



ESCUELA NORMAL DE ZUMPANGO



INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

“EL DISEÑO GRÁFICO, DISPOSITIVO PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LA ESCUELA SECUNDARIA”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

**LICENCIADO EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA
HISTORIA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA**

PRESENTA

OSCAR VARGAS CHISCO

ASESOR

ROBERTO LEYTE RODRÍGUEZ

ZUMPANGO, EDO. MEX.
JULIO, 2023

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I CONTEXTO.....	4
1.1 LUGAR DE TZOPMPANTLI.....	4
1.1.1 FUERA DEL MAPA.....	4
1.1.2 POBLACIÓN.....	4
1.1.3 ECONOMÍA.....	4
1.1.4 TRADICIONES.....	5
1.2 ESCUELA SECUNDARIA ROSARIO CASTELLANOS.....	5
1.2.1 CONVIVENCIA ESCOLAR.....	6
1.3 DIAGNÓSTICO.....	7
1.3.1 ESTILOS DE APRENDIZAJE.....	7
1.4 ESCALA DE LIKERT.....	7
1.5 CONOCIENDO A NUEVOS DISEÑADORES 1° “A”.....	9
1.6 DOS HORAS.....	10
CAPÍTULO II.....	12
INICIANDO EL DISEÑO.....	12
2.1 METODOLOGÍA: INVESTIGACIÓN ACCIÓN.....	12
2.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
2.3 EMPATÍA HISTÓRICA.....	15
2.4 EL DISEÑO GRAFICO, DISPOSITIVO PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA.....	16
2.4.1 ¿QUÉ ES EL DISEÑO GRÁFICO?.....	17

2.4.2 DISEÑAR PARA MEJORAR LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	17
2.4.3 CREAR MATERIAL.....	18
2.5 DISEÑO GRÁFICO; UN MUNDO DE POSIBILIDADES.....	19
2.5.1 DIBUJO.....	19
2.5.2 INFOGRAFÍA.....	20
2.5.3 MARKETING.....	21
CAPÍTULO III.....	24
3.1 DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA RUTA DE TRABAJO.....	24
3.2 OBJETIVOS.....	24
3.2.1 GENERALES.....	24
3.2.2 COMPETENCIAS.....	24
3.3 RUTA DE TRABAJO.....	26
3.4 DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES.....	26
3.5 DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE ESTRATEGIAS.....	27
3.5.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	27
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	27
3.5.2 ANÁLISIS DE ESTRATEGIA: DIBUJO.....	29
3.5.3 ANÁLISIS DE ESTRATEGIA: INFOGRAFIA.....	31
3.5.4 ANÁLISIS DE ESTRATEGIA: MARKETING.....	32
3.6 RESULTADOS.....	33
CONCLUSIONES.....	37
RECOMENDACIONES.....	39
BIBLIOGRAFÍA.....	41
ANEXOS.....	43

INTRODUCCIÓN

Este documento informa sobre la manera de comprender la experiencia en la práctica profesional docente, encaminado en la innovación o un cambio educativo, donde se utilizará el diseño gráfico como un dispositivo para la mejora en procesos de enseñanza-aprendizaje. Todo esto desarrollado con alumnos de primer año en la Escuela Secundaria General "Rosario Castellanos" con clave de trabajo 15DES0260E, ubicada en calle Hidalgo en el Pueblo San Pedro De La Laguna, Zumpango, Estado de México, C.P. 55609.

A pesar de que el diseño gráfico no se conoce como una materia más en el desarrollo del alumno, se ve presente desde inicios en su educación, desde pedir un pequeño dibujo donde nos damos cuenta que la educación artística no se desarrolla lo suficiente y se mantiene la misma rutina de actividades donde una expresión artística que permita la libertad en la construcción del conocimiento se siga sin desarrollar lo suficiente para desenvolverse creativamente.

Desde luego, el dibujo no es el único medio para una expresión artística que se busca en el salón de clase, existen otras alternativas como las manualidades o el uso de fotografías como un recurso educativo, de manera que la expresión gráfica está presente dentro de nuestro desarrollo de aprendizaje.

El siglo XXI está lleno de nuevas tendencias, tecnologías y formas de vivir, las cuales se encontrarán de una manera muy interesante en el aula, un choque de culturas, nuevas ideologías y una búsqueda de un sello personal es lo que se transmite en salones de primer año, por lo que la historia se ve muy alejada de sus nuevos intereses.

