

PIXTON: EVALUANDO LOS APRENDIZAJES EN LA MATERIA DE CONTEXTO SOCIOECONÓMICO DE MÉXICO (UNADM)

2.4. Seminario Recursos Educativos Abiertos (REA) y MOOC.

Por: Mayra Eunice Cortez López

INTRODUCCIÓN

“Uno de los defectos de la educación superior moderna es que hace demasiado énfasis en el aprendizaje de ciertas especialidades y demasiado poco en un ensanchamiento de la mente y el corazón por medio de un análisis imparcial del mundo”

Bertrand Russell

La presente ponencia es continuidad de un proyecto que inició en el 2015, en la Universidad Abierta y a Distancia de México durante el ciclo 2015-S2-B1 en la materia de Contexto Socioeconómico de México donde se comenzaron a hacer actividades mediante el uso de diferentes Recursos Educativos Abiertos (REA) para la construcción del conocimiento de los Desarrolladores de Software.

En la pasada intervención se hicieron uso de diversas herramientas digitales como: Mindomo (para elaborar mapas mentales, esquemas y otros), 123 app (para elaborar audios) y en esta ocasión se buscó implementar otro instrumento: PIXTON con la finalidad de enriquecer los conocimientos y habilidades que favorezcan la apropiación tecnológica, así como desarrollar en el educando las competencias digitales propias de su formación académica.

Con base en el Plan de estudios (2006) el Desarrollador de Software:

debe ser un profesionalista con amplia visión para desarrollar soluciones de software aplicando los procesos, modelos, estándares y herramientas de calidad de la industria del software; calificado para planear, diseñar, evaluar, controlar, instalar, integrar, construir, operar, administrar y mantener soluciones innovadoras en aplicaciones de la Tecnología de Información y de Software en sus diversos entornos y dispositivos electrónicos, logrando el máximo aprovechamiento de los recursos en las diferentes organizaciones públicas o privadas.

También debe:

- Capacidad de adaptación al auto-aprendizaje.
- Iniciativa para la investigación.
- Habilidad para la comunicación efectiva y el trabajo colaborativo.
- Organización y alto sentido de compromiso.
- Pensamiento lógico, analítico, crítico y reflexivo.
- Marcado interés por el desarrollo de software empleando **tecnologías emergentes** en las áreas de lenguajes de programación, Bases de Datos e ingeniería del software. (Plan de estudios 2006)

Por ello, la intención es poder orientarlos en el uso de éstas para facilitar su enseñanza-aprendizaje y ahora el que ellos mismos se autoevalúen y por parte del docente evaluar los aprendizajes obtenidos durante el tiempo estipulado. Si bien es cierto siguen habiendo diferentes retos, es necesario implementar el uso de diversos REA que ofrecen retos interesantes tanto para el docente (para aperturarse en su uso) como para los educandos (que puedan y deseen emplearlos para su educación) quienes cuentan con poco tiempo pero con el interés de aprender y darle una utilidad más práctica a una materia tan teórica.

OBJETIVO GENERAL

Evaluar los aprendizajes obtenidos mediante el uso de PIXTON de la Universidad, modalidad Abierta y a Distancia en la materia de Contexto Socioeconómico de México 2016-S1-B1

Objetivos Particulares:

- Implementar el uso de PIXTON como estrategia para evitar plagio entre los educandos.
- Fomentar la creatividad de los estudiantes encausada a la autoevaluación de lo aprendido dentro de la materia ya mencionada.
- Evaluar los aprendizajes obtenidos de los estudiantes de la materia de Contexto Socioeconómico de México 2016-S1-B1

Metas:

- Al finalizar el ciclo, el estudiante habrá elaborado diferentes actividades que permitirán abordar la temática.
- El estudiante habrá empleado la herramienta PIXTON para explicar lo aprendido en la materia CSM

Alcances de la Intervención

Se busca que los estudiantes utilicen herramientas digitales para abordar los contenidos temáticos de la materia de Contexto Socioeconómico y finalmente que puedan reflexionar y autoevaluar sus conocimientos. Algunos retos son:

- Uso eficiente de las herramientas a emplear,
- Disposición del estudiante por utilizarlas,
- El tiempo estimado para implementar el presente uso de PIXTON

Lo importante es ver la actitud que asume el estudiante en los retos digitales, pues finalmente se verá beneficiado en las actividades al aprender sobre estas herramientas y que, posiblemente las utilicen en esta y otras materias durante su formación profesional.

