoestima y su auto reconocimiento. Es importante resaltar las cualidades positivas que poseen: creativos, dedicados, activos, entregados a las actividades de su interés.

Pese a la transición que sufren son capaces de desempeñar diferentes roles a la vez como trabajar, estudiar y socializar, independientemente de sus cambios físicos ellos enfrentan la situación de su entorno social, económico, familiar y académico.

Características positivas

- Medio ambiente y grupo social
- Son creativos
- Búsqueda de su autoestima
- Son estigmatizados por los adultos por eso luchan
- El contexto donde se desenvuelven los hace diferentes
- El contexto económico influye

Es importante tomar en cuenta las características de los adolescentes en el contexto en el que se desenvuelve para que se puedan lograr satisfactoriamente el desarrollo de las competencias genéricas en el nivel medio superior. Se requiere que ese aprendizaje se realice según su necesidad y su ritmo. Para servir a la adolescencia, la escuela debe ser divertida, creativa, experimental y cooperativa. Debe estimular la libertad, el diálogo, la posibilidad de dudar y el desacuerdo. Es por esta razón que nosotros como docentes de bachillerato tenemos una de las tareas más complicadas y sobre todo retos que contribuyen de manera directa al logro de los aspectos que se mencionaron anteriormente.

Los docentes nos corresponden motivar, emocionar y orientar a nuestros estudiantes para continuar estudiando y hacer conciencia en ellos de que es importante estudiar, con la finalidad de tener una mejor calidad de vida y mejores oportunidades de empleos. Sin embargo lo anterior no es nada sencillo, ya que sabemos que cada uno de ellos tiene características y problemáticas diversas, las cuales influyen de manera directa en el desempeño académico.

¿Qué significa ser docente de EMS?

Las transformaciones que se viven en materia educativa motiva y obliga a que como docentes se modifiquen las prácticas educativas y se fortalezcan algunos aspectos que mejoren el proceso de aprendizaje de los alumnos; en mi práctica docente considero mejorar la comunicación con los alumnos porque juega un papel importante para atraer la atención de los alumnos pero al mismo tiempo también fortalecer los procesos de retroalimentación a través de estrategias en donde se logre abordar a los alumnos, en este caso es la comunicación a través de las redes sociales por ser el medio de comunicación que más utilizan los alumnos y por ser una manera de fortalecer el uso de las tics que representa el mundo de los alumnos; asumiendo este nuevo rol permitirá también mejorar la convivencia con ellos.

Introducción:

Las funciones cerebrales son muy importantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, porque permite fortalecer las conexiones interpersonales entre docente y alumnos para poder generar el conocimiento necesario; por naturaleza el cerebro reacciona a los estímulos y analiza y los procesa estas variables traen como consecuencia una interacción en el proceso de aprendizaje.

Existe diversas maneras para que un alumno procese la información, genere aprendizaje, puede ser a través de una imagen (observación), palpar las cosas o realizar las actividades, es importante definir la manera en que los alumnos se les facilita el aprendizaje para poder orientar el mayor número de actividades a este estilo de aprendizaje.

Este proceso interactivo y participativo por los actores en el proceso de enseñanza aprendizaje manifiesta una gama de relaciones interpersonales; donde la comunicación ejerce diferentes matices de desarrollo de personalidades que influye en los procesos del docente y se refleja en el clima que se vive en el aula.

Otro factor importante a mejorar son las habilidades socioemocionales forman un aspecto importante en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje a través de la interacción social y producción; influenciando en el manejo de emociones, una

comunicación asertiva, la capacidad para resolver conflictos, provocando que los alumnos no participen en las actividades que se desarrollan en el interior de la Escuela y en los Proyectos que se desarrollan para la comunidad; Genera un obstáculo para que el alumno trabaje en equipo, sea autodidacta, trabaje en pares y sea participativo en las clases.

El docente es central en el aula para la generación de ambientes que favorezcan los aprendizajes al actuar como mediador diseñando situaciones de aprendizaje centradas en el estudiante; generando situaciones motivantes y significativas para los alumnos, lo cual fomenta la autonomía para aprender, desarrollar el pensamiento crítico y creativo, así como el trabajo colaborativo. Es en este sentido, que le corresponde propiciar la comunicación, el diálogo y la toma de acuerdos, con sus estudiantes, a fin de promover el respeto y la tolerancia; el reto siempre va radicar en saber crear los canales de comunicación con los alumnos.

Teorías psicológicas:

Teoría conductista: define el empleo de procedimientos estrictamente experimentales para estudiar los comportamientos observables (conducta); la observación externa es la única posible para la constitución de una psicología.

Teoría cognitiva: el alumno construye sus conocimientos en etapas; es decir empieza asimilación, adaptación y acomodación llegando a un estilo de equilibrio, anteponiendo un estado de desequilibrio donde el conocimiento por aprender debe ser altamente significativo.

Constructivismo: define a una persona a través de sus aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, es decir no viene de la nada sino una construcción propia que se va creando y fortaleciendo día con día. Esta construcción se da con conocimientos previos de la persona, es decir los adquiridos en su contexto.

Inteligencia emocional: los principales componentes son Auto conocimiento emocional que hace referencia al conocimiento de nuestras propias emociones y como nos afectan, el Auto control emocional permite no dejarnos llevar por los

sentimientos del momento, la Auto Motivación permite dirigir las emociones hacia un objetivo a través del optimismo e iniciativa y dejando a un lado los obstáculos, el Reconocimiento de emociones ajenas es saber interpretar las señales que los demás emiten de forma inconsciente y que no son verbales, por ultimo las Relaciones Interpersonales hace referencia las habilidades sociales es decir tener la capacidad de crear un buen ambiente con otras personas.

La teoría de las inteligencias múltiples se define como la capacidad que se tiene para resolver problemas o elaborar productos valiosos, es decir la capacidad y destreza para desarrollar algo; estas virtudes se potencializan de una u otra manera dependiendo del medio ambiente de la persona, las experiencias vividas, la educación recibida, aunado a ello el componente genético de cada de individuo.

De acuerdo a la teoría de Howard Gardner existen ocho tipos de inteligencia; la primer Inteligencia lógico matemáticas que es la capacidad de entender las relaciones abstractas se utiliza para resolver problemas matemáticos, la Inteligencia Lingüística se conoce como la capacidad de entender otro idioma, la Inteligencia Espacial se define como la capacidad de percibir la colocación de los cuerpos en el espacio y de orientarse, Inteligencia corporal kinestésica se entiende como la capacidad de percibir y reproducir el movimiento, la Inteligencia Musical la capacidad de escuchar y producir música, la Inteligencia Interpersonal se entiende como la capacidad de ponerse en el lugar de otro y saber tratarlo permitiendo entender a los demás, la Inteligencia Naturalista es la capacidad de observar y estudiar la naturaleza.

Los modelos pedagógicos son los paradigmas que sirven para entender, orientar y dirigir la educación, es decir tiene como objetivo lograr aprendizajes y se concreta en el aula, por ejemplo el Tradicional logra el aprendizaje a través de la transmisión de la información donde el educador elige los temas y los dicta para su aprendizaje, el modelo Romántico considera lo que está en el individuo es decir su interioridad, cualidades y habilidades, el modelo conductista se enfoca en el mecanismo del estímulo, el modelo desarrollista se basa en que el maestro crea un ambiente estimulante para que facilite el acceso del alumno a las estructuras cognitivas, el

modelo socialista educa para el desarrollo máximo de las capacidades e interés del alumno y por último el modelo constructivista donde se integra aportaciones diversas donde el conocimiento se construye es decir la escuela promueve el desarrollo a medida que promueve la actividad mental constructiva del alumno entendiendo que es una persona única e irrepetible pero perteneciente a un contexto y un grupo social que infiere en él.

Modelos pedagógicos educativos, de excelencia e instrumentales y construcción dialógica:

El modelo pedagógico se puede entender como la construcción teórica formal que fundamenta científica e ideológicamente interpreta, diseña y ajusta la realidad pedagógica la cual implica el contenido de la enseñanza, el método, el tipo de aprendizaje en los alumnos y la práctica docente.

