

Universidad Abierta y a Distancia de México

Especialidad en Enseñanza de la Historia de México

Título de tesina:

Uso pedagógico de un entorno virtual de aprendizaje que fortalezca la construcción de aprendizajes significativos en la unidad de aprendizaje de Historia de México en alumnos de bachillerato

Grado académico:

Especialidad en Enseñanza de la Historia de México

Nombre del estudiante:

Bernardo Alatorre Muñoz

Nombre del asesor o tutor:

Mtro. Felipe de Jesús Zamarripa Pompas

Cd. de México a 22 de Junio de 2018

Capítulo 1: Introducción

1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 El estado del arte	6
1.2.1 Educación a distancia y los entornos virtuales de aprendizaje	6
1.3 Diagnóstico sociopsicopedagógico	8
1.3.1 Contexto escolar	8
1.3.2 Ubicación geográfica	9
1.3.3 Servicios públicos	9
1.3.4 Nivel socioeconómico	9
1.3.5 Problemas sociales	10
1.3.6 Nivel educativo y situación familiar	10
1.3.7 Capital cultural	11
1.4 Características académicas del grupo escolar	11
1.4.1 Composición genérica	11
1.4.2 Perfil cognitivo	11
1.4.3 Potencialidades y áreas de mejora del grupo escolar	12
1.5 Justificación del proyecto de aprendizaje	13
1.6 Objetivo	14
1.6.1 Objetivo general	14
1.6.2 Objetivos particulares	14
1.7 Relevancia y pertinencia del problema	14

Capítulo 2: Fundamento teórico

2.1 Educación a distancia y los entornos virtuales de aprendizaje	17
2.2 Conceptos a aplicar en el proyecto	18
2.2.1 Aprendizaje significativo	18
2.2.2 Nativos digitales y modelos de aprendizaje efectivos	18
2.2.3 Entornos virtuales de aprendizaje	19
2.3 Teorías educativas a aplicar	20
2.3.1 Constructivismo	20
2.3.2 Aprendizaje significativo	20
2.3.3 Conectivismo	21
2.4 Fundamentos didáctico-pedagógicos a implementar en proyecto de intervención educativa	21
2.4.1 Postulados constructivistas	21
2.4.2 Postulados conectivistas	22
2.4.3 Postulados de aprendizaje significativo	22
2.5 Estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en Historia	22



Capítulo 3: Metodología

3.1	Secuencia de aprendizaje de la unidad de aprendizaje a intervenir	25
3.2	Unidad de aprendizaje: Democracia y soberanía nacional (Historia de México)	25
3.3	Contenido temático a abordar	26
3.4	Período o duración de abordaje didáctico	26
3.5	Planeación de actividades	27
a)	Información general de la Unidad de aprendizaje	27
b)	Desarrollo de la secuencia de aprendizaje	30
3.6	Recursos didácticos-pedagógicos	39
3.6.1	Entorno virtual de aprendizaje y recursos multimedia utilizados	39

Capítulo 4: Resultados

4.1	Sobre los productos de aprendizaje construidos por los alumnos	46
a)	Actividad 1: Foro “¿Qué sabes de...?”	46
b)	Actividad 2: “Línea de tiempo Movimientos sociales en México”	47
c)	Actividad 3: “Diseña un meme sobre el movimiento estudiantil del ‘68”	48
d)	Actividad 4: “Mural histórico electrónico”	49
e)	Calificaciones obtenidas por los alumnos	50
4.2	Sobre la evaluación de la secuencia e implementación del curso en modalidad b-learning	50

Capítulo 5: Conclusión

54

Referencias bibliográficas	57
----------------------------	----

Anexos	60
--------	----

Anexo 1: Rúbrica para evaluar participación en foro: “¿Qué sabes de...?”	60
--	----

Anexo 2: Rúbrica para evaluar línea de tiempo electrónica	62
---	----

Anexo 3: Rúbrica para evaluar meme de denuncia y crítica social	63
---	----

Anexo 4: Rúbrica para evaluar participación en foro “Memes de denuncia y crítica social”	64
--	----

Anexo 5: Rúbrica para evaluar mural histórico electrónico	65
---	----

Anexo 6: Lista de cotejo para evaluar trabajo colaborativo	67
--	----

Anexo 7: Cuestionario de evaluación de la secuencia didáctica para alumnos	68
--	----

Capítulo 1: Introducción



1.1 Planteamiento del problema

La sociedad del conocimiento y la educación digitalizada se ha inmiscuido poderosamente en las aulas de educación básica y superior. El alumnado que se atiende en dichos niveles, le es familiar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como parte de su proceso de aprendizaje y me temo que muchos de los docentes que estamos frente a grupo, aún le tememos a su utilización.

Si anteriormente el aprendizaje se mediaba a través de la oralidad, luego de la imagen y el sonido, ahora no nos resulta extraño que los procesos de aprendizaje están fuertemente influenciados por la digitalización y manejo de dispositivos electrónicos, propios de los alumnos que atiendo en nivel bachillerato, que algunos autores denominan como “nativos digitales”.

Marc Prensky (1991), en su obra *Digital Natives, Digital Immigrants*, identifica como nativo digital a todo aquel sujeto que nació a partir de 1982 donde se inicia la comercialización de todo lo digital. Los nativos digitales, nacieron y crecen con las nuevas tecnologías, como parte de su entorno familiar y social cotidiano, y por ende, como parte de su proceso de aprendizaje.

Por su parte, Piscitelli (2010), explica varias características del alumnado del Siglo XXI, donde resalta la capacidad multisensorial de los alumnos actuales ya que en el uso de los dispositivos móviles, las apps del smartphone o tablet que utilizan, enfocan todos los sentidos a la vez y no sólo la vista y el oído como anteriormente se estilaba como vía de aprendizaje.

El referido autor comenta también, que otra de las características del alumnado del siglo XXI, es que han creado un nuevo sistema de lenguaje y comunicación que utiliza preponderantemente los medios digitales y las redes sociales como medio de socialización y comunicación de su conocimiento del mundo.

Y quizá la diferencia mayor de los nativos digitales y los migrantes digitales, es el pensamiento no-lineal que han estructurado. El alumno del Siglo XXI, tiene muchas opciones de cómo hacer las cosas; no se conforma con seguir pasos y metodologías dadas por alguien ajeno ya que es autónomo en su proceso de aprendizaje.

Una última característica que identifico expeditamente entre mi alumnado es lo que citan Fernández y Delavaut (2008) siguiendo a Bayne (2000) y Mayes (1990), acerca de la habilidad de la hipermedia entre el alumnado del Siglo XXI ya que consideran esta habilidad, permite que el estudiante piense en términos de efectos y causas múltiples e interdependientes. Es decir, “los estudiantes de hoy, se acostumbran a hallar conexiones entre varios sucesos lo que estimula procesos de integración y contextualización de una forma difícilmente alcanzable mediante técnicas de presentación secuenciales” (p.124).

Ante esta realidad, descubro la necesidad de adecuar mi práctica docente a los retos propios de esta era digital y a los cambios que exige en nuestro quehacer la generación de alumnos nativos digitales y del siglo XXI que procesan y aprenden de forma diversas a nosotros, los docentes, que en su mayoría somos migrantes digitales.

Ello me lleva a preguntarme y son las líneas de investigación que deseo seguir en mi proyecto de investigación: ¿cómo enseñar Historia de México a un alumnado como el del Siglo XXI? ¿cómo adecuar mi práctica pedagógica en la enseñanza de la Historia ante los retos de la digitalización educativa? ¿qué herramientas digitales utilizar para mediar el aprendizaje y que les sea significativa a los nativos digitales en el área de la Historia para alumnos de bachillerato?

1.2 El estado del arte

El uso de plataformas digitales o entornos virtuales de aprendizaje en la educación del Siglo XXI, ha venido a dinamizar de manera transformadora el acto educativo y la experiencia de aprendizaje de muchos alumnos en la actualidad.

1.2.1 Educación a distancia y los entornos virtuales de aprendizaje

Para explicar la construcción de un Entorno Virtual de Aprendizaje debemos antes fincar su viabilidad a partir de la Teoría de la Educación a Distancia que siguiendo lo analizado por García Aretio (1999:44), comenta que “*la educación a distancia es una metodología, modalidad, un sistema o subsistema educativa..*”, de la cual hoy en día ya es ocioso discutir sobre su efectividad

y eficiencia para construir aprendizaje de manera autónoma de parte del alumnado ya que durante más de 20 años de su aplicación en procesos de aprendizaje.



Ahora bien, se constata del éxito del aprendizaje a través estos entornos de aprendizaje debido a las características que estos entornos poseen a través de herramientas propias de la virtualidad tales como foros, espacios de colaboración entre alumnos, materiales a disposición del alumnado, estrategias e instrumentos de evaluación claros y objetivos que ayudan a autoevaluar y medir el progreso del estudiante.

Lo anterior sólo se logra si el diseño del entorno virtual de aprendizaje considera los objetivos de aprendizaje, la secuenciación de los contenidos, los recursos a utilizar, los instrumentos de evaluación aplicados en el momento y la forma correcta, y la adecuación de los aprendizajes a los ritmos, tiempos y estilos de aprendizaje de los alumnos (García Aretio, 1994:50)

Tal como refiere Joseph M. Boneu (2007:37) acerca del e-learning donde menciona que *“es una forma de utilizar la tecnología para distribuir materiales educativos y otros servicios, permitiendo establecer un canal de retorno entre profesores y alumnos utilizando la tecnología web y distribuyéndose por internet”*.

Dentro de las herramientas que ofrece un entorno virtual de aprendizaje, se pueden encontrar herramientas orientadas al aprendizaje tales como foros, proporciona diversos formatos de material que construye el aprendizaje, herramientas de comunicación asíncrona a alumnos o a tutor (mensajes directos) y videoconferencias.

También ofrece herramientas para cumplir de manera puntual las evidencias de aprendizaje tales como calendario de actividades y progreso lo que ayuda a que administremos de manera asertiva nuestro tiempo personal. Estas herramientas responden de manera directa la descripción que hace Boneu sobre las herramientas que debiese de tener todo entorno virtual de aprendizaje y lograr el e-learning (Boneu, 2007:41).

La utilización de un entorno virtual de aprendizaje ayuda a que dentro del mundo de la virtualización en el cual los alumnos están inmersos, se ayude a construir aprendizaje partiendo de sus intereses y colaborando en la construcción de aprendizajes significativos del alumnado,

siguiendo las estrategias explicadas por Cabero (2006) donde a través del “E-learning (aquella técnica de enseñanza-aprendizaje que se da en línea o de forma electrónica); B-learning (estrategia de rediseño de un curso donde los métodos y los recursos de la enseñanza presencial y a distancia se entremezclan); y M-learning (es la capacidad de un usuario de aprender en todas partes y en todo momento sin una conexión física y permanente a redes de cable, es decir, puede lograr aprendizajes a través de dispositivos móviles o portátiles)”



Por último, García Aretio (2012) comenta que el cambio que se enfrentan los alumnos y profesores en la sociedad actual para seguir aprendiendo y apunta que hoy no se trata de educar igual o por lotes al alumnado, sino a potencializar los talentos que cada uno posee a través de la educación virtual, centrándose en las necesidades propias del estudiante.

1.3 Diagnóstico sociopsicopedagógico

El presente diagnóstico sociopsicopedagógico contempla las principales características sociales, psicológicas y pedagógicas que implican un planificación estratégica para el grupo de Cuarto Semestre Grupo “B” Turno Vespertino de la Escuela Preparatoria Regional de Tepatitlán Módulo Acatic, donde se aplicaron los siguientes instrumentos: “Test de detección de inteligencias múltiples” diseñado por Howard Gardner (2015), el instrumento de “Historial Académico” (López:2015), el instrumento psicopedagógico “Entornos sociales” (López:2015), “Test sobre el aprendizaje de la Historia” (Adaptación de Casal:2010) y “Fichas de datos de alumno” de creación propia y aplicación anual a los padres de familia de la institución escolar.

1.3.1 Contexto escolar

Para describir el contexto familiar de los alumnos que atiendo, deseo partir antes describiendo las características principales del municipio de Acatic ubicado en los Altos de Jalisco, donde se encuentra la Escuela Preparatoria Regional de Tepatitlán Módulo Acatic ubicada en la Col. Los Ranchitos del municipio.



1.3.2 Ubicación geográfica

La escuela preparatoria se encuentra ubicada en el municipio de Acatic, Jalisco en Avenida Solidaridad # 75, Colonia “Los Ranchitos”, colindando con la calle Escuela Digna y con el camino vecinal a la barranca. La escuela se ubica a dos kilómetros de la cabecera municipal y se accesa a ella a través de camino asfaltado y que se encuentra con caserío disperso.

El plantel está situado en una colonia de reciente creación debido a la instalación de fábricas de plásticos que se avecindaron a las orillas de la cabecera municipal, originando movilización de la población creando zonas habitacionales contiguas a las fábricas.

Cuenta con acceso a dos vialidades importantes: prolongación Andrés Figueroa y camino vecinal sin nombre. Se encuentra rodeado por fábricas, talleres de fabricación de teja y ladrillo artesanal y algunas viviendas pequeñas, además de vecindades, lotes baldíos, granjas porcícolas y está contigua a dos centros escolares.

1.3.3 Servicios públicos

Acorde a las encuestas que se aplicaron a los padres de familia al inicio del ciclo escolar, se identifica que el 82% de las casas-habitación del alumnado poseen servicios básicos de luz, agua potable y drenaje. El 18% restante, las colonias y rancherías de las cuales proceden no cuentan con agua potable, alcantarillado o luz eléctrica. No existen rutas de camión que lleguen a la colonia donde se ubica la escuela, por lo que alumnado se traslada a pié, bicicleta o motocicleta. Este es un factor que en ocasiones dificulta el desarrollo académico de algunos alumnos ya que en época de lluvia o invierno, las ausencias del alumnado son frecuentes debido a que no poseen medio de transporte en la familia para acceder a la escuela.

1.3.4 Nivel socioeconómico

El nivel socioeconómico de la comunidad es medio-bajo de acuerdo a los datos que arroja Instituto de Información Estadística y Geográfica (IIEG:2016) en su sitio web. El 78% de la población escolar es urbana y el resto es de comunidades rurales contiguas al centro escolar. La colonia se caracteriza por contar con fábricas, talleres de ladrillo y establos, en los cuales laboran los padres y madres de familia. Esto impacta debido a que un gran número de

adolescentes que asisten a la escuela presentan problemas económicos en el hogar, decidiendo trabajar y estudiar para apoyar al ingreso familiar, reduciendo así notablemente el grado de aprovechamiento escolar en casi el 35% del alumnado.

Según datos del Consejo Estatal de Población del estado de Jalisco (COEPO:2012) en su publicación de “Índice de desarrollo municipal”, las colonias y localidades rurales de donde proviene los alumnos, se caracterizan por tener índices de marginación y rezago escolar. Además, cercano al plantel hay presencia de pandillas que generan violencia en la colonia y afectando en la asistencia de algunos alumnos en la escuela.

1.3.5 Problemáticas sociales

La escuela se sitúa en una colonia de reciente creación donde la mayoría de los habitantes son fruto de la migración laboral propia de la región produciendo al interno de la colonia conflictos por rasgos culturales que chocan entre las familias que habitan la colonia. Además existen problemas de pandillerismo, violencia, venta de bebidas embriagantes y drogas. Dichos problemas afectan al alumnado, debido a que algunos se involucran en el pandillerismo distrayéndolos de su desarrollo académico y en otros, el consumo de sustancias estupefacientes.

1.3.6 Nivel educativo y situación familiar

La dinámica familiar es un aspecto que incide primordialmente en el proceso de aprendizaje, según las encuestas aplicadas al inicio del ciclo, los tipos de familia presentes en el centro escolar son: familias nucleares 34%, familias monoparentales 45% y familias extendidas 21%.

Los principales empleos de los jefes de familia son 65% obreros de fábricas, 20% campesinos y ganaderos, 19% albañiles, herreros y comerciantes, el 1% son profesionistas. Además se ha detectado que un número considerado de alumnos no viven con sus padres, sino con sus abuelos o parientes cercanos debido a la migración hacia Estados Unidos propia del municipio.