DESTINATARIOS

Como se mencionó en el trabajo anterior: *Uso de herramientas digitales en La materia de Contexto socioeconómico de México*, UnADM (Cortez 2015), la mayoría de los estudiantes que estudian en son hombres y mujeres que trabajan, se dedican a las labores del hogar, algunos son padres y madres de familia, lo que les caracteriza por ser personas con poco tiempo para dedicarle a sus estudios, sin embargo con una gran capacidad e interés en poder obtener sus estudios universitarios.

Además de esta situación, se cuenta con estudiantes que han estudiado una carrera universitaria presencial, lo que les facilita la elaboración de los trabajos, tales como ensayos, diagramas, lecturas, etc. Lo que genera un grupo heterogéneo y algunos van muy atrasados, mientras que otros van muy adelantados.

PLANTEAMIENTO PROTOTÍPICO

Es significativo conocer cómo otros países y personas implementan el uso de las Herramientas Web 2.0, ya que al compartir sus experiencias permiten que otros actores sociales podamos hacer uso de éstas conforme a nuestro contexto. Si bien es cierto existe inquietud de implementar algunas que faciliten el trabajo escolar de los estudiantes, se puede considerar el trabajar un tema de manera colaborativa con personas de otros países.

De ahí la importancia de hacer uso de las **Herramientas Web 2.0** las cuales podemos definirlas como la siguiente generación Web en donde las aplicaciones son más interactivas. La Web 2.0 provee una plataforma para crear aplicaciones dinámicas, ricas e interactivas. El término Web 2.0 fue acuñado por O'Reilly Media y se refiere a una nueva generación de aplicaciones Web que provee participación, colaboración e interacción en línea a los usuarios (Jabbar Fahad 2009).

Así mismo, al intención es que el estudiante pueda **Trabajar de manera cooperativa**, podemos definirla como todo aquél en cuyo resultado ha participado más de una persona. Se pueden clasificar y definir distintos tipos de trabajo cooperativo, dependiendo de los indicadores que se seleccionen. Cooperación invisible, Trabajo colaborativo, **Trabajo en grupo**. (Éste último es el que nos interesa) Es un tipo de trabajo cooperativo, donde se requieren unos niveles muy altos de coordinación, planificación e interacción, apoyar a aquellos que no saben y reaprender para aquellos que saben. (Orientación Andújar, 2014)

Este trabajo se piensa elaborar mediante **Proyectos colaborativos** pues permite que los participantes a sumar esfuerzos, competencias y habilidades, mediante una serie de trabajos en colaboración e interacciones que les permiten alcanzar juntos un propósito común. En esa situación nos referiremos a estudiantes de Educación a Distancia, con herramientas de la Web 2.0

Para poder trabajar de manera conjunta, estaremos en constante **Comunicación asincrónica**: la cual puede ser por texto, sonido, o videoconferencia, la cual incluye imagen y sonido. Por otra parte, también puede ser de manera **sincrónica**, en tiempo real de información u otros datos, por ejemplo la mensajería instantánea (Mendez, J. 2010)

El uso de estas nuevas tecnologías de la información ha permitido que Castells señale que ha surgido una nueva manera de organizarse, una red que define (Ritzer 2002) como un conjunto de *nudos interconectados* la cual ha sido estudiada en conjunto con el surgimiento de aparatos de multimedia, una cultura de la virtualidad donde se encuentra inmersa una imagen virtual en un mundo de hacer-crear, forjando así una experiencia. Estas redes son abiertas y con tendencias a expandirse ilimitadamente, dinámicas y capaces de innovar sin perturbar el sistema.