Existen varios modelos pedagógicos que son el Modelo pedagógico tradicional donde (donde el docente cumple con la función de transmisor y el alumno es moldeado a través de la voluntad y el rigor de la disciplina), Modelo conductista (el docente desarrolla acciones de contingencia de reforzamiento y control de estímulos para enseñar y el alumno adquirió conocimientos y destrezas bajo la forma de conductas observables), modelo del romanticismo pedagógico (el docente crea ambientes estimulantes que permita el acceso a las estructuras cognitivas y el alumno aprenderá a través de lo que lleve en su interior), modelo cognoscitivista pedagógico (el docente orienta la enseñanza hacia el desarrollo de aprendizajes

Por recepción significativa y hacia la participación en actividades exploratorias mientras que el alumno se debe crear un carácter activo en sus procesos de desarrollo cognitivo y conocimientos), modelo del desarrollismo pedagógico (el docente tiene el papel de crear un ambiente estimulante de experiencias que faciliten el acceso a las estructuras cognitivas; mientras que el alumno deberá adquirir conocimientos, códigos impersonales, destrezas y competencias), modelo pedagógico critico-radical (el docente es una persona critico- reflexivo que cumple

con el rol político con su comunidad y el alumno realiza una reflexión crítica de sus propias creencias y juicios), modelo constructivista y enseñanza por procesos (el docente realiza el rol de mediador apoyando a los alumnos para aprender a pensar, aprender sobre el pensar, aprender sobre la base del pensar y el alumno se convierte en el responsable de su propio aprendizaje mediante su participación y colaboración con sus propios compañeros), modelo centrado en la enseñanza, modelo centrado en el aprendizaje, modelo del desarrollo integral.

Autor	Estilos de aprendizaje	Conclusiones
Pask y Scott (1972)	Existe un tipo de estudiante que examina los fenómenos a cierta distancia para tener una visión global de ellos, saca conclusiones precipitadamente, a veces erróneas, mientras comprueba sus hipótesis en la práctica de inmediato.	En los grupos de alumnos siempre existen estudiantes que intentan disminuir el conocimiento de los docentes para ello intentan retar para crear duda en el docente.
Entwistle (1981)	Los estudiantes buscan leer entre líneas, entender las verdaderas razones en la formación de un proceso. A través de la exploración de los motivos intentan conseguir una imagen compleja con todas las interrelaciones posibles de los elementos.	Existen alumnos que tiene la capacidad de interpretación de textos e incluso de utilizar su imaginación para entender mejor las situaciones.
Hudson (1968)	Algunos estudiantes exigen mucho control, necesitan el ambiente escolar y las instrucciones estrictas del profesor. A estos alumnos más dependientes del ámbito escolar (syllabus-bound) les da seguridad poder acudir a clases con regularidad, tener exámenes y trabajar duro	Los estudiantes realizan acciones que demandan afecto y atención del docente; por alguna situación personal que estén pasando en sus vidas cotidianas.
David Kolb sobre los estilos de aprendizaje (1976)	Según su teoría el aprendizaje requiere primeramente del procesamiento de la información obtenida. Para ello se parte, o bien de una experiencia directa y concreta, o de una experiencia abstracta que procede de otra fuente ajena a la persona.	En el contexto escolar siempre que se inicia con el proceso de enseñanza-aprendizaje es necesario considerar sus conocimientos previos para poder determinar de mejor manera las estrategias a implementar.
Peter Honey y Alan Mumford	Cada individuo da una respuesta diferente a las situaciones de aprendizaje. Tal actitud y estrategia preferidas surgen de la necesidad interior de cada uno de encontrar la manera más conveniente de aprender y optimizar su rendimiento. 1. el teórico, 2. El pragmático, 3. El reflexivo, 4. El activo.	Cada estudiante determina su dinámica de estrategia de acuerdo a sus características y condiciones personales que permite generar las habilidades y destrezas para desarrollar actividades.

Estilos de aprendizaje y Estilos de enseñanza:

Los estilos de enseñanza se pueden definir como el sello personal que el docente donde dirige y configura los modos de educar y enseñar de acuerdo a su concepción de los objetivos pedagógicos y las características de los educandos, los rasgos del docente deben estar configurados por dos características fundamentales la consistencia o continuidad del tiempo y la coherencia o continuidad a través de las personas.

Sin embargo también puede considerarse algunas características más sobre el estilo de enseñanza como son finalidad, principios o recursos didácticos, postura del docente ante la clase.

Los estilos de aprendizaje pueden ser diferentes en situaciones diferentes y se mencionan algunas de ellas:
-contribuir a identificar y mejorar los estilos personales de cada estudiante.
-Enseñar a los estudiantes con estilos de aprendizaje predominantes
-Seleccionar metodologías educativas según los estilos de aprendizaje de los alumnos.

La educación es muy compleja para el proceso de enseñanza –aprendizaje existe varias variables que intervienen y que no todas están bajo el control de los docentes, sin embargo es muy importante para el quehacer docente que se identifique los estilos de aprendizaje de los alumnos para poder tener toda la información necesaria para definir correctamente los estilos de enseñanza.

Conclusiones

La labor del docente ha perdido el protagonismo que debería tener porque solo se han preocupado por generar conocimiento como el mismo aprendió y no a parte de generar conocimientos es necesario también generar las habilidades, destrezas necesarias para enfrentar la vida cotidiana; aunque también existen docente que

buscan dar lo mejor de sí mismos para generar en los alumnos los mejores aprendizajes aunque a veces las cosas no salen como se planean, esto derivado que es necesario conocer los estilos de aprendizaje y la aplicación de estilos de enseñanza esto fortalecerá el proceso de enseñanza – aprendizaje y conformara docentes más efectivos.

Conocer la forma de aprendizaje de nuestros estudiantes permite encontrar aspectos que relacionen el logro de los aprendizajes esperados, teniendo datos valiosos para la planeación de actividades, generar las condiciones pertinentes para los alumnos, como para la toma de decisiones y la aplicación de instrumentos o técnicas que generen escenarios adecuados de aprendizaje de los estudiantes.

Los estilos de aprendizaje son las características del comportamiento cognitivo, afectivo y psicológico que sirven como indicadores relativamente estableces de como los alumnos perciben, interactúan y responden al ambiente de aprendizaje, se considera también que las modalidades de pensamiento son las modalidades de aprendizaje por las que están podría clasificarse en auditiva, visuales o cenestésica.

Los estilos de enseñanza se pueden definir como el sello personal que el docente donde dirige y configura los modos de educar y enseñar de acuerdo a su concepción de los objetivos pedagógicos y las características de los educandos, los rasgos del docente deben estar configurados por dos características fundamentales la consistencia o continuidad del tiempo y la coherencia o continuidad a través de las personas.

- **Dispositivos didácticos**: esta actividad fortalece el PTF porque hace mención de las transformaciones que se viven en materia educativa motiva y obliga a que como docentes se modifiquen las prácticas educativas y se fortalezcan algunos aspectos que mejoren el proceso de aprendizaje de los alumnos, fortalecer los procesos de retroalimentación a través de estrategias en donde se logre abordar a los alumnos, en este caso es la comunicación a través del uso de la tecnología por ser el medio de comunicación que más utilizan los alumnos y por ser una manera de fortalecer el uso de las tics que representa el mundo de los alumnos; asumiendo este nuevo rol permitirá también mejorar la convivencia con ellos.

Decidí elegir estas actividades porque representa la columna vertebral de mi problemática identificada, y permite elegir una solución que ayudara en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los alumnos.

Las actividades fueron elegidas en atención a la problemática identificada, porque de acuerdo al contenido de cada uno permitirá, entender la situación manejada en el presente PTF, además de que tiene elementos que ayudan a comprender la solución y aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, iniciaremos con la actividad relacionada con el uso de los tics y su rol en el proceso de enseñanza:

<u>Objetivos del uso de los tics.</u>

- Crear actividades para la búsqueda y selección de información.
- Diseñar actividades para la creación de nuevo conocimiento.
- Diseñar actividades para la creación de nuevo conocimiento
- Reforzar el conocimiento obtenido en el aula.