Ahora bien sobre el nivel de escolaridad de los padres se pudo investigar que el 70 % de los padres de familia no terminaron la educación básica. Estas y otras situaciones provocan que los padres no estén al pendiente del proceso educativo de sus hijos. Es necesario mencionar que se

percibe de manera notable que los alumnos no cuentan con apoyo o supervisión paterna y cuando se les deja alguna tarea es difícil que los padres de familia ayuden a sus hijos debido a sus horarios laborales y pocos niveles de escolaridad.



1.3.7 Capital cultural

En el municipio existen pocos eventos culturales, no hay teatros ni museos. La mayoría del alumnado no conoce lugares artísticos y por lo común un 60% de los alumnos pasan el tiempo en casa sin la supervisión de un adulto siendo su principal actividad observar la TV, el uso de celulares y computadoras, o en algunos casos los alumnos cuidando a sus hermanos menores y otros en deambulando en las calles de la colonia. En contraste el 85% del alumnado encuestado posee celulares con acceso a internet y con aplicaciones descargables.

1.4 Características académicas del grupo escolar

1.4.1 Composición genérica

El alumnado que se atiende es el cuarto semestre grupo “B” turno vespertino en la unidad de aprendizaje de Democracia y Soberanía Nacional (Historia de México) (SEMS-UDG:2015) son 34 alumnos de los cuales, 19 son mujeres y 15 son hombres, cuyas edades oscilan entre los 16 y 18 años. El 80% del alumnado es originario de la localidad y el 20% restante son migrantes internos a vecindados en la localidad en los últimos meses. El 64% de los alumnos provienen de familias constituidas de manera completa y el 36% restante, de familias monoparentales.

1.4.2 Perfil cognitivo

Se identificó después de aplicado el test de inteligencias de Gardner (2015), que el 38% poseen inteligencia de tipo corporal-kinestésica, 23% son lógicos- matemáticos, 20% son visuales-espaciales, 12% poseen inteligencia naturalista, 3% interpersonal y 3% intrapersonal. El 60% de los estudiantes refiere agradecerle trabajar académicamente por equipos.

El 45% de los entrevistados refiere no agradecerle la clase de Historia por considerarla aburrida, con actividades de clase poco atractivas o en su caso demasiado repetitivas. Además el 70% de los alumnos que participaron en la entrevista refieren que las clases donde sólo

escuchan al profesor y tienen pocos momentos de participación como alumnos, les parece aburrida y tediosa.

Entre las actividades que mayormente les gustaría realizar en la clase son las narraciones, dramatizaciones, relatos, mapas conceptuales y maquetas. Por último, el 88% del alumnado dijo interesarle aprender Historia empleando redes sociales y plataformas digitales y utilizando celulares y tablets.

1.4.3 Potencialidades y áreas de mejora del grupo escolar.

Acorde a la evaluación diagnóstica que se les aplicó al grupo de alumnos y a los aprendizajes esperados que contemplan los planes y programas para las unidad de aprendizaje “Democracia y soberanía nacional (Historia de México) (SEMS-UDEG:2015), se puede considerar que dentro de las competencias a desarrollar en el nivel educativo mencionado que resultaron con mayor deficiencia fue:

- Organizar por etapas y cronológicamente hechos y procesos de la Historia de México.

Lo que nos lleva a considerar que dentro de las competencias que se favorecen en la Unidad de aprendizaje de “Democracia y soberanía nacional” (Historia de México), no se está logrando el alcance de la competencia de la “Comprensión del tiempo y del espacio históricos”.

Además considero que deben de aprender a utilizar de manera constructiva los dispositivos electrónicos (celulares y tablets) en beneficio de la construcción de su aprendizaje y no como medio de distracción y en menoscabo de su proceso de adquisición de conocimientos.

Según la observación de clase que se ha venido realizando en el grupo de Tercero “B”, se advierte que a los alumnos les agrada el trabajo colaborativo y el manejo de variada información histórica, no sólo el libro de texto. El 70% del alumnado poseen habilidades cognoscitivas que les ayuden a discriminar información primaria de la secundaria. Además, el 100% del alumnado es prefiere la manipulación de dispositivos electrónicos para el desarrollo de actividades de aprendizaje y socializan los logros aprendidos a través de las mismas herramientas digitales. Por último, se percibe en más del 40% del alumnado habilidades para estructurar la información a través del manejo de mapas conceptuales y organizadores gráficos.

1.5 Justificación del proyecto de aprendizaje

Las herramientas que se utilizan para la comunicación asíncrona de los estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) permite la socialización de lo aprendido y la construcción del aprendizaje de manera colaborativa, centrando el aprendizaje en las necesidades del alumno y promoviendo en éste, el monitoreo de su propio aprendizaje y construir su aprendizaje las 24 hrs. del día si lo desea el alumno sin la necesidad de la presencialidad mediante el uso de una plataforma virtual diseñado a exprofeso con materiales, actividades de aprendizaje y de socialización entre alumnos de cualquier parte del globo.

Es importante contribuir en la construcción o reconstrucción de otro modelo educativo ya que el que impera en muchas instituciones educativas ya no responde a las características culturales del alumnado. Además, debido a que el modelo educativo que se aplica en varias instituciones educativas no responde a las expectativas del alumnado ya que fue preconcebido para otra época y otro momento social.

No podemos dejar de lado que la mayoría del alumnado pertenece a una generación que media su aprendizaje a través de las tecnologías de la información, lo que algunos teóricos le llaman “nativos digitales”, por lo que resulta incoherente pedagógicamente hablando construir un modelo educativo que deje fuera dichas herramientas de mediación del aprendizaje, por lo que urge reconstruir otro modelo educativo que responda a esta generación de alumnos.

En especial en el área de la enseñanza de la Historia de México, que pareciera ser asedio y presenta tedio entre el alumnado de bachillerato, ya que como lo sugiere la investigadora del Instituto Nacional de Estudios Históricos de las Revoluciones Mexicanas (INEHRM), Patricia Galeana, “se reprueba más la materia de historia que la de matemáticas”¹, según datos del INERHM referenciados por el periódico Excélsior hace meses; quizá la solución apunta a enseñar la historia desde una visión más digital y no sólo oral o escrita, es decir, reconstruir nuestra práctica docente mediando nuestra acción pedagógica con elementos propios de la era digital y facultando el proceso de aprendizaje más *ad hoc*, al nativo digital que tenemos en las aulas de bachillerato.

¹ Tomado de: <http://www.excelsior.com.mx/nacional/2014/03/27/950909>

1.6 Objetivo

1.6.1 Objetivo general

Explorar el uso pedagógico de un entorno virtual de aprendizaje que fortalezca la construcción de aprendizajes significativos, entre alumnos de cuarto semestre de bachillerato en la unidad de aprendizaje de Historia de México para determinar el correcto diseño y secuenciación de las actividades, que coadyuven al logro de las competencias educativas estipuladas dentro de la Reforma Integral de Educación Media Superior.

1.6.2 Objetivos particulares

1. Describir al tipo de alumnado actual que media el aprendizaje a través de los medios digitales y el ambiente-proceso de aprendizaje que es necesario construir conocimiento.
2. Explorar el uso de los entornos virtuales de aprendizajes para facultar procesos de aprendizaje desde las teorías constructivistas y conectivistas.
3. Diseñar el entorno virtual de aprendizaje con herramientas propias de las tecnologías de la información con contenidos propios de la unidad de aprendizaje de Historia de México.
4. Comprobar el nivel de logro de competencias educativas alcanzado a través del uso del entorno virtual de aprendizaje.

1.7 Relevancia y pertinencia del problema

La sociedad del conocimiento y la educación digitalizada se ha inmiscuido poderosamente en las aulas de educación básica y superior. El alumnado que se atiende en dichos niveles, le es familiar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como parte de su proceso de aprendizaje y me temo que muchos de los docentes que estamos frente a grupo, aún le tememos a su utilización.

Si anteriormente el aprendizaje se mediaba a través de la oralidad, luego por la imagen y el sonido; ahora no resulta extraño que los procesos de aprendizaje están fuertemente influenciados

por la digitalización y manejo de dispositivos electrónicos, propios de los alumnos que atiendo en nivel bachillerato, que algunos autores como Prensky (1991), denominan como “nativos digitales” a aquellos nacidos después de 1982 donde se inicia la comercialización de todo lo digital. Los nativos digitales, nacieron y crecen con las nuevas tecnologías, como parte de su entorno familiar y social cotidiano, y por ende, como parte de su proceso de aprendizaje.

Por su parte, Piscitelli (2010), explica varias características del alumnado del Siglo XXI, donde resalta la capacidad multisensorial de los alumnos actuales ya que en el uso de los dispositivos móviles, las apps del smartphone o tablet que utilizan, enfocan todos los sentidos a la vez, ya no sólo la vista y el oído, como anteriormente se estilaba como vías de aprendizaje.

El referido autor comenta también, que otra de las características del alumnado del siglo XXI, es que “han creado un nuevo sistema de lenguaje y comunicación que utiliza preponderantemente los medios digitales y las redes sociales como medio de socialización y comunicación de su conocimiento del mundo” (Piscitelli:2010).

Otra característica de acuerdo con Mayes (1990) y Bayne (2000) citado que por Fernández y Delavaut (2008:124) es de la habilidad de la hipermedia entre el alumnado del Siglo XXI ya que consideran esta habilidad, permite que el estudiante piense en términos de efectos y causas múltiples e interdependientes. Es decir, “los estudiantes de hoy, se acostumbran a hallar conexiones entre varios sucesos lo que estimula procesos de integración y contextualización de una forma difícilmente alcanzable mediante técnicas de presentación secuenciales”.

Ante esta realidad, es necesario adecuar la práctica docente a los retos propios de esta era digital y a los cambios que exige en nuestro quehacer la generación de alumnos nativos digitales y del siglo XXI que procesan y aprenden de forma diversas a nosotros.

No podemos dejar de lado que la mayoría del alumnado pertenece a una generación que media su aprendizaje a través de las tecnologías de la información, lo que algunos teóricos le llaman “nativos digitales”, por lo que resulta incoherente, pedagógicamente hablando, construir un modelo educativo que deje fuera dichas herramientas de mediación del aprendizaje, por lo que urge reconstruir otro modelo educativo que responda a esta generación de alumnos.

Ello me lleva a preguntarme y son las líneas de investigación que deseo seguir en mi proyecto de investigación: ¿cómo enseñar Historia de México a un alumnado como el del Siglo

XXI? ¿cómo adecuar mi práctica pedagógica en la enseñanza de la Historia ante los retos de la digitalización educativa? ¿qué herramientas digitales utilizar para mediar el aprendizaje y que les sea significativa a los nativos digitales en el área de la Historia para alumnos de bachillerato?

2.1 Educación a distancia y los entornos virtuales de aprendizaje

Para explicar la construcción de un Entorno Virtual de Aprendizaje debemos antes fincar su viabilidad a partir de la Teoría de la Educación a Distancia que siguiendo lo analizado por García Aretio (1999:44), comenta que *“la educación a distancia es una metodología, modalidad, un sistema o subsistema educativa..”*, de la cual hoy en día ya es ocioso discutir sobre su efectividad y eficiencia para construir aprendizaje de manera autónoma de parte del alumnado ya que durante más de 20 años de su aplicación en procesos de aprendizaje.

Ahora bien, se constata del éxito del aprendizaje a través estos entornos de aprendizaje debido a las características que estos entornos poseen a través de herramientas propias de la virtualidad tales como foros, espacios de colaboración entre alumnos, materiales a disposición del alumnado, estrategias e instrumentos de evaluación claros y objetivos que ayudan a autoevaluar y medir el progreso del estudiante.

La utilización de un entorno virtual de aprendizaje ayuda a que dentro del mundo de la virtualización en el cual los alumnos están inmersos, se ayude a construir aprendizaje partiendo de sus intereses y colaborando en la construcción de aprendizajes significativos del alumnado, siguiendo las estrategias explicadas por Cabero (2006) donde a través del “E-learning (aquella técnica de enseñanza- aprendizaje que se da en línea o de forma electrónica); B-learning (estrategia de rediseño de un curso donde los métodos y los recursos de la enseñanza presencial y a distancia se entremezclan); y M-learning (es la capacidad de un usuario de aprender en todas partes y en todo momento sin una conexión física y permanente a redes de cable, es decir, puede lograr aprendizajes a través de dispositivos móviles o portátiles)”

Tal como refiere Joseph M. Boneu (2007:37) acerca del e-learning donde menciona que *“es una forma de utilizar la tecnología para distribuir materiales educativos y otros servicios, permitiendo establecer un canal de retorno entre profesores y alumnos utilizando la tecnología web y distribuyéndose por internet”*.

Dentro de las herramientas que ofrece un entorno virtual de aprendizaje, se pueden encontrar herramientas orientadas al aprendizaje tales como foros, proporciona diversos formatos de material que construye el aprendizaje, herramientas de comunicación asíncrona a alumnos o a

tutor (mensajes directos) y videoconferencias.

Por último, García Aretio (2012) comenta que el cambio que se enfrentan los alumnos y profesores en la sociedad actual para seguir aprendiendo y apunta que hoy no se trata de educar igual o por lotes al alumnado, sino a potencializar los talentos que cada uno posee a través de la educación virtual, centrándose en las necesidades propias del estudiante.

2.2 Conceptos a aplicar en el proyecto

2.2.1 Aprendizaje significativo

Los procesos de aprendizaje actual deben tender a unir lo analizado en el aula con las prácticas cotidianas para poder hablar de un aprendizaje que sea significativo para el alumnado.

Ya que para Ausubel, teórico del aprendizaje es quien desarrolla el término de “aprendizaje significativo”, que siguiendo la obra de Méndez (2008:91) considera que “el aprendizaje es un proceso por medio del cual se relaciona nueva información con algún aspecto ya existente en la estructura cognitiva de un individuo y que sea relevante para el material que se intenta aprender”.

El aprendizaje debe necesariamente tener significado para el estudiante, ya que si se carece de sentido no sólo se olvidará rápidamente, sino que no se puede relacionar con otros datos estudiados previamente ni aplicarse a la vida de todos los días.

2.2.2 Nativos digitales y modelos de aprendizaje efectivos

Siguiendo lo analizado por García Portillo (2009), describe a los nativos digitales como individuos que pueden hacer varias cosas al mismo tiempo: son multitarea. Afrontan distintos canales de comunicación simultáneos, prefiriendo los formatos gráficos a los textuales. Utilizan el acceso hipertextual en vez del lineal. Funcionan mejor trabajando en red. Y prefieren los juegos al trabajo serio.

Y en su caso, Cabra Torres (2010) refiere que el término nativos digitales, millenials, google generation, no son más que emplear el concepto de generación como criterio tanto para pensar en la transformación del proceso educativo, como en las modificaciones de las

características demográficas de los estudiantes y en los comportamientos relacionados con estilos de aprendizaje.

Ahora bien, si se busca entender a dichos sujetos en ambientes pedagógicos, habrá que considerar lo dicho por Skiba y Barton (2003) que reportan que el cambio más contundente de las nuevas generaciones tiene lugar en términos de: “las diferencias cognitivas expresadas en las formas de aprender y de comunicar, las competencias digitales, el aprendizaje experiencial y activo, el gusto por la interactividad y el trabajo en colaboración y la inmediatez y conectividad que les caracteriza”.

2.2.3 Entornos virtuales de aprendizaje

El uso de plataformas digitales o entornos virtuales de aprendizaje en la educación del Siglo XXI, ha venido a dinamizar de manera transformadora el acto educativo y la experiencia de aprendizaje de muchos alumnos en la actualidad, brindando entonces un área de oportunidad para la construcción de aprendizajes de manera significativa.

Para explicar la construcción de un Entorno Virtual de Aprendizaje debemos antes fincar su viabilidad a partir de la Teoría de la Educación a Distancia que siguiendo lo analizado por García Aretio (1999:44), comenta que “*la educación a distancia es una metodología, modalidad, un sistema o subsistema educativa..*”, de la cual hoy en día ya es ocioso discutir sobre su efectividad y eficiencia para construir aprendizaje de manera autónoma de parte del alumnado ya que durante más de 20 años de su aplicación en procesos de aprendizaje. Ahora bien, se constata del éxito del aprendizaje a través estos entornos de aprendizaje debido a las características que estos entornos poseen a través de herramientas propias de la virtualidad tales como foros, espacios de colaboración entre alumnos, materiales a disposición del alumnado, estrategias e instrumentos de evaluación claros y objetivos que ayudan a autoevaluar y medir el progreso del estudiante.