Si bien es cierto, la sociedad no determina la tecnología, ésta si puede desarrollarla para originar un cambio social que genera una enseñanza fundamental: esta tecnología de la información permitió la innovación que permiten descubrimientos y aplicaciones, es un proceso recurrente de prueba y error, de aprender creando (Castells 2004:31). Esta Teoría de la Tecnología de la información ha generado cinco características de su paradigma y son:

1. Son tecnologías para actuar sobre la información y no de manera viceversa como era anteriormente.
2. La capacidad efecto de las nuevas tecnologías, es decir, la capacidad que tienen éstas al influenciar dentro de la sociedad, de la educación.
3. La interrelación que ha entre las relaciones que utilizan (circulan) dentro de las nuevas tecnologías con la información, lo que ha permitido que la sociedad pueda o no mantenerse más informada o bien, que la información esté ahí, mayormente disponible.
4. Permite la flexibilidad, es decir, que a través de éstos se puedan reconfigurar, cambiar de una manera constante la fluidez organizativa.
5. Las tecnologías están en constante crecimiento en distintas áreas del conocimiento y la educación no está exenta de este rubro.

En este tenor podemos decir que como Universidades Virtuales tenemos muchos retos: Forjar personas que desean obtener un título profesional mediante una orientación, principalmente y en la mayoría de las ocasiones son autónomos y al mismo tiempo, tener ciertas competencias (laborales, profesionales, digitales) tomando en cuenta los cuatro pilares de la educación que menciona la UNESCO. (Delors 1994)

ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

La presente estrategia de intervención será Posinstrucciona principalmente ya que retomaremos el uso de algunas herramientas pero nos enfocaremos en PIXTON como protagonista ya que en el presente trabajo estamos haciendo alusión a la evaluación de los aprendizajes.

Se busca que el estudiante pueda realizar lo siguiente:

Unidad 1. Actividad 2. Tarea Entregable
Contexto Socioeconómico de México

Unidad I. Etapa 1. Fundamentos para el estudio de la estructura socioeconómica de México

Indicaciones:

En un solo archivo, envía las siguientes dos actividades correspondientes al apartado “Tarea Entregable” de la Unidad 1. Bajo los siguientes lineamientos:

Desarrollo de la Actividad “A”:

1. **Realiza un organizador gráfico** en forma de Telaraña donde expliques Las principales teorías económicas (Mercantilismo, Fisiocracia, Neoclasicismo, Marxismo y Escuela Clásica). (Al final de las actividades encontrarás en las referencias bibliográficas donde te muestran cómo hacer tu organizador) que contenga lo siguiente:
 - a) Nombre de la teoría
 - b) Principal(es) representante(s)
 - c) Explicación de la teoría
 - d) Imagen que explique en qué consiste la teoría

Desarrollo de la Actividad “B”:

2. **Elabora un mapa mental donde expliques los Principales Indicadores Sociales y Económicos de México.** (Te sugiero que emplees una herramienta que se llama Mindomo, al final agregaré un tutorial que te enseñe a cómo emplearlo) que contenga lo siguiente:
 - a) Diferencias entre países desarrollados y subdesarrollados (al menos 4)
 - b) Cómo se divide México por regiones
 - c) Indicadores sociales y económicos
 - d) Sectores económicos: Primarios, Secundarios y Terciarios

Consideraciones

1. El archivo tiene que ser:
 - a) Envía tu actividad en un archivo en word o PDF (ambas actividades)
 - b) Hoja de presentación, con datos como nombre de la universidad, materia, actividad, nombre del estudiante, (puedes agregar más).
 - c) No se aceptan páginas como wikipedia, rincón del vago, yahoo answers o cualquiera que no se conozca el autor y/o sea respaldado por una institución.
 - d) Agregar la bibliografía conforme a APA (se agregan páginas que pueden apoyarte cómo hacer esto)
 - ✓ http://www.cva.itesm.mx/biblioteca/pagina_con_formato_version_oct/apa.htm
 - ✓ http://es.slideshare.net/johnny_graterol/apa-uso-del-formato-apa-con-material-de-la-web
 - ✓ <http://www.dgbiblio.unam.mx/index.php/guias-y-consejos-de-busqueda/como-citar>

Envía tu documento a la sección Etapa 1. Actividad 1. Fundamentos para el estudio de la estructura socioeconómica de México con la siguiente

nomenclatura: CSM_U1_TE_XXXX: (siglas de la materia+Unidad1+Tarea Entregable+Tus iniciales)

Ejm: CSM_U1_TE_MECL

2. El envío se deberá realizar antes de las 11:55 pm. Del domingo 24 de enero, si se hace después de esta fecha, se sancionará por envío tardío. La actividad se puede enviar antes, recuerda que eres tu quien marca el ritmo de tu aprendizaje.