El gran avance de las tecnologías de información y comunicación (TIC), ha permitido el surgimiento de interesantes posibilidades de aplicaciones educativas, las cuales a su vez demandan el establecimiento de nuevos modelos pedagógicos que afectan tanto al diseño de los materiales educativos en formato

digital como al modo de utilización de los mismos, como se establece en el Figura 1 sobre la importancia de la conectividad en la actualidad.

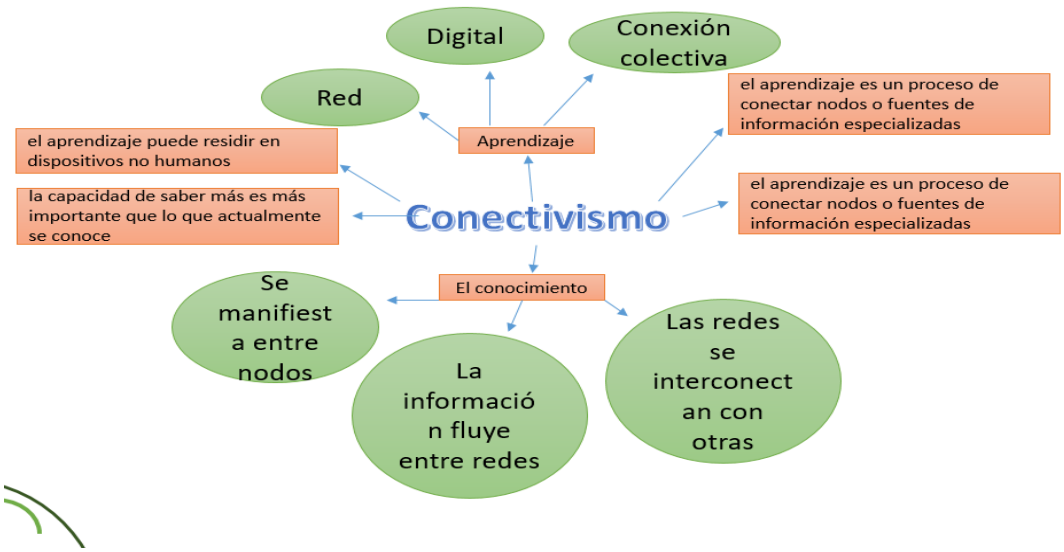


Figura 1
El conectivismo; introducción al mundo digital.

Como se establece en la Figura 1 las tics han dado lugar al surgimiento de nuevas competencias en el ámbito educativo, a través de estrategias de trabajo que complementan el aprendizaje obtenido en el aula; es común que en esta era donde la tecnología avanza a grandes niveles los estudiantes desaprueban las formas tradicionales, obsoletas y hasta cierto punto intransigentes, por la ausencia de integración y de recursos visuales, sin embargo esto no se puede lograr sin los elementos que permita la conexión que en este caso es el internet.

De acuerdo a Siemens (2004) el conectivismo es la conexión colectiva entre todos los “nodos” en una red es la que da lugar a nuevas formas de conocimiento, es decir el conocimiento se crea más allá del nivel individual de los estudiantes y está cambiando constantemente, el conocimiento en las redes no es controlado ni creado por ninguna organización formal, sin embargo las organizaciones pueden y deberían conectarse a este mundo en constante flujo de información y extraer su significado, el conocimiento en el conectivismo es caótico se manifiesta entre los nodos que van y vienen y la información fluye por redes interconectadas con otras muchas redes, a continuación se describe en la Figura 2 la web y algunas aplicaciones educativas.

Figura 2
La Web y algunas aplicaciones para uso educacional.

Como se menciona en la Figura 2 la web es una herramienta muy importante porque permite conectar a los estudiantes desde diferentes lugares, para ello los avances tecnológicos han generado aplicaciones que facilitan la interacción entre los docente y los alumnos, por ejemplo las redes sociales facilitan la comunicación al instante, Moodle permite crear escenarios educativos controlados e interactivos, los podcast permite a los docentes crear grabaciones de algún artículo y compartirlo con los alumnos, también se puede realizar a través de objetos de aprendizaje.

La esencia de los Objetos Aprendizaje, entonces, es compartir y reutilizar recursos educativos en procesos de aprendizaje apoyados por tecnología, se ha detectado la necesidad de concientizar a todos los docentes en la importancia de generar materiales educativos compartibles, siguiendo los lineamientos del paradigma de objetos de aprendizaje.

Aquí es donde se desea hacer un aporte creando un objeto de aprendizaje; que permita que los estudiantes construyan un aprendizaje significativo

y logren desarrollar una competencia establecida, considerando ambientes de aprendizaje, en el cual el alumno construye su propio conocimiento teniendo como recursos el material didáctico electrónico, las TIC y al docente como guiador y facilitador de su aprendizaje para ello se debe cumplir algunas características como se establece en el Cuadro 1.

Aspecto	Característica
Flexibilidad	El material educativo es usado en múltiples contextos, debido a su facilidad de actualización, gestión de contenido y búsqueda, esto último gracias al empleo de metadatos.
Personalización	Posibilidad de cambios en las secuencias y otras formas de contextualización de contenidos, lo que permite una combinación y recombinación de objetivos de aprendizaje a la medida de las necesidades formativas de los usuarios.
Modularidad	Posibilidad de entregarlos en módulos, potencia su distribución y recombinación.
Adaptabilidad	Puede adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos.
Reutilización	El objeto debe tener la capacidad para ser usado en contextos y propósitos educativos diferentes y adaptarse pudiendo combinarse dentro de nuevas secuencias formativas.
Durabilidad	Los objetos de aprendizaje deben contar con una buena vigencia de la información, sin necesidad de nuevos diseños.

Cuadro 1 Elementos que debe contener un Objeto de Aprendizaje. (Longmire 2000, Latorre 2008). Diseño del investigador.

Como se establece en el Cuadro 1 tomado de (Longmire 2000, Latorre 2008), los Objetos de aprendizaje, son recursos didácticos que deben de ser independientes y reutilizables que pueden incluir texto, imágenes, videos, simulaciones, evaluaciones y actividades interactivas así se cumplen los objetivos principales que es mejorar la participación del alumno porque son más adaptables e interactivos, también ayuda a los alumnos a retener mejor los conocimientos, al docente le permite crear una ruta de aprendizaje más personalizada en función de las necesidades y habilidades de cada estudiante.

Los objetos de aprendizaje como recurso didáctico son muy funcionales de acuerdo a la experiencia obtenida en la práctica docente, porque a veces la opción más simple es la más efectiva, las presentaciones en línea con pequeños párrafos de texto con imágenes y videos cortos son una manera ideal de presentar un tema, presentar información importante o analizar mensajes esenciales, puede considerarse como una opción ideal para implicar a los alumnos y proporcionar mucha información.

Los docentes debemos de tener un amplio nivel de conocimientos para enfrentar los desafíos que día con día se presentan en nuestra labor como educadores y facilitadores del conocimiento, conscientes de que como docentes cada situación complicada que tenemos en el proceso de enseñanza-aprendizaje refleja un área de oportunidad, de esta manera el PTF se orienta a los alumnos del Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo Plantel Cieneguilla en especial en la materia de Historia de México, a continuación se muestra en el Cuadro 2 algunas imágenes de los alumnos.

Evidencia	Descripción
	Alumnos del Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo, plantel Cieneguilla leyendo el tema del día en su libro de texto gratuito.
	Alumnos exponiendo su trabajo realizado como parte del proceso de retroalimentación de la clase anterior.

Cuadro 2 Evidencia de alumnos del COBAEH Cieneguilla. (Generación 2021-2024). Diseño del investigador.