Lo anterior sólo se logra si el diseño del entorno virtual de aprendizaje considera los objetivos de aprendizaje, la secuenciación de los contenidos, los recursos a utilizar, los instrumentos de evaluación aplicados en el momento y la forma correcta, y la adecuación de los aprendizajes a los ritmos, tiempos y estilos de aprendizaje de los alumnos (García Aretio,

1994:50).

2.3 Teorías educativas a aplicar

El proyecto de investigación se sustentará a través de la óptica de tres teorías pedagógicas: constructivismo, aprendizaje significativo y conectivismo.

2.3.1 Constructivismo

Para Blanco y Sandoval (2014:21) el constructivismo es “entregar las herramientas necesarias para que “el otro” construya su propio aprendizaje, de esta manera el aprendizaje toma sentido en la vida de quien aprende”.

Siguiendo a Barriga Arceo y Hernández Rojas (1999), para construir el aprendizaje desde un enfoque constructivista se considera que:

- El aprendizaje es un proceso constructivo interno, autoestructurante.
- El grado de aprendizaje depende del nivel de desarrollo cognitivo.
- Punto de partida de todo aprendizaje son los conocimientos previos.
- El aprendizaje es un proceso de (re) construcción de saberes culturales.
- El aprendizaje se facilita gracias a la mediación o interacción con los otros.
- El aprendizaje implica un proceso de reorganización interna de esquemas.
- El aprendizaje se produce cuando entra en conflicto lo que el alumno ya sabe con lo que debería saber.

2.3.2 Aprendizaje significativo

Para Ausubel, citado en Méndez (2008), el aprendizaje es un proceso por medio del cual se relaciona nueva información con algún aspecto ya existente en la estructura cognitiva de un individuo y que sea relevante para el material que se intenta aprender. El aprendizaje debe necesariamente tener significado para el estudiante, ya que si se carece de sentido no sólo se

olvidará rápidamente, sino que no se puede relacionar con otros datos estudiados previamente ni aplicarse a la vida de todos los días.

2.3.3 *Conectivismo*

Siguiendo lo expuesto por Rodríguez & Molero (2009), describen al conectivismo como la “teoría del aprendizaje para la era digital que ha sido desarrollada por George Siemens basado en el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos.

Según la teoría de Siemens (2004) y Leal Fonseca (2007), consideran que el aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes, que no están por completo bajo control del individuo.

El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) para los autores mencionados puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento.

Por último, sobre la acción del docente en esta corriente pedagógica, según lo expuesto por Siemens (2006), el docente se encarga de planificar el aprendizaje como un proceso de creación de redes conectadas como fuentes de información especializadas.

2.4 *Fundamentos didáctico-pedagógico a implementar en proyecto de intervención educativa.*

2.41 *Postulados constructivistas*

Para los constructivistas, según el Centro Virtual de aprendizaje del ITESM (2010), “el aprendizaje es un proceso activo en el cual el aprendiz construye nuevas ideas o conceptos basados en sus conocimientos anteriores. Lo importante es el proceso no el resultado. El aprendiz selecciona y transforma información, construye hipótesis y toma decisiones basándose en una estructura cognitiva”.

2.4.2 Postulados conectivistas

En el caso de los que promueven el conectivismo, consideran que el conocimiento es resultado de la conexión que genera el alumno entre diversas fuentes de conocimiento que se encuentran fuera del alumno y de forma no lineal. Por lo que el docente debe de planificar el aprendizaje como un proceso de creación de redes conectadas como fuentes de información especializadas.

2.4.3 Postulados de aprendizaje significativo

En el caso de los que promueven en aprendizaje significativo, tales como Solano Alpízar (2009:121), consideran que “el aprendizaje es un proceso activo donde los alumnos y alumnas en interacción con el medio elaboran sus propios aprendizajes”. Por ello promoverán un aprendizaje concebido como un proceso social que genera procesos psicológicos como la comunicación, el lenguaje y el razonamiento.

2.5 Estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en Historia

Se constata desinterés en el estudio de la Historia y entre las razones por las cuales se advierten dicho desinterés por parte de los alumnos, se identificó que tal como menciona Casal (2010:76) citando a su vez a Carretero, Pozo y Asencio (1989:213-216) que

La enseñanza aplicada en las aulas escolares se basa en una idea muy simple: repetir listas de héroes, batallas, hechos y fechas. Es decir, la palabra clave del proceso de enseñanza–aprendizaje de la historia así planteado es *memorizar*, partir del principio que cuanto más se repite más se aprende, es decir “[...] que el aprendizaje tiene por función reproducir conocimientos, no elaborados, y por ello la única estrategia posible es repetirlo hasta el hastío.

Lo anterior, nos lleva a discutir sobre la viabilidad de aplicar dentro del proceso de aprendizaje del contenido histórico, un cambio de paradigma educativo donde el docente “plantee intenciones y objetivos diferentes a los que tenía la acumulación de saberes históricos, ya que ya no se trata sólo de que el alumno sume conocimientos, sino de que éstos le sirvan para analizar la realidad que lo rodea” (Casal, 2010).

Reafirmando esta idea de enseñar Historia sin memorizar, María Teresa González Ovalle

(2013:4) menciona que “la memorización de datos y fechas resulta caduca y no cumple con las necesidades que el alumno tiene en esta época, donde la reflexión y la crítica permitirán un mejor desarrollo para su vida futura”.

Ante lo afirmado por Casal y González, podemos comentar que urge entonces en la praxis docente de la asignatura de Historia, planificar las actividades de la clase que le permitan entender la realidad actual como respuesta a lo acontecido en el pasado.

Otro elemento clave que se consideró investigar fue que más de la mitad del grupo en cuestión, no le agrada trabajar en equipo. Ante esto, podemos citar lo dicho por Vásquez Bustamente (2013:24-25) donde menciona algunos factores por lo que esto sucede, entre las que considera que aún hoy en día hay una tradición de aprendizaje individual y resistencia a metodologías innovadoras; la cultura del individualismos y competencia que considera mejor el reconocimiento individual al grupal, así como la insatisfacción de los estudiantes para aceptar a los otros y la apatía, desinterés y los conflictos que trabajar en equipos conlleva.

Siguiendo con los propósitos que mueven a la presente investigación de carácter psicopedagógico, llegamos al tópico de las estrategias de enseñanza-aprendizaje que faculten un aprendizaje dinámico y significativo para alumnos con tipos de inteligencias kinestésica-corporal y lógico-matemática.

Por lo que en la investigación realizada se mencionaron variadas estrategias por aplicar, pero deseo resaltar las mencionadas por Miralles Martínez y Rivero Gracia (2012:85-88) que ofrecen una serie de propuestas innovadoras para aplicar en la clase de Historia para dinamizarla y hacerla más significativa para el alumnado actual.

Los autores mencionan como propuestas las narraciones históricas (oral, audiovisuales o gráficas); las visitas físicas o virtuales a museos, sitios patrimoniales y vestigios arqueológicos; producciones históricas del alumnado tales como narraciones, periódicos, murales y proyecciones realizadas por los mismos alumnos; convertir el salón de clases en un museo-aula donde cada alumno traiga un objeto al aula y comparta la época concreta del mismo y brinde aspectos de la vida en esa época; participar en dramatizaciones o recreaciones históricas, ya sean actuadas en la misma aula o filmadas por los alumnos y proyectadas en el salón de clases; elaborar cápsulas o baúles del tiempo para fomentar la investigación entre el alumnado con los

objetos que guarda cada uno de ellos; simulación de excavaciones arqueológicas en el patio de la escuela; proyectos de trabajo partiendo de la problematización del presente para ser resuelto por el alumno.

Ahora bien, la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la clase de Historia y siguiendo lo dicho en entrevista la Profesora Estela Constantino (2015) que da clases de Historia en una escuela secundaria en Argentina, considera que “aquel que no incorpora la tecnología en su práctica docente, es el analfabeto del siglo XXI”. Por lo que es un gran reto para el docente actual, impulsar su práctica docente con las herramientas digitales propias de la llamada era de la información.

Capítulo 3: Metodología

3.1 *Secuencia de aprendizaje de la unidad de aprendizaje a intervenir*

La secuencia de aprendizaje que implementará sigue lo que estipulan los Programas de las Unidades de Aprendizaje de Humanidades y Sociedad para el Bachillerato General por Competencias del Sistema de Educación Media Superior de la Universidad de Guadalajara (2015:46):

3.2 *Unidad de aprendizaje: Democracia y soberanía nacional (Historia de México)*

Unidad de competencia III: Revolución Mexicana y la conformación del Estado Nación actual

Competencias Genéricas del Marco Curricular Común del Sistema Nacional de Bachillerato que se abordarán en el contenido²:

CG 9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.

CG 9.2 Toma decisiones afín de contribuir a la equidad bienestar y desarrollo democrático de la sociedad.

CG 9.3 Conoce sus derechos y obligaciones como mexicano y miembro de distintas comunidades e instituciones, reconoce el valor de la participación como herramienta para ejercerlos.

CG9.4. Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad.

CG 9.5. Actúa de manera propositiva frente a fenómenos de la sociedad y se mantiene informado.

CG9.6. Advierte que los fenómenos que se desarrollan en los ámbitos local, nacional e internacional ocurren dentro de un contexto global interdependiente.

² Secretaría de Educación Pública (2009). ACUERDO número 444 por el que se establecen las competencias que constituyen el Marco Curricular Común del Sistema Nacional del Bachillerato. Diario oficial. Primera Sección, Cap. III, art. 7

3.3 Contenido temático a abordar:

4. Estabilidad y desequilibrios del crecimiento económico y el Estado neoliberal en México. (1940-2009)

- Subtema: Los movimientos políticos, sociales y gremiales. El movimiento estudiantil de 1968 y su influencia.

3.4 Período o duración de abordaje didáctico:

Para la construcción del conocimientos y la adquisición de competencias, con base al contenido temático, se desarrollará en una secuencia didáctica distribuida en 8 horas de trabajo en el entorno virtual de aprendizaje donde se especificarán las actividades a desarrollar, las fechas de entrega, la socialización de los aprendizajes y las modalidades de evaluación.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA SISTEMA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
Escuela Preparatoria Regional de Tepatitlán
Módulo Acatic

A) INFORMACIÓN GENERAL

ESCUELA PREPARATORIANA	REGIONAL DE TEPATITLÁN MÓDULO ACATIC			UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR	Democracia y soberanía nacional (Historia de México)
DEPARTAMENTO	Humanidades y sociedad			ACADEMIA	Ciencias Sociales
PROFESOR	Bernardo Alatorre Muñoz	GRUPO	4° Semestre Grupo "B"	CICLO ESCOLAR	2017A
UNIDAD DE COMPETENCIA	3. Revolución Mexicana y la conformación del Estado Nación actual			PERÍODO	12 al 23 de Junio de 2017
CONTENIDO TEMÁTICO	<p align="center">Tema 3.4 Estabilidad y desequilibrios del crecimiento económico y el Estado neoliberal en México. (1940-2009) - Subtema: Los movimientos políticos, sociales y gremiales. El movimiento estudiantil de 1968 y su influencia.</p>				
MODALIDAD	HORAS DE TRABAJO PRESENCIAL	2 horas.		HORAS DE TRABAJO VIRTUAL	6 horas.
B-Learning (8 horas)					

Nombre de la Unidad de Competencia 3:

Revolución Mexicana y la conformación del Estado Nación actual

Rasgo del Perfil por lograr del Bachillerato General por Competencias	Competencias Genéricas y atributos del Marco Curricular Común
<p>Ciudadanía</p> <ul style="list-style-type: none"> Propone soluciones a problemas de la sociedad de manera proactiva, solidaria y cooperativa con un alto sentido de responsabilidad y justicia, con respeto a la diversidad y la sustentabilidad. Trabaja en equipo de manera colaborativa y cooperativa, en el desarrollo de tareas que le permitan ejercer su autonomía y autogestión en la toma de decisiones. 	<ul style="list-style-type: none"> - CG 9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo. <p>Atributos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CG 9.2 Toma decisiones a fin de contribuir a la equidad bienestar y desarrollo democrático de la sociedad. - CG 9.3 Conoce sus derechos y obligaciones como mexicano y miembro de distintas comunidades e instituciones, reconoce el valor de la participación como herramienta para ejercerlos. - CG9.4. Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés

	<p>general de la sociedad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - CG 9.5. Actúa de manera propositiva frente a fenómenos de la sociedad y se mantiene informado. - CG9.6. Advierte que los fenómenos que se desarrollan en los ámbitos local, nacional e internacional ocurren dentro de un contexto global interdependiente.
--	---

Competencias específicas por lograr del Bachillerato General por Competencias
Explica las características y repercusiones de los procesos democráticos en los diversos sistemas sociopolíticos de 1910 al 2015.
Competencias disciplinares básicas y extendidas del Marco Curricular Común por lograr
<p>Competencias Disciplinares Ciencias sociales y humanidades Básicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - CDb-CsSo 2. Sitúa hechos históricos fundamentales que han tenido lugar en distintas épocas en México y el mundo con relación al presente. - CDb-CsSo 3. Interpreta su realidad social a partir de los procesos históricos locales, nacionales e internacionales que la han configurado. - CDb-CsSo 4. Valora las diferencias sociales, políticas, económicas, étnicas, culturales y de género y las desigualdades que inducen. - CDb-CsSo 5. Establece la relación entre las dimensiones políticas, económicas, culturales y geográficas de un acontecimiento - CDb-CsSo 8. Compara las características democráticas y autoritarias de diversos sistemas sociopolíticos. <p>Extendidas</p> <ul style="list-style-type: none"> - CDex-CsSo 2. Argumenta las repercusiones de los procesos y cambios políticos, económicos y sociales que han dado lugar al entorno socioeconómico actual.

TIPOS DE SABERES		
Conocimientos (saber). Conceptual	Habilidades (saber hacer). Procedimental	Actitudes y valores (saber ser). Actitudinal
<ul style="list-style-type: none"> - Movimientos sociales - Participación ciudadana 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de habilidades del pensamiento; - Razonamiento verbal. - Uso del juicio crítico. - Reflexión y argumentación para el análisis histórico. - Manejo de diversas fuentes de información, iconográficas, gráficas y electrónicas. - Buscar, clasificar e interpretar información de diversas fuentes (bibliotecas, hemerotecas y materiales electrónico del presente y del pasado, para movilizar diversos saberes socioculturales científicos y tecnológicos. 	<p>Actitudes (disposición)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participa proactivamente en clase. - Trabaja de forma colaborativa. - Muestra interés frente a la información histórica. - Propositivo y entusiasta para la realización de las tareas. - Crítico ante el proceso histórico de la sociedad mexicana. <p>Valores (saberes formativos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respeto. - Solidaridad. - Honestidad. - Tolerancia. - Responsabilidad. - Equidad.

**DISTRIBUCIÓN DE PORCENTAJES QUE APORTA PARA LA EVALUACIÓN
SUMATIVA DEL TOTAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Evaluación Sumativa

Conocimientos (saber). Conceptual	Habilidades (saber hacer). Procedimental	Actitudes y valores (saber ser). Actitudinal
<p>10% Examen electrónico de Unidad de Competencia</p> <p>10% Actividad integradora de la Unidad de Competencia</p>	<p>10% Portafolio de evidencias electrónico de la Unidad de Competencia</p>	<p>5% Desempeño como estudiante (actitudes y valores) durante el curso (heteroevaluación)</p>

B) DESARROLLO DE LA SECUENCIA DE APRENDIZAJE

Secuencia didáctica de la Unidad de Competencia III: Revolución Mexicana y la conformación del Estado Nación actual



DURACIÓN	INICIA	NOMBRE DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA 3	FINALIZA	SESIONES	
8 horas	12 de Junio	Revolución Mexicana y la conformación del Estado Nación actual	23 de Junio	Presenciales	Virtuales
		CONTENIDO TEMÁTICO A ANALIZAR		2	6
		<p>Tema 3.4 Estabilidad y desequilibrios del crecimiento económico y el Estado neoliberal en México. (1940-2009)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Subtema: Los movimientos políticos, sociales y gremiales. El movimiento estudiantil de 1968 y su influencia. 			
		PROPÓSITO DEL TEMA			
El alumno reconoce las causas de la desigualdad, el descontento político y la importancia de la participación social.					