Referencias Bibliográficas

-  <http://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/tlriid1/unidad3/informacionRelevante/organizadoresGraficos> Fecha de consulta: enero 2016.
 -  <http://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/tlriid1/unidad3/operacionesderegistro/cuadrodedobleentrada> Fecha de consulta: enero 2016.
 -  <https://www.mindomo.com/es/> Fecha de consulta: enero 2016.
 -  <https://www.youtube.com/watch?v=Mmn0CkwMPzU> Fecha de consulta: enero 2016.
- Nota: Para utilizar Mindomo deben de darse de alta con un correo personal, es sencillo y en ocasiones cambian algunos pequeños detalles.

Referencias Bibliográficas de Contenido

-  <http://www.redalyc.org/home.oa> Fecha de consulta: enero 2016.
-  <http://contexto-socioeconomico-de-mexico.blogspot.mx/2012/09/11-principales-teorias-economicas-y-su.html> Fecha de consulta: enero 2016.
-  <http://www.eumed.net/cursecon/18/> Fecha de consulta: enero 2016.

Rúbrica

A continuación se enumerarán los aspectos específicos a evaluar:

Criterios	Puntos obtenidos			Obtenido
	Muy bien	Regular	Insuficiente	
	15	9	0	
Descripción del documento	Cumple con ser un archivo en Word o PDF, consta de hoja de presentación, guarda el archivo con el nombre solicitado. Se entrega en tiempo y forma	Envía un archivo en Word o PDF, con hoja de presentación, sin embargo no entrega en tiempo y forma.	Envía el archivo en Word o PDF, pero no tiene hoja de presentación, ni se entrega en tiempo y forma	
	15	9	0	
Consideraciones de la Act. 1	Elabora un organizador gráfico (telaraña) el cual es creativo, agrega por lo menos 5 imágenes que ilustren es clara la idea de lo que debe presentar.	Elabora un organizador gráfico pero no es una telaraña, denota poca creatividad, 3 o menos imágenes de lo que está presentando.	Sólo envía una actividad, pero no es un organizador gráfico, son sólo puras letras, no hay creatividad no hay contenido.	
	20	12	0	
Contenido del Organizador Gráfico Act. 1	Contiene las 5 teorías económicas: Mercantilismo, Fisiocracia, Neoclasicismo, Marxismo y Escuela Clásica, menciona los exponentes de cada uno y explica cada una de éstas y agrega una imagen por teoría.	Contiene 4 o menos teorías económicas, menciona sus exponentes pero la explicación que da de cada una no es clara. Agrega 4 o menos imágenes.	Explica 3 o menos teorías económicas, no menciona quiénes son sus exponentes, no explica claramente, sin imágenes.	
	15	9	0	
Consideraciones de la Act. 2	Emplea Mindomo u otra herramienta que le facilita realizar su mapa mental, hay creatividad, colorido así como diversas imágenes que le permiten explicar su tema de manera eficiente y precisa.	Emplea Mindomo u otra herramienta que le facilita realizar su mapa mental pero denota poca creatividad, pocas imágenes, hay confusión en las ideas que transmite.	No realiza de ninguna manera o con ninguna herramienta el mapa, no hay creatividad, sólo es un conjunto de imágenes o letras que no explican algo.	