En el Cuadro 2 podemos observar varios aspectos desde el espacio físico, las herramientas de apoyo para brindar un mejor servicio como las pantallas planas, a los alumnos trabajando y exponiendo su tema y sus trabajos realizados, de esta manera podemos determinar que se tiene las facilidades necesarias para implementar el programa Pixtón como una alternativa de retroalimentación de los alumnos.

Argumentación

De esta forma, atendí la situación descrita en el presente PTF, referente a la utilización del programa Pixtón para elaborar historietas y comics, de esta manera fortalecer los aprendizajes obtenidos en clase; propuesta que surge del análisis de las cinco actividades durante la Licenciatura en Educación Media Superior que permitieron solventar dudas y reflexionar sobre una estrategia que se pueda aplicar y que no represente dificultades para los alumnos y el docente, la aplicación digital Pixtón se puede descargar de manera legal y gratuita en la red y se puede usar tanto en una computadora como en el celular.

Se aplico a los alumnos de bachillerato del COBAEH Plantel Cieneguilla, en especial en la materia de Historia de México, obtenido resultados favorables porque con el desarrollo de esta actividad, pude fortalecer la creatividad, así como la innovación y el pensamiento crítico; habilidades para integrar diversas formas de comunicar; distintos temas en el proceso de aprendizaje de los alumnos, quienes se mostraron muy entusiasmados porque la aplicación les permitía interactuar con los personajes y darles movimiento, lo veían como un juego pero al mismo tiempo aprendían, la aplicación Pixtón permite al usuario generar diversos escenarios, con climas diferentes, los personajes pueden tener movimiento; lo que provoca la atención de los alumnos por la aplicación.

Una de las actividades fundamentales que más aporto para el desarrollo de este PTF es el desarrollo del tema “La Web 2.0” que hace referencia a una nueva generación de sitios web que permite a los alumnos colaborar y compartir información en línea de una forma que antes era imposible; los puntos más importantes de la web 2.0 y las redes sociales son la interactividad, la colaboración y la participación, es decir en lugar de que el estudiante sea un espectador de la web, aquí el estudiante puede crear y compartir contenido de forma activa y participar en comunidades en línea, esta actividad me genero interés por sus características, pero también porque los alumnos están actualmente en el mundo de la tecnología y con lo que se pudo observar al momento de utilizar la aplicación, los alumnos mostraron muy buena aceptación; a continuación se hace mención de las características de las tics en el Cuadro 3.

Aspecto	Características
Inmaterialidad	Su materia prima es la información en cuanto a su generación y procesamiento, así se permite el acceso de grandes masas de datos en cortos períodos de tiempo, presentándola por diferentes tipos de códigos lingüísticos y su transmisión a lugares lejanos.
Interactividad	Permite una relación sujeto-maquina adaptada a las características de los usuarios.
Instantaneidad	Facilita que se rompan las barreras temporales y espaciales de las naciones y las culturas.
Innovación:	Persigue la mejora, el cambio y la superación cualitativa y cuantitativa de sus predecesoras, elevando los parámetros de calidad en imagen y sonido.
Digitalización de la imagen y sonido	Lo que facilita su manipulación y distribución con parámetros más elevados de calidad y a costos menores de distribución, centrada más en los procesos que en los productos.
Automatización e interconexión	pueden funcionar independientemente, su combinación permite ampliar sus posibilidades, así como su alcance.
Diversidad	Las tecnologías que giran en torno a algunas de las características anteriormente señaladas y por la diversidad de funciones que pueden desempeñar

Cuadro 3 Características de las Tics. (Castells, 1986). Diseño del investigador.

Como se hace mención en el Cuadro 3 estas características hacen que las transformaciones sociales, culturales y económicas sean avasallantes; además permiten su uso en el proceso de enseñanza- aprendizaje ya sea presencial o a distancia proporcionando el cambio de roles y mensajes, es decir median el proceso de comunicación entre estudiantes – materiales, producen y distribuyen información que puede ser utilizada en tiempo real o ser almacenada o para ser usada cuando se necesite, en la actualidad con los alumnos es muy viable que como parte del quehacer docente se fomente a ellos, almacenar la información (apuntes de clase o de un tema en específico), sin embargo con toda sinceridad los alumnos no quieren escribir, no se hacen responsables de generar apuntes, aquí es donde también resulta relevante el uso de la tecnología, porque se puede guardar información en la red y ser descargado desde cualquier lugar con acceso a la misma red de internet.

La tecnología se pone al alcance de los docentes y alumnos, representando una nueva manera de desarrollar procesos de aprendizajes y propiciar cambios radicales en la forma de llevar a cabo las actividades en el aula, su incorporación no solo exige capacitación por parte del docente para su uso, exige también despojarse de esquemas relacionados, de conocimientos y preceptos de como educar, porque la implementación de la tecnología exige escenarios abiertos tanto a los nuevos procesos de conocimiento, como constructores y forjadores de los mismos (Collet, 2008).

Para lograr lo anterior es necesario hacer mención de los estilos de enseñanza digital; se son métodos y prácticas que se utilizan para facilitar el aprendizaje en línea, se pueden definir como el sello personal que el docente donde dirige y configura los modos de educar y enseñar de acuerdo a su concepción de los objetivos pedagógicos y las características de los educandos, los rasgos del docente deben estar configurados por dos características fundamentales la consistencia o continuidad del tiempo y la coherencia o continuidad a través de las personas.

Es importante tomar en cuenta también lo que decía (Landaur, 1997) que las personas tienen mucho más conocimiento del que parece estar presente en la información a la cual han estado expuestas, el provee un enfoque conectivista al indicar la simple noción que algunos dominios de conocimiento contienen, vastas cantidades de interrelaciones débiles que, si se explotan de manera adecuada pueden amplificar en gran medida el aprendizaje por un proceso de inferencia, el valor del reconocimiento de patrones y de conectar nuestros propios “pequeños mundos del conocimiento” es aparente en el impacto exponencial que recibe nuestro aprendizaje personal.

Como ya se ha mencionado el uso de la tecnología es de suma relevancia, en los alumnos cobra importancia como lo establece (Hernández, 2011), que los jóvenes son la población que más usa las tics porque representan el conjunto de avances tecnológicos que proporciona la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con las computadoras, internet, la telefonía, las aplicaciones multimedia y realidad virtual, estos han ido ganando terreno entre las actividades más recurrentes de la sociedad y que el tiempo de conexión a internet a nivel nacional represente 6 horas 11 minutos diarios.

Existen actualmente diversas herramientas digitales que se usan en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ante esta amplia gama de recursos digitales al alcance del entorno educativo que encontramos hoy en día podríamos tendernos a bloquearnos, al momento de elegir las herramientas y recursos que utilizaremos, en primer lugar, hay que hacer prevalecer los criterios pedagógicos, a continuación, se mencionan en el Cuadro 4 algunas herramientas digitales.

Nombre		Procedimiento de ejecución	Evaluación
Reforzamiento del tema visto en clase.		A través de la herramienta digital "YouTube", el alumno buscara videos recomendados por el docente, los cuales les servirán para reforzar la información obtenida en clases, y le ayudara a comprender de manera adecuada temas que le resulten complejos.	Esta estrategia se evaluará en base al conocimiento y el entendimiento que refleje el alumno en exámenes teóricos o prácticos acerca del tema.
Recuperación de la información a través de una historieta.		El alumno utilizara la herramienta digital Pixtón o Pixtón Comics, para ejemplificar a través de una historieta un tema en específico. El alumno utilizara su creatividad para desarrollarla procurando que sea interesante y fácil de leer. Cumpliendo los siguientes requisitos: Utilizar más de tres tipos de escenarios propuestos por la herramienta Pixtón. Evitar textos largos y tediosos en cada escenario. Podrá utilizar cuantas escenas necesite el alumno para desarrollar el tema propuesto (no hay límite de escenas). La historieta será entregada por el alumno en un archivo impreso al docente.	Esta estrategia será evaluada con un archivo impreso de la historieta que el alumno entregará al docente.
Recapitulación e intercambio de la información mediante un video.		El alumno explicara a través de un video las ideas principales acerca de un tema en específico, cumpliendo ciertas características: El tema debe ser explicado de manera clara y precisa. El alumno utilizara su creatividad para hacer el video interesante. El alumno deberá evitar errores ortográficos. El tiempo de duración del video no podrá ser menor a 1 minuto, ni mayor a 6 minutos.	Esta estrategia será evaluada con el video que el alumno presentará al docente en un Disco DVD o en una USB.