TEMA	SESIÓN Y FECHA	ESTRATEGIAS DE INICIO	RECURSOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE
<p>Actividad preliminar: ¿Qué sabes de...?</p>	<p>Sesión 1 (presencial) Sesión 2 (virtual) Martes 13 de Junio</p>	<p>- El docente en sesión presencial, explica el propósito del tema y comenta la logística de los productos de aprendizaje a realizar a lo largo de la secuencia de aprendizaje. Actividad 3.4.1 Foro “¿Qué sabes de...?”</p> <p>- El docente en sesión presencial, explica el propósito del tema y comenta la logística de los productos de aprendizaje a realizar a lo largo de la secuencia de aprendizaje. Actividad 3.4.1 Foro “¿Qué sabes de...?”</p>	<p>Plataforma virtual de la Unidad de aprendizaje de Democracia y soberanía nacional (Historia de México): https://mtroalatorre.milaula.com</p>	<p>TIPO Y MOMENTO DE EVALUACIÓN</p> <p>Diagnóstica</p>
<p>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</p>		<p>Actividad 3.4.1 Foro “¿Qué sabes de...?”</p> <p>Los alumnos participarán en discusión en el foro virtual del entorno virtual de aprendizaje de la unidad de aprendizaje compartiendo sus respuestas a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué opinas de las manifestaciones y marchas que realizan algunos grupos sociales en la actualidad? ¿Qué piensas de las acciones que realizan los sindicatos y los partidos políticos para promover su ideología? ¿Estás a favor o en contra de las organizaciones sociales y del modo en que intentan conseguir sus objetivos?</p> <p>Después de compartir en el foro tus respuestas, retroalimenta al menos a dos comentarios de tus compañeros ya sea para animar su moción o para debatir su punto de vista.</p>		<p>PRODUCTO DE APRENDIZAJE</p> <p>Participación en el foro</p> <p>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</p>
<p>Al término de la actividad de aprendizaje el alumno recupera conocimientos previos sobre marchas y movimientos sociales en el México contemporáneo para luego utilizarlos en la construcción de aprendizaje.</p>				<p>Rúbrica para evaluar participación en foro “¿Qué sabes de...?” (Ver Anexo 1)</p>

TEMA	SESIÓN Y FECHA	ESTRATEGIAS DE DESARROLLO	RECURSOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE
Movimientos sociales en México (19040-1970)	Sesión 3 y 4 (virtuales) Viernes 16 de Junio	El alumno ingresa al entorno virtual de aprendizaje de la unidad de aprendizaje y analizará el mapa conceptual enriquecido con contenido multimedia (links de video, imágenes, artículos periodísticos y documentos en PDF) sobre los movimientos sociales durante la segunda mitad del siglo XX. La liga de consulta del mapa conceptual: http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1RDF5JXX4-YKWX9P-2TD0/Movimientos%20sociales%20México.cmap	Plataforma virtual de la Unidad de aprendizaje de Democracia y soberanía nacional (Historia de México): https://mtroalatorre.milaula.com	TIPO Y MOMENTO DE EVALUACIÓN
RESULTADOS DE APRENDIZAJE		Los alumnos trabajarán en modalidad de binas y utilizarán su teléfono celular y/o tablet electrónica para investigar en sitios web los principales hechos y procesos de los movimientos sociales:	- Mapa conceptual con contenido multimedia sobre el tema: http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1RDF5JXX4-YKWX9P-2TD0/Movimientos%20sociales%20México.cmap	PRODUCTO DE APRENDIZAJE
	Al término de la actividad de aprendizaje el alumno organiza de forma cronológica los principales hechos y procesos relativos a los movimientos sociales de México de 1940- 1970).		<ol style="list-style-type: none"> 1. Movimiento magisterial (1958) 2. Movimiento ferrocarrilero (1958) 3. Movimiento de los médicos (1964) 4. Movimiento estudiantil (1968) 5. El Halconazo (Jueves de Corpus) (1971) 6. Guerrilla de los 70's 7. Conflictos entre empresarios y gobierno (1971-1976) 8. Caso Excélsior (1976) 9. Sindicalismo de los 70's 	- Mapa conceptual con contenido multimedia sobre el tema: http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1RDF5JXX4-YKWX9P-2TD0/Movimientos%20sociales%20México.cmap - Teléfonos celulares - Tablet o dispositivo electrónico - Internet

		<p>- Con la información investigada, los alumnos editarán una línea de tiempo electrónica utilizando las aplicaciones web:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Timeline, disponible en forma gratuita en el sitio web: http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/timeline_2/b) Capzles, disponible en forma gratuita en el sitio web: http://www.capzles.com/c) Rememle, disponible en forma gratuita en el sitio web: http://www.rememle.com <p>- Los alumnos entregarán la línea de tiempo (ya sea el link del sitio web utilizado para la edición de la línea de tiempo o el archivo en formato JPG o PDF) con el título Actividad 3.4.2 Línea de tiempo “Movimientos sociales en México_nombres de alumnos” en el espacio de entrega diseñado para ello en el entorno virtual.</p>		
--	--	--	--	--

TEMA	SESIÓN Y FECHA	ESTRATEGIAS DE DESARROLLO	RECURSOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE
Movimiento estudiantil del '68	Sesión 5 (presencial) Sesión 6 (virtual) Martes 20 de Junio	<ul style="list-style-type: none"> - El docente, en sesión presencial, solicitará que por lluvia de ideas los alumnos compartan con el grupo los principales hallazgos y aprendizajes alcanzados en las actividades realizadas previamente. 	Plataforma virtual de la Unidad de aprendizaje de Democracia y soberanía nacional (Historia de México): https://mtroalatorre.milaula.com	TIPO Y MOMENTO DE EVALUACIÓN Formativa
RESULTADOS DE APRENDIZAJE		<ul style="list-style-type: none"> - El alumno ingresa al entorno virtual de aprendizaje de la unidad de aprendizaje y analizará en el mapa conceptual enriquecido con contenido multimedia el video “La masacre de Tlatelolco” que se encuentra en el link de acceso en el apartado “Movimiento estudiantil del '68” y la cronología que se presenta sobre el mismo. La liga de consulta del mapa conceptual: http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1RDF5JXX4-YKWX9P-2TD0/Movimientos%20sociales%20México.cmap 	<ul style="list-style-type: none"> - Mapa conceptual con contenido multimedia sobre el tema: http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1RDF5JXX4-YKWX9P-2TD0/Movimientos%20sociales%20México.cmap 	PRODUCTO DE APRENDIZAJE <ul style="list-style-type: none"> - Meme de denuncia y crítica - Participación en el foro
	Al término de la actividad de aprendizaje el alumno conoce las del descontento político que causó el Movimiento estudiantil del '68 y emite su punto de vista sobre el mismo.		<ul style="list-style-type: none"> - Se solicitará que vaya tomando nota de los aspectos más relevantes del movimiento social (causas, principales hechos y sucesos) que se mencionan en el video y en la cronología. - Además se solicitará que analice la presentación multimedia “Testimonios del Movimiento Estudiantil del '68” donde se recogen textos, encabezados periodísticos, imágenes y canción que hace referencia a opiniones y expresiones 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación multimedia “Testimonios del Movimiento Estudiantil del '68”: https://drive.google.com/open?id=0B_VMrALvH9TGQ3FUX25QN2FwV2s - Hoja blanca, marcadores y colores

		<p>culturales sobre el movimiento social mencionado. La liga de consulta de la presentación multimedia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con los datos más relevantes recabados en el video, la cronología y la presentación multimedia, los alumnos editarán en papel un meme que promueva la denuncia sobre la actuación del gobierno, sobre las demandas de los estudiantes y la trascendencia del movimiento estudiantil. Cada meme debe de tener una imagen que haga referencia al movimiento estudiantil y una frase que haga alusión a lo solicitado siendo producción original del alumno. Luego de editado el meme, los alumnos tomarán una fotografía al meme con su teléfono celular y lo compartirán en el foro virtual “Actividad 3.4.3 Memes sobre el Movimiento Estudiantil del ‘68” explicando en un párrafo lo realizado y presentado en el meme. - Después de compartir en el foro cada alumno su meme, retroalimentarán al menos a dos comentarios de sus compañeros ya sea para felicitar su esfuerzo o para debatir su punto de vista presentado en el meme. 	<ul style="list-style-type: none"> - Teléfonos celulares o tablet - Internet 	
--	--	--	--	--

TEMA	SESIÓN Y FECHA	ESTRATEGIAS DE CIERRE	RECURSOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE	
Actividad final: Demuestro lo aprendido	Sesión 7 (virtual) y 8 (presencial) Viernes 23 de Junio	<p>- Con la información que han recabado a lo largo de la secuencia de aprendizaje y bajo la modalidad de equipos de trabajo creados por afinidad (máximo 4 alumnos), los alumnos diseñan una mural histórico electrónico utilizando la herramienta digital de PADLET (https://padlet.com), donde aborden la información más relevante de la secuencia donde a través de imágenes, textos y videos, el mural histórico explique:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Movimientos sociales en México de 1940-1970 2. Desarrollo del Movimiento Estudiantil de 1968 3. Trascendencia del movimiento estudiantil en la vida política del país 4. Explica a manera de conclusión las causas de la desigualdad, el descontento político y la importancia de la participación social. <p>- Los equipos de trabajo entregarán el mural histórico (ya sea el link del sitio web utilizado para la edición de la línea de tiempo o el archivo en formato JPG o PDF) con el título “Actividad 3.4.4 Mural histórico_equipo_número” en el espacio de entrega diseñado para ello en el entorno</p>	<p>Plataforma virtual de la Unidad de aprendizaje de Democracia y soberanía nacional (Historia de México): https://mtroalatorre.milaulas.com</p> <p>- Herramienta digital para creación de pizarras virtuales: https://padlet.com</p> <p>- Cuestionario de evaluación de la secuencia de aprendizaje: https://www.educaplay.com/es/recursoeducativos/3047329/movimientos_sociales_mexico.htm</p>	TIPO Y MOMENTO DE EVALUACIÓN	
RESULTADOS DE APRENDIZAJE				Formativa y Sumativa	PRODUCTO DE APRENDIZAJE
				<ul style="list-style-type: none"> - Mural histórico electrónico - Cuestionario electrónico de evaluación 	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Al terminar las actividades de aprendizaje el alumno confirma lo aprendido durante la secuencia de aprendizaje y verifica el nivel de logro de la competencia a desarrollar.				<ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica de evaluación para evaluar mural histórico electrónico (Ver Anexo 5) - Método de calificación más alta para cuestionario electrónico de evaluación. - Lista de cotejo para evaluar trabajo colaborativo 	

(Ver
Anexo 6)

virtual de aprendizaje.

- Por último, cada alumno contestará el cuestionario electrónico de evaluación (**Actividad3.4.5 Evaluación**) que explora los contenidos revisados en la secuencia de aprendizaje. La liga de consulta del cuestionario de evaluación:

https://www.educaplay.com/es/recursoeducativos/3047329/movimientos_sociales_mexico.htm

- El docente, en sesión presencial, realizará con el grupo un cierre de clase y contenidos, solicitando a los alumnos que compartan la experiencia de aprendizaje alcanzada y los conocimientos que dejó la secuencia de aprendizaje.

- Por último, solicitará que reúnan en equipos estructurados para las actividades para evaluar el trabajo colaborativo mediante la aplicación de lista de cotejo.

Bibliografía recomendada para el alumno:

- Sánchez, H., Romo, L., et. al. (2012). Historia de México. México, D.F.: Pearson Educación.
- Barragán Santana, Silvia Lorena (2015). *Democracia y soberanía nacional*. Guadalajara: Ediciones Escolares de Occidente



c) Evaluación

PRODUCTOS Y ACTITUDES A EVALUAR	Participación en foro, línea de tiempo en formato electrónico, meme de denuncia y crítica, participación en foro, mural histórico electrónico, cuestionario electrónico de evaluación.
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN A UTILIZAR	Rúbrica para participación en foro “¿Qué sabes de..2? (Anexo 1), rúbrica de evaluación de línea de tiempo electrónica (Anexo 2), rúbrica de evaluación para evaluar meme de denuncia y crítica social (Anexo 3), rúbrica para participación en foro “Meme de denuncia y crítica” (Anexo 4), rúbrica de evaluación para evaluar mural histórico electrónico (Anexo 5), método de calificación más alta para cuestionario electrónico de evaluación lista de cotejo para evaluar trabajo colaborativo (Anexo 6).

d) Observaciones de la práctica

--

3.6 Recursos didáctico-pedagógicos

3.6.1 Entorno virtual de aprendizaje y recursos multimedia utilizados

Se diseñó el entorno virtual de aprendizaje (plataforma moodle) y se hospedó en almacenamiento gratuito en un sitio web especializado en aulas virtuales para profesores de educación pública. La liga de acceso es: <https://mtroalatorre.milaulas.com/> donde se estructuró el aula virtual, los alumnos a participar, los materiales a utilizar y las actividades a realizar que se mencionaron en el plan de actividades.



Imagen 1. Ventana principal de entorno virtual de aprendizaje diseñado para el proyecto (elaboración propia)

Cursos disponibles

Democracia y soberanía nacional 2017A
Teacher: Bernardo Alatorre Muñoz



Al terminar la unidad de aprendizaje el estudiante crítica y analiza los procesos histórico-culturales, político-económicos que han formado la soberanía mexicana en el marco de las luchas democráticas por la conformación del país, por lo que comprende que la democracia y soberanía son un constructo social.

Imagen. 2 Ingreso a curso diseñado para el proyecto (elaboración propia)

Curso: Democracia y soberanía

Seguro https://mtroalatorre.milaulas.com/course/view.php?id=4

Mtroalatorre Español - Internacional (es) Bernardo Alatorre Muñoz Student

Nuevo programa de beneficios
Envíos express en 48 hs, ¡gratis!
Conoce más mercado libre

General

BIENVENIDO A NUESTRA AULA VIRTUAL

Este espacio virtual será un apoyo para las sesiones presenciales de nuestra unidad de aprendizaje. En esta aula virtual se compartirá material y será repositorio de entrega-envío de productos de aprendizaje.

Avisos

Semana 1: Introducción a la unidad de aprendizaje

Democracia y Soberanía Nacional

NAVEGACIÓN

- Página Principal
- Área personal
- Páginas del sitio
- Curso actual
 - Democracia 2017A
 - Participantes
 - Instancias
 - General
 - Semana 1: Introducción a la unidad de aprendizaje
 - Secuencia didáctica para proyecto de investigación...
- Mis cursos

ADMINISTRACIÓN

- Administración del curso
 - Calificaciones
 - Banco de preguntas
 - Competencias

Búsqueda avanzada

AVISOS RECIENTES (Sin novedades aún)

EVENTOS PRÓXIMOS

- Actividad 2: Línea de tiempo "Movimientos sociales en México" viernes, 23 junio, 23:55
- Actividad 4 Mural histórico electrónico viernes, 23 junio, 23:55

Ir al calendario...
Nuevo evento...

ACTIVIDAD RECIENTE

Actividad desde lunes, 12 de junio de 2017, 21:09
Informe completo de la actividad reciente...

NUEVOS MENSAJES EN FOROS:

- miguel angel guzman carbajal 12 de jun, 21:12
"Re: ¿Qué sabes sobre movimientos sociales y qué opinión te merecen?"
- miguel angel guzman carbajal 12 de jun, 21:18
"Re: ¿Qué sabes sobre movimientos sociales y qué opinión te merecen?"