	20	12	0	
Contenido del Mapa Mental Act. 2	El mapa mental cuenta con los 4 temas solicitados, las imágenes explican por sí solas el contenido abordado, además, utiliza pocas palabras, sólo para conectar las ideas (imágenes). Inicia explicando su tema de lado izquierdo superior para ir conforme a las manecillas del reloj.	Aborda 3 o menos temas solicitados, las imágenes que incorpora tienen poco orden, utiliza muchas palabras, no hay coherencia entre estas.	Aborda 2 o menos temas no es clara la explicación que da mediante el mapa mental, se crean confusiones por el desorden en el que muestra su actividad.	
	15	9	0	
Fuentes de investigación	Se recurre a un buen número de fuentes, éstas son confiables, verificables, serias y con autoridad suficiente para sustentar la información provista.	Se mencionan las fuentes pero éstas son muy básicas, no especializadas, sin autoridad para validar el tipo de información provista.	No se mencionan las fuentes de información utilizadas.	
			Suma total	

Asignación a cargo del Docente
Contexto Socioeconómico de México

Por: Mayra E. Cortez López

Objetivo:

El estudiante reafirmará lo aprendido en la materia de Contexto Socioeconómico de México mediante la elaboración de un comic empleando la herramienta PIXTON.

Desarrollo de la Actividad:

Elaborarás un comic empleando la herramienta PIXTON (<https://www.pixton.com/es>) donde expliques los aspectos más destacados que abordamos en la materia de Contexto Socioeconómico de México.

Del contenido:

1. Revisa el siguiente tutorial para que sepas cómo emplear la herramienta:
<https://www.youtube.com/watch?v=GWEepZaPWfl>
2. Se abordará el contenido de las 4 unidades de dicha materia.
3. Se requiere de creatividad del estudiante.
4. Puede emplear cualquier escenario, cualquier personaje, siempre y cuando sea para explicar de una manera adecuada lo solicitado.
5. La presentación deberá contar con mínimo 15, máximo 20 escenarios (se entiende como escenario a un cuadro de diálogo que se da entre dos o más personajes)



6. Debe haber coherencia entre una y otra escena y/o diálogo, pues es un comic.
7. Al final, incluirá la bibliografía empleada conforme a APA.

CONSIDERACIONES:

I. El archivo **se puede enviar de las siguientes maneras:**

- e) En tu hoja de presentación, con datos como nombre de la universidad, materia, actividad, nombre del estudiante, (puedes agregar más), en la segunda poner la página de donde se encuentra tu trabajo. (Revisa que sea pública para que pueda visualizarlo)
- f) Directamente de la página, baja el archivo y envías el archivo con las especificaciones que ya conoces.*
- g) En caso de que no puedas con las dos anteriores (y como última opción), elabora una impresión de pantalla y pégalas en un archivo de Word enviándolas con las especificaciones que sabes.* **no debes de pagar por ningún servicio**, emplea la herramienta de manera gratuita.

II. No se aceptan páginas como wikipedia, rincón del vago, yahoo answers o cualquiera que no se conozca el autor y/o sea respaldado por una institución.

III. Agregar la bibliografía conforme a APA (se agregan páginas que pueden apoyarte cómo hacer esto)

- ✓ http://www.cva.itesm.mx/biblioteca/pagina_con_formato_version_oct/apa.htm
- ✓ http://es.slideshare.net/johnny_graterol/apa-uso-del-formato-apa-con-material-de-la-web
- ✓ <http://www.dgbiblio.unam.mx/index.php/guias-y-consejos-de-busqueda/como-citar>

Envía tu documento a la sección Asignación a cargo del docente: CSM_ACD_XXXX:
(siglas de la materia+Unidad4+Tarea Entregable+Tus iniciales)*

Ejm: CSM_ACD_MECL

IV. El envío se deberá realizar antes de las 11:55 pm. Del sábado 26 de marzo. La actividad se puede enviar antes, recuerda que eres tu quien marca el ritmo de tu aprendizaje.