Cuadro 4 Herramientas Digitales. (Tomado de la Red, 2024). Diseño del investigador.

Al analizar el Cuadro 4, las características, ventajas de cada una de las herramientas mencionadas que son videos en YouTube, Pixtón y Powtoon, para cumplir con la situación detectada en el grupo y en la materia de Historia de México, como docente elegí la aplicación Pixtón, en esta actividad se puede observar cómo se diseña un objeto de aprendizaje, sus características y sus ventajas al momento de aplicarlos en el aula; permitiendo de esta manera al docente adecuar las herramientas tecnológicas que se encuentran en la red a las sesiones y generando instrumentos más innovadores para que el estudiante mejore los conocimientos adquiridos en el aula.

Se utilizara Pixtón para fortalecer los conocimientos adquiridos en el aula en la materia de Historia de México para los alumnos del COBAEH, porque las actividades basadas en el comic digital, integran elementos motivadores para el proceso de enseñanza-aprendizaje e incentiva a leer a los estudiantes, además afianza la creatividad y habilidades como el resumen, en un sistema o aplicación completa en forma de plataforma, es una herramienta gamificadora (fomenta la creatividad y la imaginación) gracias a su formato interactivo e intuitivo (Méndez, 2022).

Es por ello que resulta importante incorporar elementos de juego, los estudiantes pueden estar más comprometidos con las actividades de aprendizaje y en este caso Pixtón permite crear comics personalizados, aumentando el interés del estudiante y participación en las tareas asignadas, al gamificar el proceso de enseñanza-aprendizaje, las acciones que se emprenden se convierten en una experiencia divertida y desafiante, Pixtón estimula curiosidad y el entusiasmo (García, 2023).

Como lo especifica (Méndez, 2020) entre los diferentes beneficios que presta Pixtón en la educación como una herramienta gamificadora, es importante mencionar que una de sus características principales y que a la vez otorga un beneficio ideal para un proceso formatico es la generación de los aprendizajes autónomos, porque su uso es a través de contenidos audiovisuales ofrece la posibilidad de incrementar el interés de los estudiantes por los contenidos conceptuales y actitudinales.

Es decir que el aprendizaje ya no dependerá solo del docente como guía, al contrario, con el interés obtenido del estudiante para realizar la actividad que contiene contenidos audiovisuales, el alumno genera varias tareas de carácter personal y que mediante la investigación o el descubrimiento se aproxima el alumno poco a poco a generar autonomía en su aprendizaje y en lo que necesita aprender, esto es gracias también a que con Pixtón los alumnos pueden fomentar la narración visual que plasme un resumen de un texto leído o actividad.

Otro beneficio de Pixtón para los estudiantes es que se puede proporcionar retroalimentación por parte de los docentes o compañeros de clase, de manera inmediata en la generación de los comics creados, ayudando a los estudiantes a inferir otros recursos visuales para una mejora continua e ir observando cómo va quedando el diseño, gracias a su amplio recurso de herramientas y elementos que se exponen como plantillas, gráficos, etc. (Álvarez, 2024).

De acuerdo con (González, 2018); Pixtón es una plataforma es una herramienta gamificadora porque proporciona un cambio rápido de la composición o estructura para comparar y elegir el diseño más adecuado para elaborar comic, esta herramienta digital también ayuda a los estudiantes con poco conocimiento en la creación del comic, facilitando escenas y elementos que lo componen, lo que genera una predisposición, motivación y seguridad, ya que los comics digitales cuenta con escenarios prediseñados.

La creación de historietas digitales a través de Pixtón ayuda mucho a los docentes en la comprensión de los temas visto en clase, buscando generar motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua y literatura porque se enfatiza que a raíz de identificar a los estudiantes, como una generación digital, la generación que se motiva al abordar la herramienta de Pixtón, es de carácter intrínseca, por lo tanto su eficiencia es más congruente al utilizar la tecnología, a continuación, se hará una breve descripción de la aplicación, como descargarlo y como usarlo para facilitar su aplicación, con los alumnos en especial en la materia de Historia de México.

Aplicación de un objeto digital (Pixtón) para el fortalecer el conocimiento obtenido en clase de la materia de Historia de México.

Proporcionar a los alumnos un recurso, digital y accesible, de formación e inmersión para el desarrollo de información clave que les permita obtener el conocimiento esperado, el objeto de aprendizaje, propuesto para la realización del siguiente proyecto es la utilización de una herramienta web denominada *Pixtón* a través de la cual el alumno va a fortalecer sus conocimientos y habilidades de una manera atractiva y acorde al uso de las tecnologías.

Pixtón; es una herramienta utilizada para elaborar cómics, a través de la creatividad y desarrollo de la capacidad lingüística y comprensión lectora. Es una herramienta web en español para crear cómics usando figuras, escenas y personajes. Con finalidad educativa y pedagógica, ofreciendo diversas acciones que facilitan el trabajo y adecuación de la aplicación en el aula. Su uso facilita el trabajo tanto individual como colectivo en el aula, pudiendo ser aplicable a cualquier materia, dada la gran cantidad de recursos que posee.

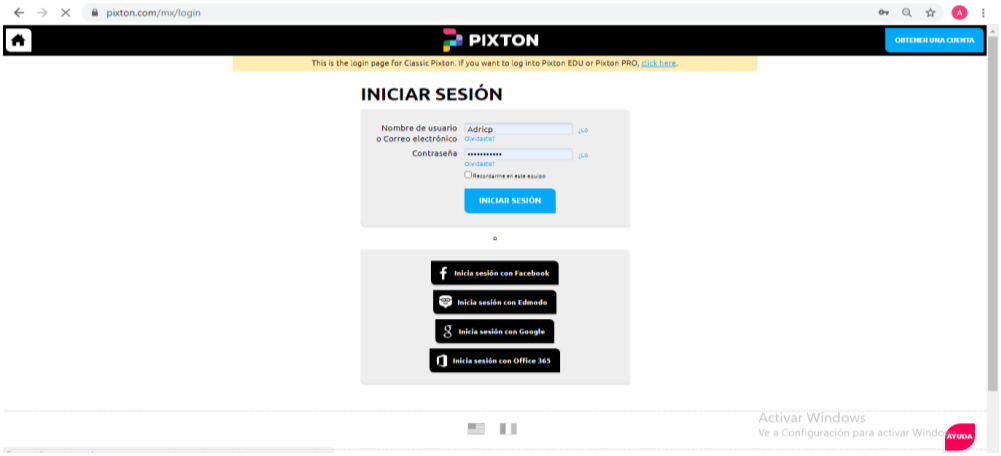
A continuación, se hace mención de los pasos que deben de seguir los alumnos para contar con la información necesaria para iniciar con la utilización de la aplicación Pixtón, como se conoce es necesario contar con información previamente trabajada para poder agilizar el proceso de diseño de la historieta, independientemente de la explicación otorgada por el docente en clase es necesario que los estudiantes cumplan con la metodología del objeto de aprendizaje propuesto:

1. Se solicitará a los alumnos realizar una investigación minuciosa acerca de los acontecimientos relevantes en el tema “La Revolución Mexicana” de la materia de Historia de México.
2. Una vez obtenida la información el alumno procederá a realizar un resumen de dicha información, buscando obtener datos específicos, imágenes y procesar la información, con ayuda de los apuntes realizados en clase.
3. El alumno realizará la descarga de la herramienta web denominada *Pixtón,* una vez realizada la descarga el alumno creará una cuenta (gratuita) para poder ingresar a la herramienta web, es necesario contar con un correo Gmail, porque se solicitará al momento del registro.