Imagen 3 Panorámica de ventana interna del curso diseñado para el proyecto (elaboración propia)

Todos los participantes:26

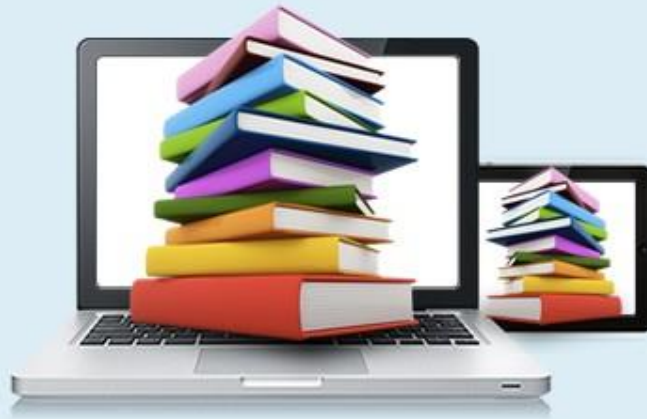
Nombre : Todos ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Apellido(s) : Todos ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Página: 1 2 (Siguiente)

Imagen del usuario	Nombre / Apellido(s)	Ciudad	País	Último acceso al curso
	Bernardo Alatorre Muñoz	Acatic, Jalisco	México	ahora
	miguel angel guzman carbajal	acatic	México	45 minutos 16 segundos
	Jordy Hernández Sánchez	Acatic	México	1 hora 35 minutos
	Ricardo Carvajal Álvarez	Acatic	México	1 hora 59 minutos
	José Julián Rubalcaba Covarrubias	Acatic city	México	6 horas 54 minutos
	Rosario Sánchez	Acatic	México	7 horas 39 minutos
	Francisco Javier Lopez Rubalcava	Acatic	México	11 horas 36 minutos
	BLanca Estefani Castillo Hernández	Acatic	México	12 horas 6 minutos
	Juan carlos Araiza	Acatic	México	23 horas 24 minutos
	Iván (feik) Almaraz	Acatic	México	1 día 9 horas
	juan gallardo artorias gallardo nuño	acatic	México	2 días
	Andrea Orozco Hernández	Acatic	México	3 días 1 hora
	Yamile Lara Navarro	Acatic	México	3 días 2 horas
	Yeniffer Alondra Ponce López	Acatic jalisco	México	3 días 3 horas

Imagen 4 Alumnos matriculados y participantes del proyecto de intervención educativa (elaboración propia)

Recursos educativos a utilizar en la secuencia didáctica



- Mapa conceptual con contenido multimedia sobre el tema
- Presentación multimedia "Testimonios del Movimiento Estudiantil del '68"

Imagen 5 Recursos didácticos diseñados para la secuencia de aprendizaje y hospedados en la plataforma (elaboración propia)

Imag. 6 Mapa conceptual con contenido multimedia sobre el tema (elaboración propia)

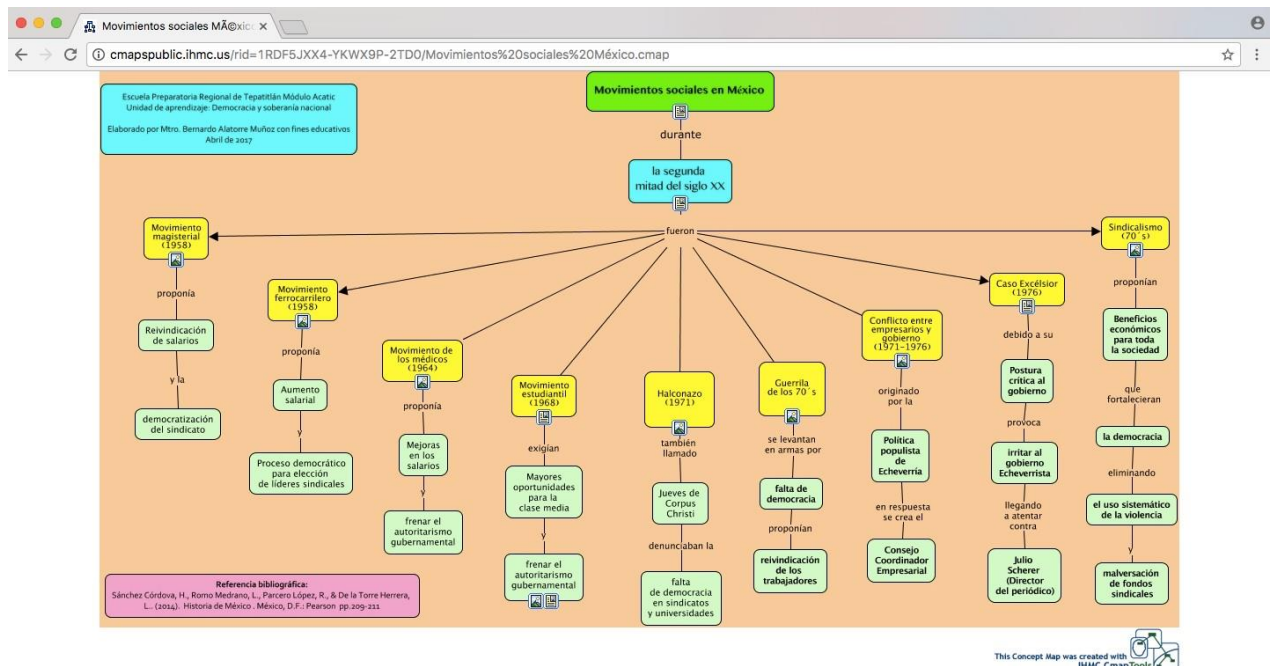






Imagen 7 Presentación PREZI diseñada para introducir al alumnado en la secuencia de aprendizaje (elaboración propia)





Imagen 8 Presentación multimedia con extractos literarios, periodísticos, video sobre el tema a analizar en la secuencia de aprendizaje y publicado en google drive para compartir con los alumnos. (elaboración propia)

Actividades a realizar



 **Actividad 1: Foro "¿Qué sabes de...?"** 2 mensajes no leídos

 **Actividad 2: Línea de tiempo "Movimientos sociales en México"**

 **Actividad 3: Diseña un meme sobre el movimiento estudiantil del '68**


 **Actividad 4 Mural histórico electrónico**

Imagen 9 Sección de actividades a realizar publicada en la plataforma y según la planeación de la secuencia de aprendizaje explicada líneas arriba (elaboración propia)

Actividad 2: Línea de tiempo "Movimientos sociales en México"



Instrucciones

- 1) Analiza el mapa conceptual con recursos educativos sobre el tema que se encuentra en el área de recursos educativos de la plataforma. Ingresar a cada una de las áreas que se propone.
- 2) Por modalidad de binas y utilizando su teléfono celular y/o tablet electrónica investiguen en sitios web los principales hechos y procesos de los movimientos sociales:
 - a) Movimiento magisterial (1958)
 - b) Movimiento ferrocarrilero (1958)
 - c) Movimiento de los médicos (1964)
 - d) Movimiento estudiantil (1968)
 - e) El Halconazo (Jueves de Corpus) (1971)
 - f) Guerrilla de los 70's
 - g) Conflictos entre empresarios y gobierno (1971-1976)
 - h) Caso Excelsior (1976)
 - i) Sindicalismo de los 70's
- 3) Con la información investigada, los alumnos editarán una línea de tiempo electrónica utilizando las aplicaciones web:
 - a) **Timeline**, disponible en forma gratuita en el sitio web: http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/timeline_2/
 - b) **Capzles**, disponible en forma gratuita en el sitio web: <http://www.capzles.com/>
 - c) **Rememle**, disponible en forma gratuita en el sitio web: <http://www.rememle.com>
- 4) Una vez que hayan realizado la línea de tiempo, entreguen su producto de aprendizaje (ya sea el link del sitio web utilizado para la edición de la línea de tiempo o el archivo en formato JPG o PDF) con el título **Actividad 3.4.2 Línea de tiempo "Movimientos sociales en México_nombres de alumnos"** en el espacio de entrega diseñado para ello.



Evaluación

ESCUELA PREPARATORIA REGIONAL DE TEPATITLÁN MÓDULO ACATIC
 Unidad de aprendizaje: Democracia y soberanía nacional (Historia de México)
 Facilitador: Bernardo Alatorre Muñoz
 Ciclo escolar 2017-A

RÚBRICA PARA LÍNEA DE TIEMPO ELECTRÓNICA

ASPECTOS A EVALUAR	EXCELENTE (2.5 puntos)	SUFICIENTE (1.6 puntos)	INSUFICIENTE (0.5 puntos)
Presentación	Material a elección del estudiante, datos y personajes con orden lógico y cronológico sobre los movimientos sociales solicitados. Visualmente es atractivo en colores e imágenes. Sin faltas de ortografía. Presentado en tiempo y forma en el entorno virtual de aprendizaje, utilizando la herramienta digital de Timeline, Capzles, o Remembia.	Material a elección del estudiante, datos y personajes con orden lógico y cronológico sobre los movimientos sociales solicitados. Visualmente es atractivo en colores, no posee imágenes. Presentado en tiempo y forma en el entorno virtual de aprendizaje, utilizando la herramienta digital de Timeline, Capzles, o Remembia.	El material es poco atractivo, presenta faltas de ortografía, contiene datos y personajes solicitados sobre los movimientos sociales de manera desorganizada que no permite la secuencia lógica y cronológica. No utiliza la herramienta de Timeline, Capzles, o Remembia.
Características	Describe con claridad la información más sobresaliente los hechos y procesos identificados sobre los movimientos sociales de México de 1940-1970 solicitados; así como de los personajes usando frases e imágenes representativas. La información demuestra que fue leída, analizada y seleccionada con sumo cuidado para revelar su importancia, ubicada con claridad para ser entendida, relacionando causas y efectos de los movimientos sociales en México de 1940-1970.	Describe vagamente la información los hechos y procesos identificados sobre los movimientos sociales de México de 1940-1970 solicitados; así como de los personajes usando frases e imágenes representativas. La información demuestra que fue leída, analizada y seleccionada con sumo cuidado para revelar su importancia, ubicada con claridad para ser entendida, relacionando causas y efectos de los movimientos sociales en México de 1940-1970.	Está cargado de mucho texto que no permite visualizarlo adecuadamente, las imágenes carecen de representación de las fechas y los personajes importantes. Presenta falta de interés en la información, impera el texto copiado acerca de las causas y efectos de los movimientos sociales en México de 1940-1970.
Contenido			
Formato	El trabajo se presenta con creatividad en el foro de entorno virtual de aprendizaje.	Falta uno de los requerimientos o están mal desarrollados.	Faltan dos requerimientos o están mal desarrollados.

Estado de la entrega

Estado de la entrega	No entregado
Estado de la calificación	Sin calificar
Fecha de entrega	viernes, 23 de junio de 2017, 23:55
Tiempo restante	11 días 1 hora
Última modificación	-
Comentarios de la entrega	Comentarios (0)

[Agregar entrega](#)

Imagen 10 Vista interna de una de las actividades a realizar donde se aprecia el diseño instruccional y la rúbrica de evaluación a implementar así como el área de entrega del producto de aprendizaje (elaboración propia)

Imagen 11 Vista parcial de una de las actividades de aprendizaje desarrolladas en la plataforma (elaboración propia)



Imagen 12 Vista de acceso a área de evaluación de la secuencia didáctica (elaboración propia)

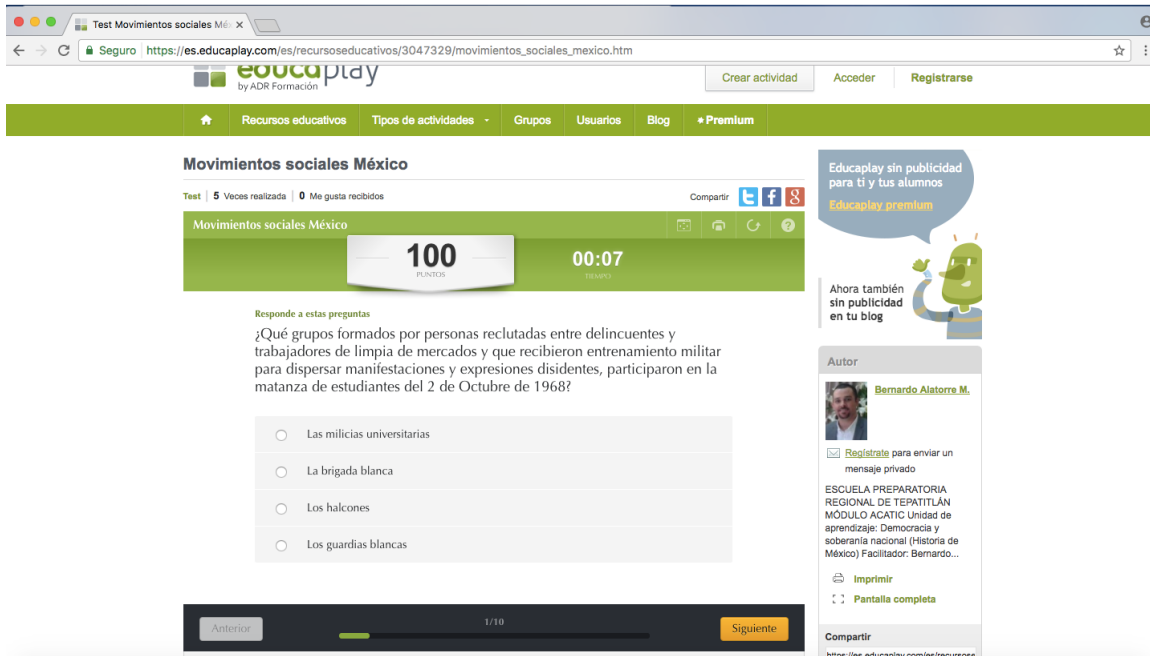


Imagen 13 Vista parcial de instrumento de evaluación sumativa diseñado (elaboración propia)

Capítulo 4: Resultados

4.1 Sobre los productos de aprendizaje construidos por los alumnos

La secuencia de aprendizaje mediada por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación parte de la recuperación de los conocimientos previos de los alumnos través de un foro donde se solicita a los alumnos que traigan a la discusión lo que conocen de manera previa sobre el término de movimientos sociales. Dicha actividad será de evaluación diagnóstica.

Luego los alumnos se adentraron en el contenido a conocer y utilizando lo conocido de manera previa, construyeron una línea de tiempo y editaron un meme para conocer las causas que promovieron el descontento social que movilizó a sectores de la población a tomar las calles y exigir ser escuchados por parte de las autoridades. Para ello socializaron el meme de denuncia editado y compartieron sus apreciaciones sobre los mismos. Para ello se evaluará de manera formativa y a partir de rúbricas que fueron diseñadas para ello.

Por último, los alumnos evaluaron el conocimiento alcanzado a través de un cuestionario electrónico publicado en página web enlazada. Siguiendo para ello el método de evaluación más alto y con carácter de sumativa.

A continuación se compartirán como evidencia algunos productos elaborados por los alumnos:

a) Actividad 1 “Foro: ¿Qué sabes de...”

¿Qué sabes sobre movimientos sociales y qué opinión te merecen?
de **Bernardo Alatorre Muñoz** - viernes, 9 de junio de 2017, 17:07

Estimados alumnas y alumnos

Para iniciar con la construcción del conocimiento, te invito a que iniciemos la discusión respondiendo a las preguntas:

1. ¿Qué opinas de las manifestaciones y marchas que realizan algunos grupos sociales en la actualidad?
2. ¿Qué piensas de las acciones que realizan los sindicatos y los partidos políticos para promover su ideología?
3. ¿Estás a favor o en contra de las organizaciones sociales y del modo en que intentan conseguir sus objetivos?

Responde en éste mismo espacio según tu parecer dando clic en "responder". Luego, retroalimenta la participación de al menos a dos compañeros.

¡Iniciemos la discusión!

Los leo atentos.

Calificación máxima: - [Enlace permanente](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: ¿Qué sabes sobre movimientos sociales y qué opinión te merecen?
de **Ernesto Martínez Orozco** - viernes, 9 de junio de 2017, 17:50

- 1.- Opino que no son la mejor forma de obtener lo que quieren, debido a que se exceden en muchos sentidos como por ejemplo el robo de vehículos, la quema de sitios, etc. Si en la mayoría todos fueran pacíficos estuviera totalmente de acuerdo.
- 2.- Pienso que están bastante fueran de lugar, debido a que es un gran desperdicio de recursos los cuales podrían ser utilizados para otras cosas que ayuden al municipio.
- 3.- Estoy a favor debido a que son organizaciones las cuales estan a favor de las personas como nosotros.