Rúbrica

A continuación se enumerarán los aspectos específicos a evaluar

Puntaje/ Aspectos a evaluar				Obtenido
	Muy bien	Regular	Puedes mejorar	
Del uso de la herramienta	Emplea PIXTON para poder elaborar su comic de una manera creativa, utilizó de 15 a 20 escenarios, así como de 2 o más personajes para su explicación.	Emplea PIXTON para poder elaborar su comic, sin embargo emplea menos de 14 escenarios y/o sólo un personaje para explicar su contenido.	No emplea PIXTON, hace 10 o menos escenarios para explicar el contenido, no es claro en ello.	
	30	18	2	
Del Contenido del comic	Abarca los contenidos de la materia, hace una explicación precisa, los escenarios y diálogos son consecutivos, hay coherencia y orden en toda la presentación	Incluye la mayoría de los contenidos de la materia, explica, sin embargo divaga en el contenido, no hay una coherencia entre los escenarios y diálogos de los personajes, hay poca precisión.	No explica los contenidos de la materia, divaga en el contenido y falta coherencia y relación entre lo que dicen los personajes y el contenido. No hay precisión.	
	50	30	4	
Del envío del comic	Envía el comic en cualquiera de las tres maneras que se orientó además de entregar en tiempo y forma.	Envía el comic en cualquiera de las tres maneras que se orientó, pero no entregó en tiempo y forma.	No envió la actividad como se solicitó, además de no entregar en tiempo y forma.	
	10	6	2	
Bibliografía	Agrega la bibliografía conforme a APA.	Agrega la bibliografía pero no conforme a APA.	No agrega bibliografía.	
	10	6	2	
			Puntaje Obtenido:	

Recursos o medios para la intervención

Los recursos a emplearse en el presente proyecto serán:

Humanos: Estudiantes que estén cursando la materia de Contexto Socioeconómico de México en la Universidad Virtual y a Distancia, así como la intervención de la facilitadora.

Tecnológicos: Las herramientas empleadas fueron Mindomo: mapas mentales, Glogster: Cartel, 123 app y Pixton para la elaboración del cómic. Para poder cubrir la parte de la comunicación se contará con Facebook, Skype y de ser necesario con Whatsapp.

Materiales: Algunos archivos digitales y/o artículos que estén en línea y que son parte de la materia, así como videos para conocer el uso de las herramientas.

Conclusiones

El uso de Recursos Educativos Abiertos han tomado un gran impulso en las Instituciones Educativas, pues tienen como finalidad el apoyar y/o complementar los cursos que se dan de manera presencial como virtual, en este caso nos interesa la formación de los Desarrolladores de Software en la materia de Contexto Socioeconómico de México, lo que ha dado pauta a un aprendizaje donde el “ver, escuchar y oír” sea latente y sobre todo enriquecedor para la obtención de conocimientos en diversas áreas.

Se emplearon diversas herramientas como Mindomo, 123 app y finalmente para la evaluación de la temática PIXTON, donde los resultados obtenidos fueron más que satisfactorios: Cuantitativamente catorce de dieciséis estudiantes que enviaron su actividad obtuvieron un puntaje igual o mayor a 85% los otros dos participantes no cumplieron con algunos aspectos por lo que su calificación fue de 62 y 74% respectivamente (no abordaron toda la temática solicitada, ni enviaron la actividad como se pidió, emplearon un solo personaje para la explicación, etc.)

Cualitativamente hablando se obtuvo lo siguiente: La mayoría de los estudiantes cumplieron con lo solicitado, en la rúbrica se pedía que pudieran abordar 8 temas principales de los revisados en la materia, lo hicieron de manera creativa, hablando sobre los diversos modelos económicos del país, los diferentes presidentes que nos han gobernado así como la Revolución Mexicana, las actividades económicas, globalización, por mencionar.