4. Una vez creada la cuenta el alumno deberá ingresar a la herramienta web y comenzar a interactuar para poder familiarizarse con cada una de los recursos que ofrece para su utilización.
5. Por último, el alumno procederá a realizar una historieta acerca de la Revolución Mexicana; con los acontecimientos relevantes que obtuvo de la búsqueda y análisis de la información obtenida.

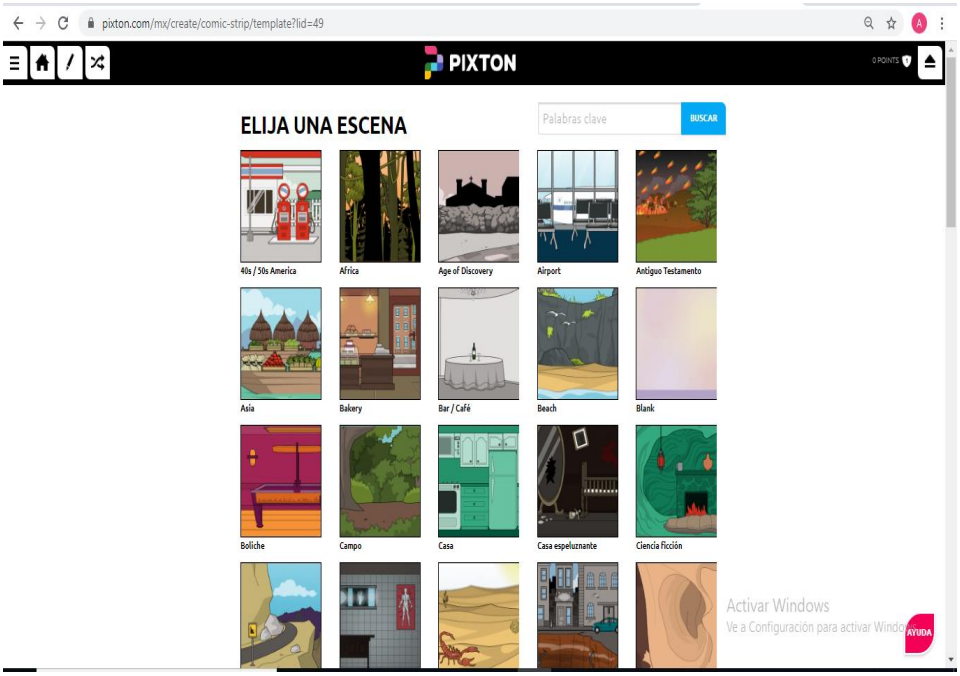
El siguiente paso es que el estudiante empiece a interactuar y realizar los primeros discursos de la historieta, con la información debidamente procesada y es recomendable que los alumnos ya cuenten con un boceto mental de cómo quiere realizar su historieta:

Paso 1. Ingresar a la herramienta digital Pixtón y crear una cuenta.

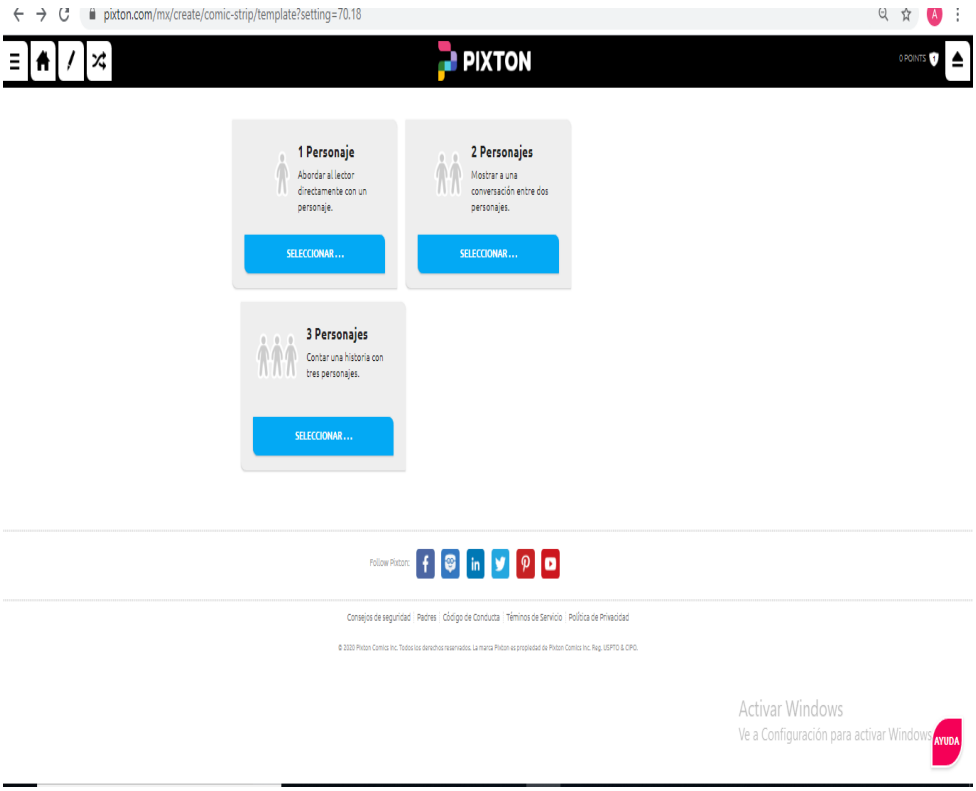


Paso 2. Elegir un formato para la historieta.

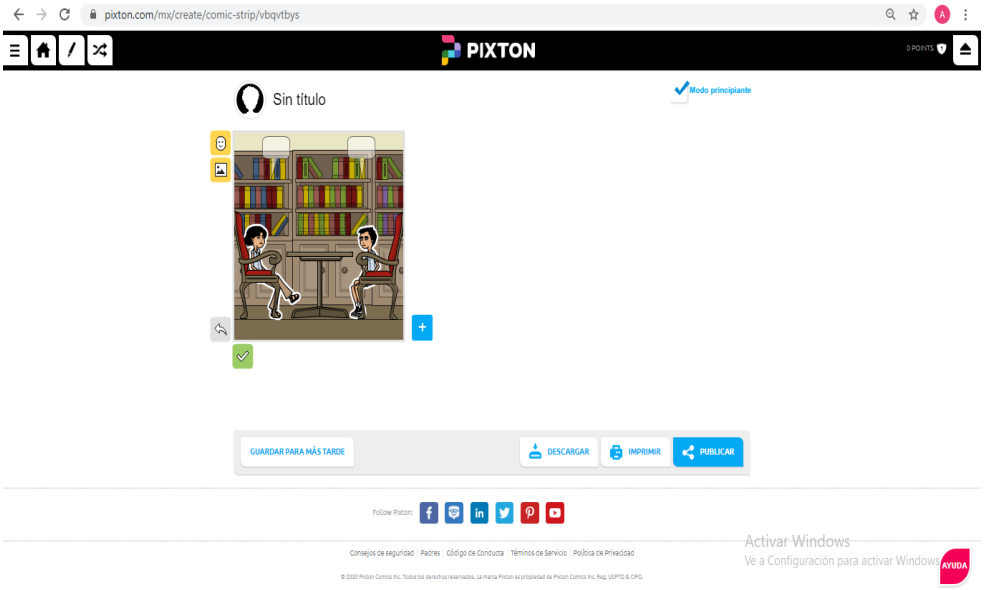
Paso 3. Elegir la escena para la historieta de acuerdo a su criterio.



Paso 4. Elegir el número de personajes para la historieta.



Paso 5. Comienza a editar la historieta.



Paso 6. Una vez terminada la historieta procede a imprimir el archivo para entregar al docente.

Resultados de la Aplicación de Pixtón para el fortalecer el conocimiento obtenido en clase de la materia de Historia de México.