Calificación máxima: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: ¿Qué sabes sobre movimientos sociales y qué opinión te merecen?
de **Juan carlos Araiza** - domingo, 11 de junio de 2017, 22:18

Compañero ernesto, quisiera poner en duda tu opinion acerca de que los sindicatos y organizaciones son un desperdicio del gasto publico y que esos recursos se podrían utilizar en otras cosas, ya que a mi punto de vista, es la pieza fundamental de la organizacion en las acciones a tomar.

Calificación máxima: - [Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Imagen 14 Vista parcial de participación de alumnos en el foro de discusión (elaboración propia)

b) Actividad 2 “Línea de tiempo Movimientos sociales en México”

Actividad 2: Línea de tiempo “Movimientos sociales en México”

Acción sobre las calificaciones

Nombre [Todos](#) A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 Apellido(s) [Todos](#) A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 Página: 1 2 3 (Siguiente)

Seleccionar	Imagen del usuario	Nombre / Apellido(s)	Dirección de correo	Estado	Calificación	Editar	Última modificación (entrega)	Archivos enviados	Comentarios de la entrega	Última modificac (calificaci)
<input type="checkbox"/>		Cesar Armando Casillas Robledo	cesaramandocar_5@hotmail.com	Enviado para calificar Calificado	Calificación 100,00 / 100,00	Editar	miércoles, 14 de junio de 2017, 17:15	Actividad 3.4.2 Línea de tiempo "Movimientos sociales en México Ernesto Martínez, Cesar Casillas.pdf"	Comentarios (0)	sábado, 17 de junio de 2017, 12:0
<input type="checkbox"/>		Elsa González Gutiérrez	Elsahorang@hotmail.com	Sin entrega Calificado	Calificación 0,00 / 100,00	Editar	-		Comentarios (0)	miércoles, de junio de 2017, 15:3
<input type="checkbox"/>		Jordy Hernández Sánchez	jordy@hotmail.com	Enviado para calificar Calificado	Calificación 100,00 / 100,00	Editar	lunes, 19 de junio de 2017, 14:44	Doc1.docx	Comentarios (0)	jueves, 22 junio de 2017, 08:5
<input type="checkbox"/>		Blanca Estefani Castillo Hernández	estefanicastilloh@gmail.com	Enviado para calificar Calificado	Calificación 100,00 / 100,00	Editar	domingo, 18 de junio de 2017, 13:41	Actividad 3.4.2 Línea de tiempo "Movimientos sociales en México Blanca"	Comentarios (0)	jueves, 22 junio de 2017, 08:5

Imagen 15 Vista parcial de entrega de actividad de los alumnos (elaboración propia)

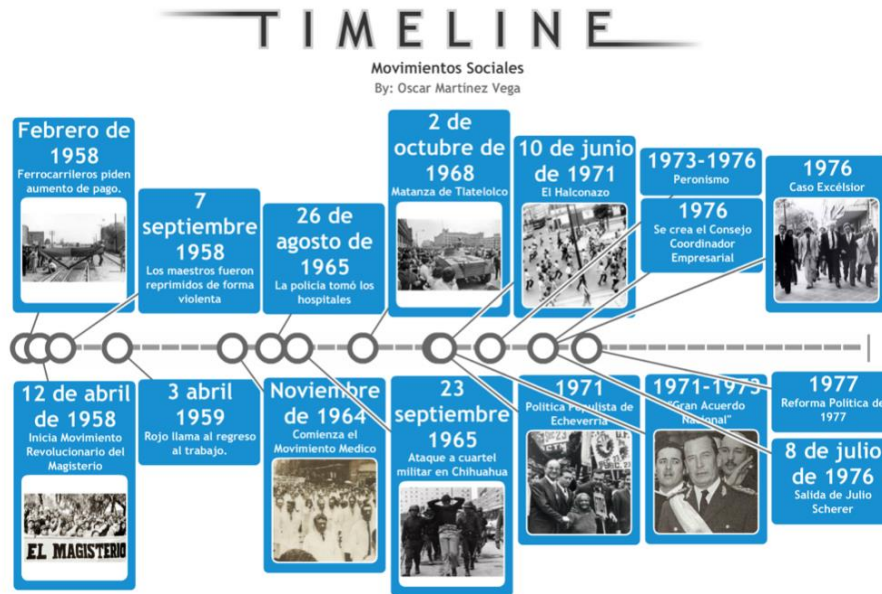


Imagen 16 Producto de aprendizaje elaborado por uno de los alumnos (elaboración propia a partir de lo realizado por alumnos del curso)

c) Actividad 3 “Diseña un meme sobre el movimiento estudiantil del ‘68”

Tema	Comenzado por	Rélicas	No leído ✓	Último mensaje
"Actividad 3 Diseña un memes sobre el Movimiento Estudiantil del '68"	Rosario Sánchez	2	0	Bernardo Alatorre Muñoz mié, 28 de jun de 2017, 15:59
Actividad 3: Diseña un meme sobre el movimiento estudiantil del 68.	Elsa González Gutiérrez	1	0	Bernardo Alatorre Muñoz mié, 28 de jun de 2017, 15:53
Actividad 3: diseño de un meme sobre movimiento estudiantil del 68	miguel angel guzman carbajal	7	0	Elsa González Gutiérrez vie, 23 de jun de 2017, 23:28
Respuesta al estilo "Rick Harrison"	Cristofer Camarena Orozco	2	0	Rosario Sánchez jue, 22 de jun de 2017, 14:41
Momazo del 68 :v	Jordy Hernández Sánchez	0	0	Jordy Hernández Sánchez mar, 20 de jun de 2017, 19:48
Actividad 3 Diseña un memes sobre el Movimiento Estudiantil del '68	Oscar Martínez Vega	1	0	Bernardo Alatorre Muñoz mar, 20 de jun de 2017, 19:02
Actividad 3 meme de Tlatelolco	Iván (feik) Almaraz	2	0	Bernardo Alatorre Muñoz mar, 20 de jun de 2017, 18:48
Meme Tlatelolco	Karla Alvarado	4	0	Bernardo Alatorre Muñoz mar, 20 de jun de 2017, 18:44
Razón para la Masacre?	José Julián Rubalcaba Covarrubias	8	0	Bernardo Alatorre Muñoz mar, 20 de jun de 2017, 18:38
Masacre del 68	Francisco Javier Lopez Rubalcava	1	0	Bernardo Alatorre Muñoz mar, 20 de jun de 2017, 18:30
Producto de aprendizaje de la alumna Blanca Estefani Castillo	Bernardo Alatorre Muñoz	2	0	Bernardo Alatorre Muñoz mar, 20 de jun de 2017, 18:23
Tragedia del 68	Andrea Orozco Hernández	2	0	Bernardo Alatorre Muñoz mar, 20 de jun de 2017, 18:21
"Actividad 3 Diseña un memes sobre el Movimiento Estudiantil del '68"	Yamile Lara Navarro	1	0	Bernardo Alatorre Muñoz mar, 20 de jun de 2017, 18:16
El Gobierno de D.O.G.	Ernesto Martínez Orozco	5	0	Bernardo Alatorre Muñoz mar, 20 de jun de 2017, 18:14
Mayores Oportunidades Para la clase media. ¿En verdad, valió la pena?	Yennifer Alondra Ponce López	2	0	Bernardo Alatorre Muñoz mar, 20 de jun de 2017, 18:11
Meme Tlatelolco	Cesar Armando Casillas Robledo	3	0	Bernardo Alatorre Muñoz mar, 20 de jun de 2017, 18:07
Meme Tlatelolco	fatima maldonado	1	0	Bernardo Alatorre Muñoz mar, 20 de jun de 2017, 18:02

Imagen 17 Participación de alumnos en el foro de memes de denuncia (elaboración propia)

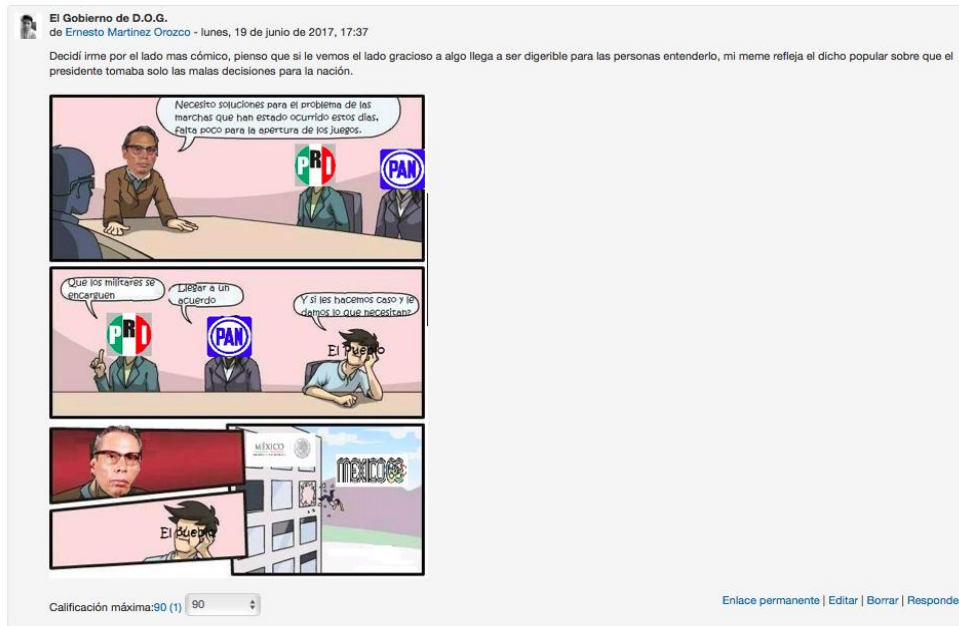


Imagen 18 Vista parcial de un meme de denuncia elaborado por un alumno (elaboración propia a partir de lo realizado por alumnos del curso)

d) Actividad 4 “Mural histórico electrónico”

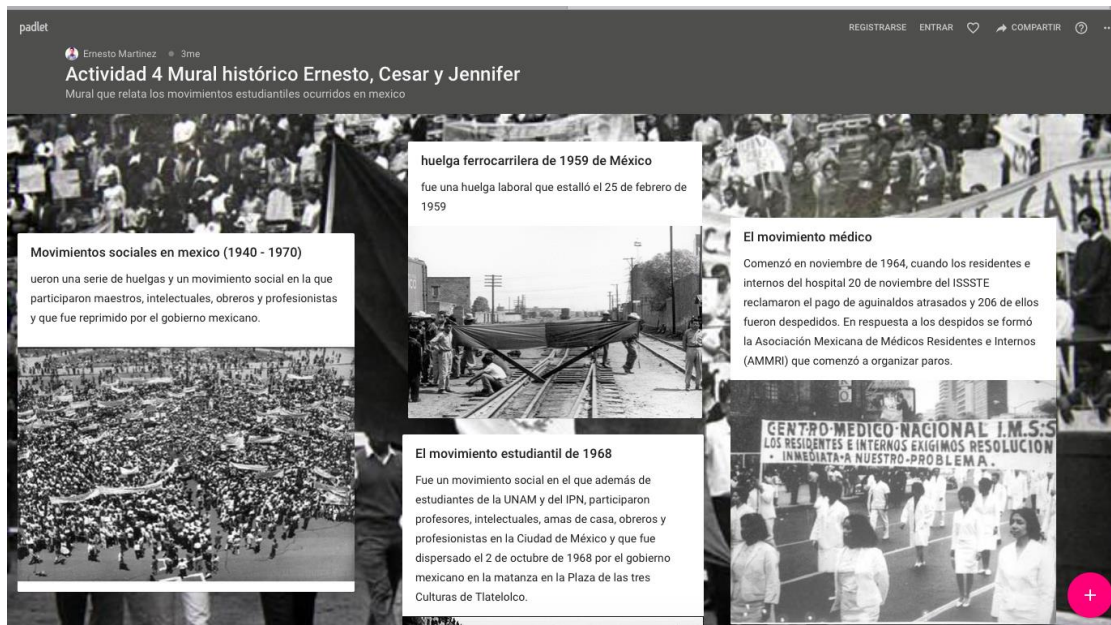


Imagen 19 Vista parcial de mural electrónico elaborado por alumnos Se puede visitar en: https://padlet.com/tails_doll_40/i0tkc67waki (elaboración propia a partir de lo realizado por alumnos del curso)

e) Calificaciones obtenidas por los alumnos



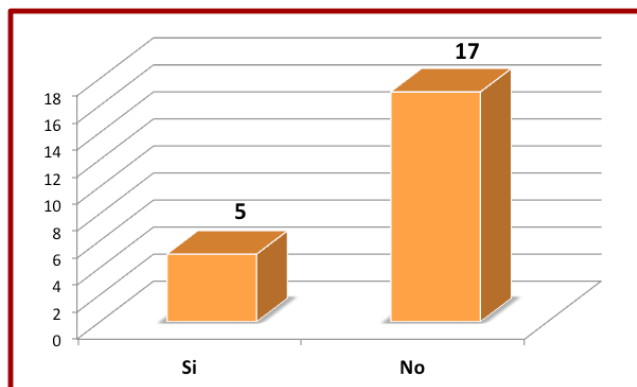
Apellido(s) * Nombre		Dirección de correo	Democracia y sober...				Total del curso
			Actividad 1: Foro *...	Actividad 2: Línea d...	Actividad 3: Diseña...	Actividad 4 Mural hi...	
Iván (feik) Almaraz		amenofis68@hotmail.com	-	100,00	100,00	80,00	93,33
Karla Alvarado		karia_vane00@hotmail.com	100,00	100,00	-	100,00	100,00
Juan carlos Araiza		Jc_life_study@hotmail.com	-	80,00	95,00	100,00	91,67
Cristofer Camarena Orozco		ocopistolas@live.com.mx	100,00	100,00	100,00	80,00	95,00
Ricardo Carvajal Alvarez		Reikoleta@hotmail.com	100,00	0,00	-	0,00	33,33
Cesar Armando Casillas Robledo		cesararmandocar_5@hotmail.com	100,00	100,00	95,00	100,00	98,75
BLanca Estefani Castillo Hernández		estefanicastilloh@gmail.com	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00
Juan gallardo artoñas gallardo nuño		juanjosegallardonuno@gmail.com	-	0,00	-	0,00	0,00
Eisa González Gutiérrez		Eisahorangg@hotmail.com	100,00	0,00	-	0,00	33,33
miguel angel guzman carbajal		guzmancarbajalmayky@gmail.com	100,00	100,00	90,00	0,00	72,50
Jordy Hernández Sánchez		jor.dy@hotmail.com	100,00	100,00	-	80,00	93,33
Alejandro Isordia aimaraz		Eiejendre_@hotmail.com	-	100,00	-	100,00	100,00
Yamilé Lara Navarro		yamilé_amors@hotmail.com	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00
Francisco Javier Lopez Rubalcava		orozcomario647@gmail.com	100,00	90,00	50,00	100,00	85,00
fatima maldonado		fatimamr13@hotmail.com	100,00	0,00	95,00	100,00	73,75
Ernesto Martinez Orozco		tails-doll-40@live.com.mx	-	100,00	90,00	100,00	96,67
Oscar Martínez Vega		oscar_mtz_7800@hotmail.com	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00
Andrea Orozco Hernández		Andrea_oh27@hotmail.com	100,00	100,00	50,00	100,00	87,50
Yennifer Alondra Ponce López		alondra_lopez20@outlook.com	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00
José Julián Rubalcaba Covarrubias		julianhyuga1@gmail.com	100,00	100,00	95,00	80,00	93,75
Rosario Sánchez		rosariosanchez1210@gmail.com	100,00	0,00	100,00	0,00	50,00
Promedio general			100,00	74,76	90,67	72,38	80,85

Imagen 20 Vista parcial de las calificaciones obtenidas de los alumnos en la secuencia didáctica aplicada (elaboración propia)