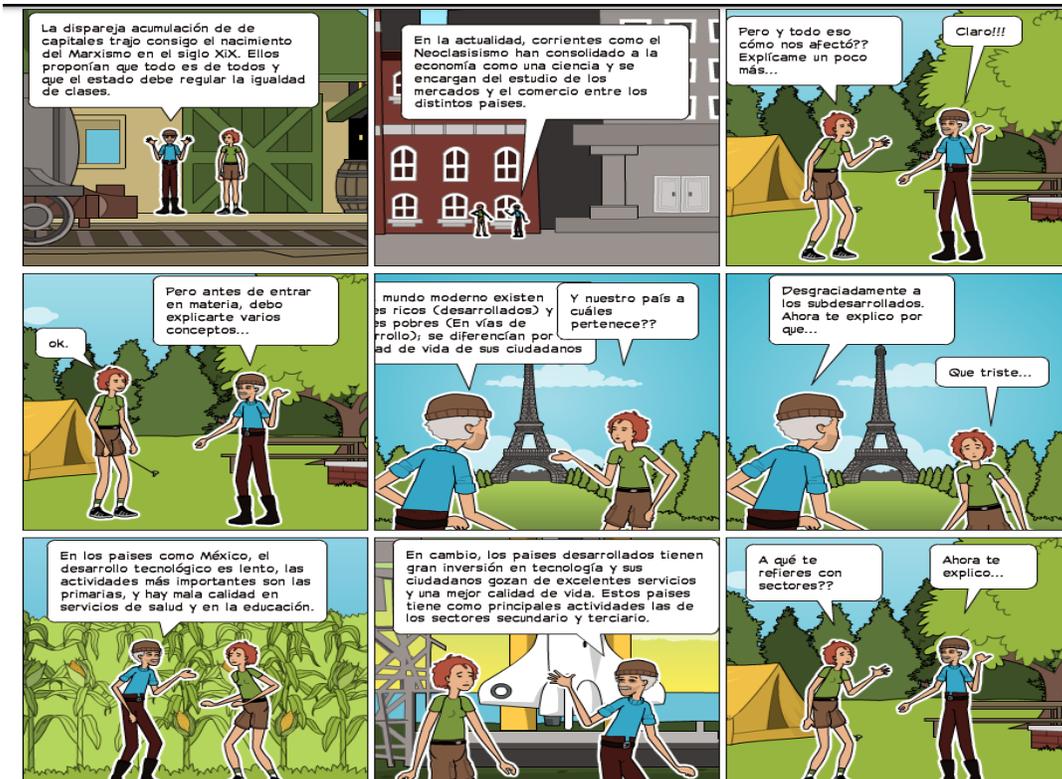
Realizaron su explicación entre 15 y 20 escenarios con dos o más personajes donde entablaban una conversación coherente, en ocasiones “entre amigos explicando algún tema” o “de abuelo a nieta” e incluso “en un programa televisivo” donde se entrevistaba al docente de Contexto Socioeconómico. Los escenarios fueron diversos, desde un día de campo, subiendo a una pirámide, en la calle, y de diversa índole que esta herramienta que ofrece. Agregaron las fuentes bibliográficas que emplearon en su momento para elaborar sus actividades y así fomentar el respeto a la autoría de cada aportación.

Una de las desventajas que presenta PIXTON es, que una vez concluida la etapa de prueba (un mes aproximadamente) el usuario ya no goza de una parte importante: poder guardar su cómic en un PDF. Por lo que, considerando que algunos agotaron hace tiempo esta situación, se les solicitó que o bien, mandaran el enlace de su trabajo o poder realizar una impresión de pantalla y plasmarlo en un archivo Word. Lo cual permitió conocer el trabajo final. Ya para finalizar se agradece a las estudiantes Alina y Carmen por permitir compartir sus trabajos los cuales se anexan en el presente escrito.

Todavía hay mucho por hacer: el seguir generando espacios virtuales de aprendizaje, emplear nuevas y otras herramientas que faciliten el aprendizaje de los educandos y como docente el poder seguir fomentando la exploración de diversas REA que permitan enriquecer el quehacer, el aprendizaje, la enseñanza, el fomento de las competencias digitales, facilitar la vida del estudiante y dar rienda suelta a la virtualidad.

Contexto Socioeconómico de México
by Alina

Sunday March 27, 2016
0 views | 0 comments



Contexto Socioeconómico de México
por Carmen

Saturday March 26, 2016
5 visitas | 1 comentarios
Cuarto de Educativo

¿Que les parecieron los temas que estudiamos en este ciclo escola?

me parece buena idea.

y si recordamos lo aprendido en lo que partimos el Pastel!

Recuerdan cuales son los sectores economicos

mmm, son el Sector Primario, Secundario y terciario

También son conocidos como Sector Agropecuario, Industrial y Servicios.

¿que es lo que desarrollan los sectores?