Pixtón como estrategia para reforzar los conocimientos obtenidos en la materia de Historia de México, para facilitar su comprensión como docente elegí, el tema de la Revolución Mexicana, porque es del conocimiento de todos los lectores de la presente PTF, aunque como se ha mencionado con anterioridad se puede aplicar para cualquier tema e inclusive para otras materias, por cuestiones de comprensión y estructura se comparten los siguientes trabajos de los alumnos en el Cuadro 5.

Evidencia	Descripción
	Evidencia 1, el alumno pone como escenario el hogar y se trata de la conversación entre un padre y su hija sobre la Revolución Mexicana, destacando los puntos importantes que sucedieron en esa época.
	Evidencia 2, el alumno pone como escenario el la escuela, donde dos compañeras hablan sobre como estuvo la clase, los temas que vieron y como una le explica a su compañera lo que aprendió.
	Evidencia 3, el alumno pone como escenario el salón de clases, donde la maestra expone el tema de la Revolución Mexicana, haciendo relevancia a que el aprendizaje se obtiene en el aula.

Cuadro 5 Evidencia de trabajos de alumnos. (Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo plantel Cieneguilla, 2024). Diseño del investigador.

En el Cuadro 5 se muestran algunos trabajos realizados por los alumnos del Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo plantel Cieneguilla, en la materia de Historia de México con el tema de la Revolución Mexicana, en el cual se puede observar la creatividad que manejaron los alumnos, así como la buena disposiciones que tuvieron para poder realizar la actividad, una de las grandes ventajas de la motivación de los alumnos es que la actividad fue digital, lo que les permitió una mejor interacción con el proceso de adquisición del conocimiento.

Dentro de los resultados obtenidos es importante destacar que se cuenta con dos tipos sean estos previos a la integración de pixtón en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la adquisición de los conocimientos a través de la exposición del docente y posteriormente la literatura para poder elaborar su historieta, desde un inicio se sitúa el problema donde los alumnos tienen que demostrar los aprendizaje obtenidos en clase, después las acciones para lograr esa retroalimentación utilizando Pixtón, al mostrarse los trabajos de los alumnos ponemos en evidencia los hechos trascendentales acerca de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Después de reflexionar sobre que instrumento de evaluación se debería usar para evaluar la historieta de los alumnos, se determina usar una rubrica de evaluación porque, combina criterios de evaluación, específicos y medibles, con niveles de logro, por parte del estudiante, además este documento diseñado por el docente y compartido con el estudiante le permite a este último identificar exactamente lo que se pretende de su rendimiento, es decir comparten el mismo marco de referencia docente-alumno.

Para evaluar el diseño de una historieta elaborada por los alumnos, se presenta como ejemplo una rúbrica analítica, instrumento que se caracteriza por contener diferentes dimensiones de evolución con sus respectivos niveles de desempeño, la rúbrica de evaluación permite valorar el rendimiento de un alumno sin dar lugar a interpretaciones a partir de los criterios claramente definidos por el evaluador, el alumno es capaz de identificar que se pretende de su rendimiento y por lo tanto recibir una evaluación más justa, a continuación se muestra la Rubrica para evaluar la Historieta, realizada en la clase de Historia de México.

DIMENSIONES	NIVELES			
	Excelente	***Bueno***	***Necesita mejorar***	***Insatisfactorio***
	4	3	2	1
Organización y estructura de los textos	Organiza la historieta de manera precisa, siguiendo una secuencia lógica con transiciones claras.	Organiza la mayor parte de la historieta de manera precisa, siguiendo una secuencia lógica con transiciones claras.	Organiza algunas partes de la historieta de manera ordenada siguiendo, a veces, una secuencia lógica con transiciones claras.	Organiza muy pocas partes de la historieta de manera precisa, siguiendo, casi nunca, una secuencia lógica con transiciones claras.
Gramática y ortografía	Utiliza siempre, y de manera sobresaliente, las estructuras gramaticales y tiempos verbales en la elaboración de los diálogos.	Utiliza casi siempre, y de buena manera, las estructuras gramaticales y tiempos verbales en la elaboración de los diálogos.	Utiliza de vez en cuando, y de manera satisfactoria, las estructuras gramaticales y tiempos verbales en la elaboración de los diálogos.	Utiliza de manera irregular las estructuras gramaticales y tiempos verbales en la elaboración de los diálogos.
Generación del mensaje	Genera, en su totalidad, un mensaje comprensible y pertinente al tema de interés de la historieta.	Genera, casi en su totalidad, un mensaje comprensible y pertinente al tema de interés de la historieta.	Genera la mitad de un mensaje comprensible y pertinente al tema de interés de la historieta.	Genera, en algunas partes, un mensaje pertinente al tema de interés de la historieta.
Creatividad	Demuestra, en todo diseño y apariencia de la historieta, originalidad y atractivo en términos visuales y gráficos.	Demuestra, en casi todo el diseño y apariencia de la historieta, originalidad y atractivo en términos visuales y gráficos.	Demuestra, en algunas partes del diseño y apariencia de la historieta, originalidad y atractivo en términos visuales y gráficos.	Demuestra, en muy pocas partes del diseño y apariencia de la historieta, originalidad y atractivo, en términos visuales y gráficos.

La rúbrica como instrumento de evaluación, permite al docente hacer una descripción detallada del tipo de desempeño esperado, la cual favorece a los estudiantes una autoevaluación y el monitoreo de sus avances y obstáculos el proceso de aprender a ello aunado el uso de la tecnología se puede promover una cultura de evaluación autentica, con la rúbrica antes descrita los alumnos en la materia de Historia de México, conocieron de manera anticipada lo que el docente requería de ellos, las características y especificaciones de redacción de la Historieta, fortaleciendo la comunicación entre alumnos y docente.

Así mismo Luis Mateus Rocha (1998) define la autoorganización como la "formación espontánea de estructuras, patrones o comportamientos bien organizados, a partir de condiciones iniciales aleatorias". El aprendizaje, como un proceso de autoorganización, requiere que el sistema (sistemas de aprendizaje personales u organizacionales) "sean informativamente abiertos, esto es, para que sean capaces de clasificar su propia interacción con un ambiente, deben ser capaces de cambiar su estructura", en este caso la historieta de los alumnos debe cumplir con la estructura que el docente les planteo a través de la rúbrica de evaluación.

(Wiley y Edwards 1998), reconocen la importancia de la autoorganización como un proceso de aprendizaje: "argumentan que las comunidades se autoorganizan de manera similar a los insectos sociales: en lugar de tener miles de hormigas cruzando los rastros de feromonas de cada una y cambiando su comportamiento de acuerdo con ellos, miles de humanos se cruzan entre sí en el andén y cambian su comportamiento.". La autoorganización a nivel personal es un micro proceso de las construcciones de conocimiento autoorganizado más grandes.

Estas construcciones del conocimiento se obtienen a través la autoorganización del aprendizaje de cada alumno, la capacidad de formar conexiones entre fuentes de información, para crear así patrones de información útiles, es requerida para aprender en nuestra economía del conocimiento, Pixtón como aplicación digital le permitió al alumno una metodología activa, participativa y cooperativa, teniendo como resultado la globalización de los contenidos.

Reflexión Final

Una de las decisiones más importantes que he tomado en mi vida académica; es el haber estudiado la Licenciatura en Nivelación de Educación Media Superior por la Universidad Pedagógica Nacional, porque me ha permitido incorporar a mi práctica docente habilidades y conocimientos que permiten una mejor toma de decisiones al momento de realizar mi planeación de actividades de aprendizaje en la materia de Historia de México, para los alumnos del Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo plantel Cieneguilla.

Esto se logra gracias al aprendizaje obtenido en los diferentes temas que contenía cada módulo de esta Licenciatura, cada actividad propuesta tenían objetivos que ayudaron en mucho en la práctica docente porque se combinaba la teoría con la práctica, además de que el desarrollo mismo de las actividades eran innovadoras y con aplicación de la tecnología (plataforma UPN) que en mi opinión lo hacía más interesante, así mismo cada teórico estudiado ha motivado a fortalecer el conocimiento sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En Educación Media Superior; se plantea en los planes y programas de estudio la enseñanza a través de la metodología de la investigación la resolución de problemas de manera autónoma, el uso de las plataformas digitales, permite superar barreras físicas y mejora las interacciones entre los estudiantes; por ello en el Módulo Tecnologías para el aprendizaje y la comunicación realice actividades de mucho interés como el tema del Conectivismo (se integró como parte de mis actividades para el presente PTF).