4.2 Sobre la evaluación de la secuencia e implementación del curso en modalidad b-learning

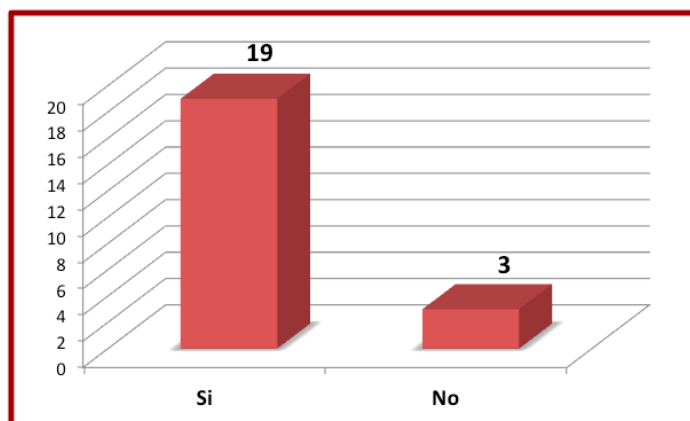
Una vez concluida la secuencia didáctica, se aplicó a 22 alumnos que participaron en la secuencia didáctica, un cuestionario de evaluación del diseño de la plataforma virtual y del aprendizaje construido a través de ella (ver Anexo 7), quedando los resultados como siguen:

a) A la pregunta: *¿Tuvo alguna dificultad para ingresar al aula virtual y a los materiales?*



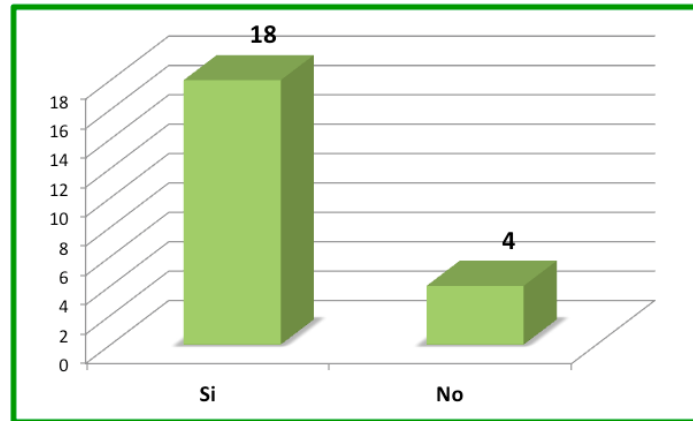
Los resultados arrojados por los alumnos a esta pregunta, nos permite darnos cuenta que el acceso a la plataforma virtual era amigable y se considera que poco más del 77% de los alumnos participantes lograron acceder a la plataforma y a las actividades sin mayor problema.

b) A la pregunta: *¿Considera que la forma en que estaban organizados y se presentaban los contenidos, ayudó a la comprensión de los materiales y a la realización de las actividades?*



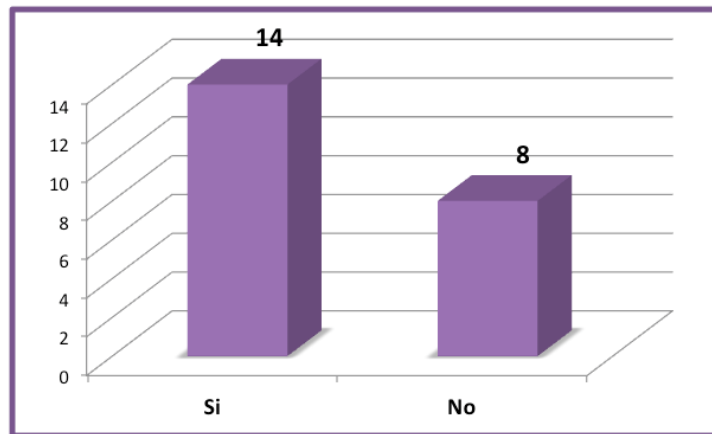
Un 86% del alumnado participante del proyecto pedagógico, consideran que los materiales y contenidos del entorno virtual de aprendizaje diseñado para aplicar la secuencia didáctica, ayudaron para comprender los contenidos y la construcción de competencias históricas que se planificaron adquirir en el proyecto.

c) A la pregunta, *¿La plataforma facilitó las interacciones con el profesor y tus compañeros?*



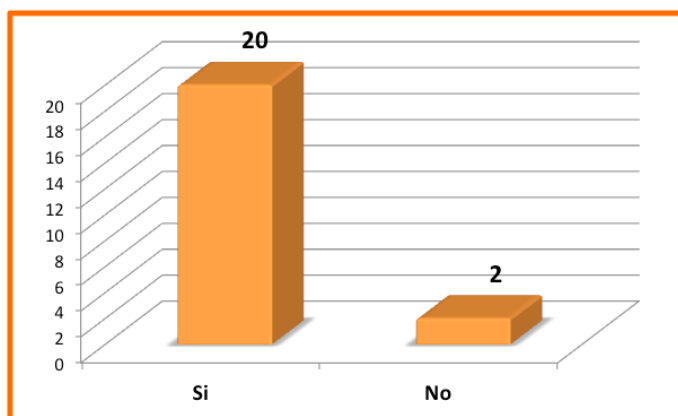
La mayoría de los alumnos evaluaron pertinente para la construcción del aprendizaje la interacción del docente y los compañeros a través del uso de los foros y los mensajes directos desde el entorno virtual de aprendizaje.

d) A la pregunta, *¿Fueron fáciles de manipular las herramientas digitales solicitadas para el diseño y entrega de las tareas solicitadas?*



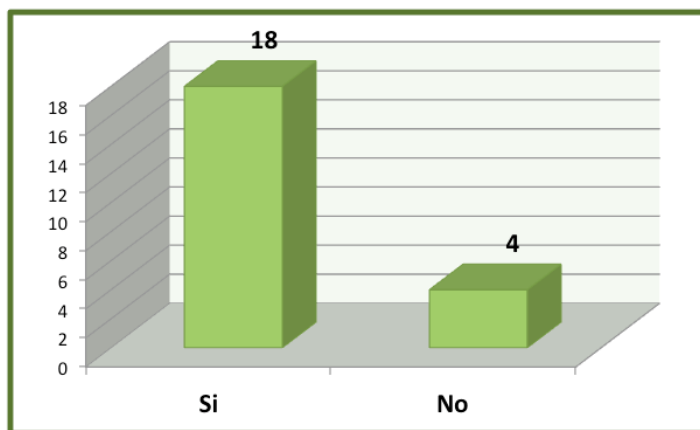
Aún cuando la mayoría de los alumnos consideran de fácil uso a través de tutoriales, que las herramientas digitales (cmap tools, time line, capzles, remembre, meme generator, educaplay, padlet) que se solicitaron utilizar para la construcción de los productos de aprendizaje; vale la pena replantear el uso de algunos o la inducción a los mismos, ya que algunos alumnos tuvieron problemas para su uso a partir de la exploración individual de dichas herramientas digitales.

e) A la pregunta, *¿Considera el ambiente virtual de aprendizaje como espacio de construcción de conocimientos?*



Los resultados que arrojó esta pregunta ayuda consolidar el proyecto del uso pedagógico de un entorno virtual de aprendizaje para construir conocimientos, ya que el 90% de los alumnos participantes consideran la modalidad b-learning como una estrategia viable para la construcción de conocimientos, característica propia de los alumnos digitalizados y habituados al uso de las tecnologías de la información.

f) A la pregunta, *¿Le agradaría volver a utilizar la plataforma virtual y herramientas digitales para aprender Historia de México en cursos futuros?*



El que el 82% de los alumnos participantes del proyecto de intervención afirmen que les agradaría volver a participar en otro curso mediado por las TIC's, ayuda a inferir el éxito del proyecto e implemetar su uso en otros cursos y/o unidades de aprendizaje.

Capítulo 5: Conclusión

El proyecto de intervención educativa buscó aplicar herramientas digitales que pueden ser utilizadas para el aprendizaje de la Historia que se encuentran de forma libre en la web. Para ello se diseñó y se estructuró un entorno virtual de aprendizaje que facilitara el desarrollo de actividades a través del uso de smartphones y otros dispositivos electrónicos que coadyuvara al desarrollo de competencias educativas según se menciona en la Reforma Integral de Educación Media Superior.

Aún cuando se tienen ya resultados preliminares del proyecto, se considera que se logró aplicar pedagógicamente un entorno virtual de aprendizaje que fortaleció la construcción de aprendizajes significativos entre alumnos de cuarto semestre de bachillerato en la unidad de aprendizaje de Historia de México, que coadyuve al logro de competencias genéricas del Sistema Nacional de Bachillerato y competencias específicas de la unidad de aprendizaje, estipuladas dentro de la Reforma Integral de Educación Media Superior.

Para lograr lo anterior, fue necesario primeramente diferenciar e identificar al tipo de alumnado actual que media el aprendizaje a través de los medios digitales y el ambiente-proceso de aprendizaje que era necesario construir para facilitar el conocimiento.

Luego, se analizó el uso de los entornos virtuales de aprendizajes y de herramientas digitales para facultar procesos de aprendizaje desde las teorías constructivistas y conectivistas. Diseñando para ello, un entorno virtual de aprendizaje con herramientas propias de las tecnologías de la información con contenidos propios de una unidad de competencia de Historia de México según el programa de estudio del Bachillerato General por competencias del Sistema de Educación Media Superior de la Universidad de Guadalajara.

Por último, después de la evaluación del nivel de logro de competencias específicas de la unidad de aprendizaje de Historia de México alcanzado, a través del uso del entorno virtual de aprendizaje y de herramientas digitales se considera que un 80% del alumnado que participó en el proyecto mostró pertinencia y mostró un aprendizaje significativo y colaborativo a través de las TICS por lo que se considera viable volver aplicarlo en cursos futuros para la construcción de conocimiento histórico.

Sin duda el aula es un espacio que favorece la socialización y el aprendizaje, pero la globalización tanto económica como cultural, han impulsado nuevas formas de aprender a aprender, nuevas formas de socializarnos y ser, para convertirnos en ciudadanos digitales.



La sociedad de la información impulsa entre los docentes el rediseño de su práctica educativa para hacer frente a los nuevos contextos de comunicaciones entre docente y alumno. Ante la reflexión de éste contexto, se diseñó un entorno virtual de aprendizaje (plataforma moodle) donde, se echó mano de diversas herramientas que nos proveyó la web 2.0, se promovió la construcción de aprendizajes en modalidad b-learning y a través de las redes sociales como vehículos de socialización de los aprendizajes individuales para la metacognición colectiva de las competencias a desarrollar.

Por último, la utilización en el proyecto de la plataforma moodle por las ventajas que se encuentran por el diseño constructivista de las actividades y por su fácil acceso. La plataforma virtual, está actualmente activa y se pretende utilizar en el ciclo escolar 2017-B, que está por iniciar en Septiembre del año que se cursa.

La aplicación de las actividades de aprendizaje anteriormente descritas e instauradas bajo un enfoque pedagógico socio-constructivista y conectivista, lograron en buen nivel alcanzar de manera significativa los aprendizajes esperados y las competencias propias del perfil de egreso que nos marca la RIEMS, echando mano del uso de las Tics, como instrumento de construcción y socialización de saberes.

Así pues, la experiencia de implementar herramientas digitales en un entorno virtual de aprendizaje propició de manera significativa el interés por la Historia, lo cual se identifica, ya que surgieron varias propuestas de las cuales son las tertulias con personajes digitales, hecho esto, con base a la información y datos históricos entre otras estrategias didácticas que se fueron gestando entre los alumnos que participaron en el proyecto de investigación aplicado.

Ante el aprendizaje significativo, es imperante expresar, que el gusto por el uso de las TIC's, resultó de manera acertada para el logro de las competencias educativas expresadas en la Unidad de aprendizaje de Democracia y soberanía nacional (Historia de México).

No cabe duda, que la clave del éxito es el conocimiento de las cosas, en éste caso, el conocimiento de las fortalezas y prioridades del grupo, fueron ésa llave que permitió abrir la puerta para romper la frontera de la enseñanza tradicional con un modelo de enseñanza significativa basada en el uso de las Tecnologías de la información y la comunicación estructuradas dentro del entorno virtual de aprendizaje, y por ende, el logro al interés e importancia de la Historia de México, partiendo de una estructura fundamentada en la identidad de mexicanos, lo cual les otorga ése gusto, orgullo y sentido de pertenencia a nuestro país, México.



Referencias bibliográficas

- Boneu, J. (2007). “Plataformas abiertas de *e-learning* para el soporte de contenidos educativos abiertos”. *Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento RUSC*, Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado el 20 de Mayo de 2016: <http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/boneu.pdf>
- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del *e-learning*. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)* [artículo en línea]. Vol. 3, n.º 1. UOC. [Fecha de consulta: 21 de Mayo de 2016]. Disponible en: <http://www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.pdf>
- Carrington, Alan. (s/f). La rueda de la pedagogía V3.0. Recuperado el 03 de Junio de 2017, de Creative Commons Disponible en el sitio web: http://2-learn.net/director/wp-content/uploads/2014/10/Rueda_de_Bloom.pdf
- Casal, Silvia. (2010). Aprender Historia en la Escuela Secundaria. El caso de Morelia, Michoacán (México). Recuperado el 09 de Septiembre de 2016, de Revista Mexicana de investigación educativa. Disponible en sitio web: <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v16n48/v16n48a5.pdf>
- Centro virtual de aprendizaje. (2010). Constructivismo. Recuperado el 13 de mayo de 2017, de Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) Disponible en sitio web: http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo_2/constructivismo.htm
- Consejo Estatal de Población del estado de Jalisco (COEPO). (2012). Índice de Desarrollo Municipal, Jalisco 2012. Recuperado el 09 de Septiembre de 2016, de Instituto de Información Geográfica y Estadística del Estado de Jalisco (IIEG) Disponible en sitio web: <http://iit.app.jalisco.gob.mx/coepo/mapas/>
- Fernández Aedo, R., Delavaut Romero, M. (2008). Educación y tecnología: un binomio exponencial. Buenos Aires: Grupo K.
- García Aretio, L. (1999). Fundamentos y Componentes de la Educación a Distancia. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, volumen 2, nº 2, pp. 43-61. Recuperado el 20 de mayo de 2016. Disponible en:

<http://ried.utpl.edu.ec/es/node/437>



García Aretio, L. (2012). Educación a distancia hoy ¿Cambio radical? 10 años de vivencias en educación virtual. [Videoconferencia]. Recuperado el 21 de Mayo de 2016. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wzrE1gFX3cs>

Herrera Batista, Miguel Ángel. (s/f). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. Recuperado el 11 de Julio de 2016, de Revista Iberoamericana de Educación Disponible en Sitio web: <http://formaciondocente.sems.udg.mx/mod/assign/view.php?id=1689>

Instituto de Información Estadística y Geográfica (IIEG). (2016). Acatic: Diagnóstico del municipio. Recuperado el 02 de Septiembre de 2016, de Gobierno del Estado de Jalisco-IIEG. Disponible en sitio web: <http://www.iieg.gob.mx/contenido/Municipios/Acatic.pdf>

López Morales, Elsa G.. (2015). Psicopedagogía del Historia. Recuperado el 09 de Septiembre de 2016, de UNADM Especialidad en Enseñanza de la Historia de México. Disponible en sitio web: http://posgrado.unadmexico.mx/posgrado/pluginfile.php/4025/mod_resource/content/8/Unidad_1/index.html

Mohammed Abdul, Jabbar Fahad. (2009). Herramientas Web 2.0 para el Aprendizaje Colaborativo. 18 de abril de 2017, de CYTED Ciencia y tecnología para el desarrollo Disponible en sitio web: http://remo.det.uvigo.es/solite/attachments/038_Web%202.0.pdf

Piscitelli, Alejandro. (2010). 1 @ 1 Derivas en la educación digital. Buenos Aires: Santillana. Recuperado el 21 de Mayo de 2016. Disponible en sitio web: <http://www.pent.org.ar/sites/default/files/actividades/liprof/c10/m1a1/recursos/derivvas.pdf>

Prensky, Marc (1991) Digital Natives, Digital Immigrants, NCB University Press, Vol. 9
Sánchez Córdova, H., Romo Medrano, L., Parcero López, R., & De la Torre Herrera, L.. (2014). Historia de México . México, D.F.: Pearson.

Santos Medina, Mayra & Miguel Ramos, Arturo. (2013). Raíces de una nación: México. México, D.F.: Oxford.