La cual corresponde a la fuerza laboral efectiva de un país y está constituida por personas en edad de trabajar.

La población económicamente activa del país

¿Porque se genero la Revolución MEXicana?

Se generó por las diferencias que había entre las clases sociales

también fue por el abuso de autoridad.

Donde el modelo capitalista fue el elegido por los gobernantes

pero Lázaro Cárdenas y sus tendencias socialistas definieron la política económica y la reforma agraria

Recordemos que los congresos federal y estatal estaban dominados por el jefe máximo

Y Lázaro Cárdenas se apoyó en los grupos de obreros y campesinos para fortalecer su gobierno

El hizo realidad sus promesas de reparto de tierras

Consideremos que en la actualidad el desarrollo de los estados es relativamente el mismo.

Recuerdan los proyectos durante su gobierno de Cárdenas

También son la Educación Socialista y la Expropiación Petrolera.

Es la Reforma Agraria, La Organización de los Obreros

Estudiamos las causas y efectos de la revolución social, política y económica de México

Y su principal objetivo era el crecimiento del país

El modelo de sustitución tuvo como consecuencias políticas gubernamentales

Y el modelo de desarrollo estabilizó los precios y la política salarial.

Conocimos las instituciones que se consolidaron a lo largo de los periodos presidenciales

Ademas fue dirigido al mejoramiento del nivel de vida de los trabajadores

el uso prudente del gasto público y la preferencia de recurrir al crédito externo

Dichos logros se alcanzaron en el gobierno de Adolfo Ruiz Cortines

La reestructuración de la Secretaría de Industria y Comercio y la nacionalización de la industria eléctrica

Inicio con fuertes inversiones en irrigación y apertura de tierras.

Eso fue durante el periodo 1934-1956

El desarrollo agrario fue el sector más dinámico de crecimiento económico

En lo educativo se creo el IPN y el INPI

Se impulsó la educación pública, Politécnica y Universitaria

No olvidemos la edificaciones de escuelas y jardines de niños.

Referencias Bibliográficas

- 📄 Castells Manuel. *La era de la información. La sociedad Red Vol. 1*. Editorial Siglo XXI Quinta edición. México, D.F.
- 📄 Cortez López Mayra Eunice (2015) Uso de herramientas digitales en la materia de Contexto Socioeconómico de México, UnADM. Ponencia en Virtual Educa 2015. Guadalajara, Jalisco, México.
- 📄 Chaverra Elizabeth, Rodríguez Mariluz. (2009) Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. URL: <http://es.slideshare.net/yeyemoro/estrategias-de-intervencion-pedaggica>
- 📄 Delors, Jacques (1994). "Los cuatro pilares de la educación", en *La Educación encierra un tesoro*. México: El Correo de la UNESCO, pp. 91-103.
- 📄 Méndez J. (2010) Comunicación asincrónica y sincrónica. Fecha de consulta: 17 de noviembre de 2014. URL: http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/zip/1230/page_03.htm
- 📄 Orientación Andujar (2014) Conjunto de Actividades TIC para comenzar el curso escolar de forma cooperativa. URL: <http://www.orientacionandujar.es/2014/09/10/conjunto-de-actividades-tic-para-comenzar-el-curso-escolar-de-forma-cooperativa/>
- 📄 Rendón Pantoja Silvia (2007) Significados de la transversalidad en el currículum: Un estudio de caso. Fecha de consulta: 17 de noviembre de 2014 URL: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1675Pantoja.pdf>
- 📄 Red Ilce (2010) Fecha de consulta: 17 de noviembre de 2014. URL: http://red.ilce.edu.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=3&Itemid=104
- 📄 Ritzer George (2002) *Teoría sociológica moderna*. Ed. Mc Graw Hill. Quinta edición. España
- 📄 Universidad Abierta y a Distancia de México (2006) Plan de Estudios <http://unadmexico.mx/portal/index.php/licenciaturas/desarrollo-de-software> Fecha de consulta: 3 abril de 2016

Herramientas digitales:

- 📄 <https://www.mindomo.com/es/>
- 📄 <http://123apps.com/es/>
- 📄 <http://www.pixton.com/>