Donde se describía de manera puntual como se trabaja en red, en este módulo también se hizo referencia de la importancia de trabajar a través del aula invertida donde se requiere que los alumnos se involucren con los contenidos digitales fuera del aula; además de que fortalezca sus habilidades de auto aprendizaje para que en los tiempos destinados a las clases su participación sea más activa, es así como los estudiantes tienen un rol mas activo y utilizan las nuevas tecnologías para adquirir y poner en práctica conocimientos.

Otra actividad que me oriento de manera adecuada para enfocar adecuadamente mi PTF, es donde se describe las características de la WEB 2.0 y se describe las características de los blogs, que son usados como repositorios de contenidos digitales, las wikis se utilizan como medio de comunicación para realizar y presentar tareas, redes sociales se distinguen por ser maquetas vivas con entornos seguros para el aprendizaje activo y espacios para la simulación y el ensayo y error elementos claves para aprender haciendo.

Y es así como tome la decisión de usar la herramienta digital denominada Pixtón; para fortalecer los conocimientos obtenidos en clases de la materia de Historia de México, para los alumnos del Colegio de Bachilleres del Estado de Hidalgo plantel Cieneguilla, ya que genera en el alumno inquietud y entusiasmo de realizar actividades de manera diferente, usando las tecnologías de información que tiene a su alcance, poniendo en práctica su creatividad y los conocimientos adquiridos de un tema específico.

Con el desarrollo de esta estrategia, me percate de la infinidad de posibilidades con las que hoy en día cuentan los docentes y los estudiantes para poder desarrollar un tema, considero que es una buena estrategia que ofrece grandes oportunidades de innovación, ya que permite manejar la información de manera adecuada y divertida, logrando mantener el interés del alumno por el tema y permitiéndolo hacer volar su imaginación, es una opción de diversión desde el aprendizaje.

Algo muy importante es que esta herramienta digital pixtón ayuda en el quehacer del docente porque es recomendada para varias edades, y tiene gran amplitud en el uso curricular sin embargo para el presente PTF lo enfocamos solo en la materia de Historia de México, como refuerzo al final de la misma para la creación de una historieta a través de un comic con diálogos y personajes históricos, englobando contenidos relacionados con la expresión escrita, habilidad lectora, competencia en comunicación lingüística, sentido de la iniciativa, espíritu emprendedor y aprendizaje de la historia.

Algo muy importante que como docente valore para elegir la aplicación y que ayudara a fortalecer los conocimientos obtenidos en clase, por parte de los alumnos, es porque Pixtón desarrolla la creatividad, permite crear un guion grafico

o historieta, distribuir el comic de cualquier de cualquier forma o empezarlo a través de una plantilla, compagina imágenes y texto, diálogos con numerosas elecciones de formato y color, opciones para diseñar personajes con expresiones y accesorios, comics en equipo, alternativas para organizar un comic con imágenes propias y personalización y la posibilidad de compartir con amigos y familia.

Pixtón es una herramienta que promueve el trabajo cooperativo tanto de forma presencial como telemática, permitiendo al grupo crear en conjunto y mostrar el trabajo a los demás compañeros y compañeras, como parte de nuestro rol docente es buscar alternativas que motiven la participación de los alumnos en las diversas actividades, es decir el entorno educativo está sometido a numerosos cambios, es por ello que esta herramienta resulta muy útil para mantener activas las metodologías afectadas por la pandemia, porque el alumnado puede seguir participando en grupo a través de la aplicación de forma segura, puesto que no necesitan de forma obligada compartir un mismo dispositivo ni lugar para la colaboración grupal e individual.

De acuerdo con (Rosenberg, 1990), las escuelas deben de diseñarse como colegios expandidos cuyas fronteras no están dadas por las paredes del local, sino que se articula con los hogares de los alumnos, las oficinas de los padres, las empresas, etc., en dicho escenario parte del tiempo que pasarían los alumnos y docentes en instituciones convencionales lo pasan trabajando con las computadoras en sus casas, conectados por teléfono para enviarse información e intercambiar recursos.

Para finalizar es importante recordar el rol docente en la era digital, donde es quien proporciona la información y las herramientas, pero son los estudiantes quienes se encargan de desmenuzarla y estructurarla, así es como el docente se vuelve entonces coordinador y facilitador del aprendizaje, como comentario y recomendación para la herramienta digital Pixtón los docentes requieren experimentar su manejo e identificar las características del alumnado para aprovechar de mejor manera su uso, porque el eje principal de la plataforma es desarrollar la creatividad, ayudar en el estudio y organización de los nuevos aprendizajes propiciando un aprendizaje significativo y el refuerzo de los mismos.

Fuentes de Consulta

Castillo, L. (2003). Enfoques o concepciones curriculares. Disponible en: http://www.asesoriaspedagogicas.cl/ index_ipp.htm.

LATORRE B Carlos Fernando. Diseño de ambientes educativos basados en tic, Objetos Virtuales de Aprendizaje, 2008. Disponible en http://virtual.unipanamericana.edu.co/unidades/149OBJETOS%20VIRTUALES%20DE%20 APRENDIZAJE.PDF

https://www.pixton.com/mx/

Delgado, M., Arrieta, X., & Riveros, V. (2009). Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. Omnia, 15 (3), 58-77.

Sobrino Morrás, Ángel (2014). Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post constructivista. Propuesta Educativa, (42),39-48. [fecha de Consulta 6 de noviembre de 2020]. ISSN: Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4030/403041713005

Islas Torres, Claudia, & Delgadillo Franco, Orlando (2016). La inclusión de TIC por estudiantes universitarios: una mirada desde el conectivismo. Apertura, 8(2),116-129. [fecha de Consulta 6 de noviembre de 2020]. ISSN: 1665-6180. Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=688/68848010008

Callejas Cuervo, Mauro, Hernández Niño, Edwin José, Pinzón Villamil, Josué Nicolás Objetos de aprendizaje, un estado del arte. Entramado [en línea]. 2011, 7(1), 176-189[fecha de Consulta 1 de Julio de 2020]. ISSN: 1900-3803. Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=265420116011

Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Laurus, 13(23), 213-234.

Domingo, M., & Marqués, P. (2011). Aulas 2.0 y uso de las TIC en la práctica docente. Comunicar, XIX (37), 169-175.

Granados Maguiño, M. A., Romero Vela, S. L., Rengifo Lozano, R. A., & García Mendocilla, G. F. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. Revista Venezolana de Gerencia, 25(92), 1809-1823.

Osorio Arrascue, E. D., Malpartida Gutiérrez, J. N., Ávila Morales, H., & Valenzuela Muñoz, A. (2021). Aplicaciones móviles: incorporación en procesos de enseñanza en tiempos de covid-19. Revista Venezolana de Gerencia, 26(93), 65-77.

Rodríguez Torres, J., & Sánchez Antolín, P. (2016). Inclusión de las TIC en la escuela pública: realidades y prospectivas. Análisis comparativo de dos acciones «Escuela 2.0» y «conectar igualdad». Opción, 32(8), 641-655.

Barquero Cabrero, M., (2016). Las apps como nuevo soporte de interacción entre la entidad universitaria y sus stakeholders. Opción, 32(11), 15-33.

Vergel Ortega, M., Martínez Lozano, J. J., & Zafra Tristancho, S. L. (2015). Apps en el rendimiento académico y autoconcepto de estudiantes de ingeniería. Revista Logos, Ciencia & Tecnología, 6(2), 198-208.

López Domínguez, H., & Carmona Vázquez, H. (2017). El uso de las TIC y sus implicaciones en el rendimiento de los alumnos de bachillerato. Un primer acercamiento. Education in the Knowledge Society, 18(1), 21-38.