Secretaría de Educación Pública (2009). ACUERDO número 444 por el que se establecen las competencias que constituyen el Marco Curricular Común del Sistema Nacional del Bachillerato. Diario oficial. Primera Sección, Cap. III, art. 7

Siemens, George. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Recuperado el 11 de julio de 2016, de Diego Leal (repositorio) Disponible en sitio web: [http://www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens\(2004\)-Conectivismo.doc](http://www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens(2004)-Conectivismo.doc)

Sistema de Educación Media Superior Universidad de Guadalajara. (2015). Programa de las unidades de aprendizaje: Humanidades y sociedad. Recuperado el 07 de Julio de 2016, de Sistema de Educación Media Superior de la Universidad de Guadalajara. Disponible en Sitio web: http://www.sems.udg.mx/sites/default/files/BGC/humanidades_con_anexo_v03.pdf

Solano Alpízar, José. (2009). Educación y aprendizaje. Recuperado el 14 de Mayo de 2017, de Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA Disponible en sitio web: <http://www.ceducar.info/educar/recursos/biblioteca%20online/Volumen%202/HTML/files/assets/basic-html/page121.html>

S/A. (2015). Teoría de las Inteligencias múltiples. Recuperado el día 13 de Abril de 2017 Disponible en el sitio web: http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/INTELIGENCIASMULTIPLES_1157.pdf

Ramírez Campos, Silvia (2014). Historia de México. México, D.F.: Pearson.

Rico, Galindo R., Ávila Rodríguez, M., Yarza Chousal, C., & Quijano Velasco, F. (2013). Historia de México: recursos didácticos. México, D.F.: Santillana.

Zariñán Medina, Isidro. (2011). Historia de México: nuestra memoria histórica. Naucalpan, Estado de México: Esfinge Editorial.

ANEXOS

Anexo 1

ESCUELA PREPARATORIA REGIONAL DE TEPATITLÁN MÓDULO ACATIC

Unidad de aprendizaje: Democracia y soberanía nacional (Historia de México)

Facilitador: Bernardo Alatorre Muñoz

Ciclo escolar 2017-A

RÚBRICA PARA EVALUAR PARTICIPACIÓN EN FORO “¿QUÉ SABES DE...?”

ASPECTOS A EVALUAR	EXCELENTE (2 puntos)	BIEN (1.5 puntos)	SUFICIENTE (1 punto)	INSUFICIENTE (0 puntos)
Participación en el foro	El alumno realizó su participación personal y retroalimentó al menos a dos compañeros.	El alumno realizó su participación personal y Retroalimentó sólo a un compañero.	El alumno realizó su participación personal pero no retroalimentó a sus compañeros.	El alumno no realizó su participación personal ni retroalimentó a sus compañeros.
Contenido de las aportaciones	El alumno aborda a profundidad las tres cuestiones solicitadas: 1. Su opinión sobre manifestaciones y marchas sociales. 2. Percepción de las acciones que realizan los sindicatos y los partidos políticos para promover su ideología 3. Argumenta si está a favor o en contra de los mecanismos utilizados por organizaciones sociales	El alumno aborda medianamente las tres cuestiones solicitadas: 1. Su opinión Sobre manifestaciones y marchas sociales. 2. Percepción de las acciones que realizan los sindicatos y los partidos políticos para promover su Ideología 3. Argumenta si está a favor o en contra de los Mecanismos utilizados por Organizaciones Sociales	El alumno aborda parcialmente de 1 a 2 de las cuestiones solicitadas: 1. Su opinión sobre manifestaciones y marchas sociales. 2. Percepción de las acciones que realizan los sindicatos y los partidos políticos para promover su ideología 3. Argumenta si está a favor o en contra de los mecanismos utilizados por organizaciones sociales	El alumno no contesta las tres cuestiones solicitadas: 1. Su opinión sobre manifestaciones y marchas sociales. 2. Percepción de las acciones que realizan los sindicatos y los partidos políticos para promover su ideología 3. Argumenta si está a favor o en contra de los mecanismos utilizados por organizaciones sociales

Retroalimentación a compañeros	El alumno analiza las opiniones de dos de sus compañeros y manifiesta su punto de vista fomentando el diálogo entre pares y en forma respetuosa.	El alumno manifiesta su punto de vista sobre las aportaciones de sus compañeros pero no fomenta el diálogo o réplica a su comentario.	El alumno manifiesta su opinión a los comentarios de sólo un compañero pero no fomenta el diálogo o réplica a su comentario.	El alumno no retroalimenta a sus compañeros en forma respetuosa.
---------------------------------------	--	---	--	--

ESCUELA PREPARATORIA REGIONAL DE TEPATITLÁN MÓDULO ACATIC

Unidad de aprendizaje: Democracia y soberanía nacional (Historia de México)

Facilitador: Bernardo Alatorre Muñoz

Ciclo escolar 2017-A

RÚBRICA PARA LÍNEA DE TIEMPO ELECTRÓNICA

ASPECTOS A EVALUAR	EXCELENTE (2.5 puntos)	SUFICIENTE (1.5 puntos)	INSUFICIENTE (0.5 puntos)
Presentación	Material a elección del estudiante, datos y personajes con orden lógico y cronológico sobre los movimientos sociales solicitados, visualmente es atractivo es colores e imágenes. Sin faltas de ortografía. Presentado en tiempo y forma en el entorno virtual de aprendizaje, utilizando la herramienta digital de <i>Timeline, Capzles, o Rememle</i> .	Material a elección del estudiante, datos y personajes con orden lógico y cronológico sobre los movimientos sociales solicitados, visualmente es atractivo en colores, no posee imágenes. Presentado en tiempo y forma en el entorno virtual de aprendizaje, utilizando la herramienta digital de <i>Timeline, Capzles, o Rememle</i> .	El material es poco atractivo, presenta faltas de ortografía, contiene datos y personajes solicitados sobre los movimientos sociales de manera desorganizada que no permite la secuencia lógica y cronológica. No utiliza la herramienta de <i>Timeline, Capzles, o Rememle</i> .
Características	Describe con claridad la información más sobresaliente los hechos y procesos identificados sobre los movimientos sociales de México de 1940-1970 solicitados; así como de los personajes usando frases e imágenes representativas.	Describe vagamente la información los hechos y procesos identificados sobre los movimientos sociales de México de 1940-1970 solicitados; así como de los personajes usando frases e imágenes representativas.	Está cargado de mucho texto que no permite visualizarlo adecuadamente, las imágenes carecen de representación de las fechas y los personajes importantes.
Contenido	La información demuestra que fue leída, analizada y seleccionada con sumo cuidado para revelar su importancia, ubicada con claridad para ser entendida, relacionando causas y efectos de los movimientos sociales en México de 1940-1970.	La información demuestra que fue leída, analizada y seleccionada con sumo cuidado para revelar su importancia, ubicada con claridad para ser entendida, relacionando causas y efectos de los movimientos sociales en México de 1940-1970.	Presenta falta de interés en la información, impera el texto copiado acerca de las causas y efectos de los movimientos sociales en México de 1940-1970.
Formato	El trabajo se presenta con creatividad en el foro del entorno virtual de aprendizaje.	Falta uno de los requerimientos o están mal desarrollados.	Faltan dos requerimientos o están mal desarrollados.

**ESCUELA PREPARATORIA REGIONAL DE TEPATITLÁN MÓDULO
ACATIC**

Unidad de aprendizaje: Democracia y soberanía nacional (Historia de México)

Facilitador: Bernardo Alatorre Muñoz

Ciclo escolar 2017-A

RÚBRICA PARA EVALUAR MEME DE DENUNCIA Y CRÍTICA SOCIAL

ASPECTOS A EVALUAR	EXCELENTE (2.5 puntos)	SUFICIENTE (1.5 puntos)	INSUFICIENTE (0.5 puntos)
Búsqueda de información	El alumno busca la información e imágenes sobre el movimiento estudiantil del '68 y su trascendencia política, consultando de 3 a 4 fuentes electrónicas para elaborar su meme sobre el tema y las cita adecuadamente en su trabajo.	El alumno busca la información e imágenes sobre el movimiento estudiantil del '68 y su trascendencia política, consultando al menos de 1 a 2 fuentes electrónicas para elaborar su meme sobre el tema y las cita adecuadamente en su trabajo.	El alumno busca información e imágenes sobre el movimiento estudiantil del '68 y su trascendencia consultando al menos 1 fuente electrónicas para elaborar su meme sobre el tema, pero no las cita adecuadamente en su trabajo.
Coherencia del Meme	La elección de la imagen está en consonancia con el texto.	La imagen tiene algo que ver con el texto, pero sería necesario escribirlo de otra manera completamente diferente para entenderlo	La imagen no tiene nada que ver con el texto escrito
Adecuación a los contenidos solicitados	El meme se adecúa a la solicitado de la actividad y al período histórico analizado en la secuencia de aprendizaje (México de 1940-1970).	El meme no tiene que ver con lo solicitado ni con los contenidos del tema; aun cuando se relaciona con el periodo estudiado (México de 1940-1970).	El meme no tiene nada que ver con la actividad ni con el periodo estudiado (México de 1940- 1970).
Creatividad	El trabajo muestra originalidad en las ideas presentadas.	El trabajo muestra al menos dos ideas que son originales.	El trabajo no muestra ideas originales.
Ortografía y redacción.	Presenta un trabajo ordenado y sin faltas ortográficas.	Presenta un trabajo ordenado y con un rango de 2 a 3 faltas ortográficas.	Presenta un trabajo con más de 5 faltas ortográficas.

ESCUELA PREPARATORIA REGIONAL DE TEPATITLÁN MÓDULO ACATIC

**Unidad de aprendizaje: Democracia y soberanía nacional (Historia de México) Facilitador:
Bernardo Alatorre Muñoz**

Ciclo escolar 2017-A

**RÚBRICA PARA EVALUAR PARTICIPACIÓN EN FORO “MEMES DE DENUNCIA Y
CRÍTICA SOCIAL”**

ASPECTOS A EVALUAR	EXCELENTE (2 puntos)	BIEN (1.5 puntos)	SUFICIENTE (1 punto)	INSUFICIENTE (0 puntos)
Participación en el foro	El alumno realizó su participación personal y retroalimentó al menos a dos compañeros.	El alumno realizó su participación personal y retroalimentó sólo a un compañero.	El alumno realizó su participación personal pero no retroalimentó a sus compañeros.	El alumno no realizó su participación personal ni retroalimentó a sus compañeros.
Contenido de las aportaciones	El alumno comparte el meme editado y explica en un párrafo ampliamente en el foro, lo que expresa tanto la frase utilizada como la imagen que usó.	El alumno comparte el meme editado y explica medianamente en un párrafo en el foro lo que expresa tanto la frase utilizada como la imagen que usó.	El alumno comparte el meme editado pero no explica en párrafo en el foro lo que expresa tanto la frase utilizada como la imagen que usó.	El alumno no comparte el meme editado ni explica en un párrafo en el foro lo que expresa tanto la frase utilizada como la imagen que usó.
Retroalimentación a compañeros	El alumno analiza las opiniones de dos de sus compañeros y manifiesta su punto de vista fomentando el diálogo entre pares y en forma respetuosa.	El alumno manifiesta su punto de vista sobre las aportaciones de sus compañeros pero no fomenta el diálogo o réplica a su comentario.	El alumno manifiesta su opinión a los comentarios de sólo un compañero pero no fomenta el diálogo o réplica a su comentario.	El alumno no retroalimenta a sus compañeros en forma respetuosa.

ESCUELA PREPARATORIA REGIONAL DE TEPATITLÁN MÓDULO ACATIC

Unidad de aprendizaje: Democracia y soberanía nacional (Historia de México) Facilitador: Bernardo Alatorre Muñoz

Ciclo escolar 2017-A

RÚBRICA PARA EVALUAR MURAL HISTÓRICO ELECTRÓNICO

ASPECTOS A EVALUAR	EXCELENTE (2.5 pts)	SUFICIENTE (1.5 pts)	INSUFICIENTE (0.5 pts)
Diseño y Contenido	Las ideas que se presentan en el mural histórico electrónico, cuentan con claridad, objetividad y están reforzadas con material de apoyo (imágenes, textos, videos, etc.) sobre los temas solicitados. Utiliza la herramienta digital solicitada para su edición.	Casi todas las ideas que se presentan en el mural histórico electrónico tienen relación directa con el tema y se presentan con bastante claridad y objetividad. Cuenta con material multimedia sobre los temas solicitados. Utiliza la herramienta digital solicitada para su edición.	Las ideas que se presentan tienen poca o ninguna relación con el tema, no son claras ni se representan con objetividad. No tiene orden ni estructura. No utiliza la herramienta digital solicitada para su edición.
Argumentación de las ideas.	Argumenta y/o fundamenta de manera clara y precisa el 100% de las ideas en los contenidos solicitados en el mural histórico electrónico: Movimientos sociales en México de 1940-170, desarrollo del Movimiento Estudiantil de 1968, trascendencia del movimiento estudiantil en la vida política del país y explica a manera de conclusión las causas de la desigualdad, el descontento político y la importancia de la participación social.	Vincula sus ideas con el 75% de los contenidos solicitados en Movimientos sociales en México de 1940-170, desarrollo del Movimiento Estudiantil de 1968, trascendencia del movimiento estudiantil en la vida política del país y explica a manera de conclusión las causas de la desigualdad, el descontento político y la importancia de la participación social.	No se observa argumentación y/o fundamentación de las ideas que plantea en el Movimientos sociales en México de 1940-170, desarrollo del Movimiento Estudiantil de 1968, trascendencia del movimiento estudiantil en la vida política del país y explica a manera de conclusión las causas de la desigualdad, el descontento político y la importancia de la participación social.
Organización.	La información está muy bien organizada y delimitada, tiene un orden coherente y clasificación.	La información está organizada, pero no está delimitada ni cronológicamente acomodada.	La información proporcionada no parece estar organizada, ni con idea de orden alguno.



Redacción, ortografía y creatividad.	No hay errores de gramática, ortografía o puntuación, es claro en la redacción. Muestra claramente la realización de un trabajo creativo.	Hay de 5 a 10 errores de gramática, ortografía o puntuación. Muestra poca creatividad en el diseño.	Muchos errores de gramática, ortografía o puntuación y se nota la ausencia de limpieza. Poca creatividad en el diseño.
--	---	---	--

ESCUELA PREPARATORIA REGIONAL DE TEPATITLÁN MÓDULO ACATIC

Unidad de aprendizaje: Democracia y soberanía nacional (Historia de México) Facilitador: Bernardo Alatorre Muñoz

Ciclo escolar 2017-A

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR TRABAJO COLABORATIVO

NOMBRE DE ALUMNO: _____

Criterios	Si	No
1. Colaboró y apoyó a sus compañeros.		
2. Mantuvo la armonía y cohesión grupal sin causar conflictos.		
3. Proporcionó ideas útiles en las discusiones.		
4. Ofreció soluciones a los problemas que surgieron para realizar las actividades.		
5. Su participación se centró en el trabajo a realizar.		
6. Su participación fue activa durante todo el proceso de realización de las actividades.		
7. Cumplió con las tareas específicas que le fueron asignadas en el equipo.		
8. Demostró interés por la calidad del trabajo y la entrega de las actividades de aprendizaje.		
9. Manejó el tiempo y cumplió puntualmente con las actividades asignadas.		
10. Mostró disposición para trabajar de forma colaborativa en las actividades.		



Unidad de aprendizaje: Democracia y soberanía nacional (Historia de México)

Proyecto de intervención pedagógica:

Uso de entorno virtual de aprendizaje

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA PARA ALUMNOS

Nombre del alumno: _____ Fecha: _____

Después de haber concluido la secuencia didáctica, selecciona la respuesta que consideres:

1. ¿Tuvo alguna dificultad para ingresar al aula virtual y a los materiales?

a) Si b) No

2. ¿Considera que la forma en que estaban organizados y se presentaban los contenidos, ayudó a la comprensión de los materiales y a la realización de las actividades?

a) Si b) No

3. ¿La plataforma facilitó las interacciones con el profesor y tus compañeros?

a) Si b) No

4. ¿Fueron fáciles de manipular las herramientas digitales solicitadas para el diseño y entrega de las tareas solicitadas?

a) Si b) No

5. ¿Considera el ambiente virtual de aprendizaje como espacio de construcción de conocimientos?

a) Si b) No

6. ¿Le agradecería volver a utilizar la plataforma virtual y herramientas digitales para aprender Historia de México en cursos futuros?

a) Si b) No

¿Hay algún comentario que desees realizar?

Gracias por tu participación en las actividades de la secuencia didáctica y en la evaluación.