La expresión gráfica, comunicar y usar metáforas visuales es un mundo completamente en el diseño gráfico, donde si queremos convencer la sensación que la historia es interesante, debemos crear en el salón de clase las ganas de estudiarla, lo cual se puede lograr llevando sus gustos a la materia, crear material didáctico especial para la enseñanza-aprendizaje de cada alumno.

La temática de este informe se divide en tres capítulos; en el primer capítulo se comprende el contexto en donde está situada la escuela secundaria, donde se busca entender las características de la escuela y los alumnos. El segundo capítulo se enfoca en atender el proceso del diseño gráfico, dispositivo para la enseñanza de la historia mediante una estructura de un plan de acción. Por último, en el tercer capítulo se trabaja la reflexión y análisis de trabajo presentando.

CAPÍTULO I CONTEXTO

1.1 LUGAR DE TZOPMANTLI

La palabra o termino náhuatl tzompantli es traducido comúnmente a “andamio de cráneos” o “altar de cráneos”, por lo que, el nombre de Zumpango significa “Lugar de Tzompantli”.

Zumpango es un municipio urbano de la zona metropolitana del valle de México localizado al noroeste del Estado de México.

El municipio se localiza en la parte noroeste del Estado de México. Limita al norte con los municipios de Tequixquiac y Hueypoxtla; al sur. Teoloyucan, Cuautitlán, Nextlalpan, Jaltenco y Tecámac; al oriente (Tizayuca Hidalgo), y Tecámac al poniente, Cuautitlán, Teoloyucan, Coyotepec y Huehuetoca. Su extensión territorial de 244.08 kilómetros cuadrados, es decir el 1.20% de la superficie total del Estado de México.

1.1.2 FUERA DEL MAPA

San Pedro De La Laguna, considerado Pueblo, está situado dentro de la localidad de Zumpango de Ocampo, sin embargo, es curioso hablar sobre este pueblo, pues pareciera que esta fuera del mapa de Zumpango, con sus costumbres y tradiciones tan arraigadas pareciera que estamos hablando de otro lugar.

1.1.3 POBLACIÓN

En San Pedro de la Laguna habitan alrededor de 6,550 personas en 1,380 casas. Se contabilizan 551 habitantes por km², con una edad de 28 años y una escolaridad promedio de 9 años cursados.

1.1.4 ECONOMÍA

En San Pedro De La Laguna operan cerca de 330 establecimientos, que en conjunto emplean alrededor de 116 donde la mayoría de estos establecimientos se dedican al comercio minorista, por otro lado, se encuentra la producción y venta de pirotecnia.

Según estimaciones de MarketDataMéxico, San Pedro De La Laguna tiene ingreso económico estimado en MXN \$590 millones anuales, de los cuales MXN \$260 millones corresponden a ingresos generados por los hogares y unos MXN \$340 millones a ingresos de los 330 establecimientos que allí operan (MarketDataMéxico, s.f.).

Adicionalmente, se estima que en la colonia laboran 1,000 personas, lo que eleva en total de residentes y trabajadores a 8,000.

1.1.5 TRADICIONES

Sobresale hoy en día por ser cuna de los juegos pirotécnicos, los cuales son realizados por las mismas familias del pueblo, quienes han preservado esta actividad durante generaciones. Esta destacada labor llevo a la comunidad en el año 2014 a ganar el récord Guinness en la construcción del castillo más grande del mundo.

Es importante mencionar su apego hacia la religión, pues a lo largo del año se celebran misas a diferentes santos, una de ellas es el 15 de agosto, donde, se celebra la Virgen de San Juan de los Lagos, fiesta religiosa aún más importante que la del santo patrono, ya que se caracteriza por sus bailes y feria, pero sobre todo por los toros fabricados de cartón, carrizo, pintura y pirotecnia, con un tamaño aproximadamente de 3 metros de altura y sus pintorescos diseños, que para darle cierre a la celebración realizan un recorrido por las principales calles del pueblo llegando a la plaza pública donde son quemados, el espectáculo es presenciado por miles de personas (Blogger, 2016).

1.2 ESCUELA SECUNDARIA ROSARIO CASTELLANOS

La Escuela Secundaria General "Rosario Castellanos" con clave de trabajo 15DES0260E, ubicada en calle Hidalgo en el Pueblo San Pedro De La Laguna, Zumpango, Estado de México, C.P. 55609. Cuenta con dos edificios, uno de ellos aún no está terminado de la planta alta, ya que aún se encuentra en obra negra, cuenta con una dirección, sala de maestros, auditorio, baño para alumnos, baño para docentes y una biblioteca, además, se encuentra supervisión escolar.

En cuanto a infraestructura la escuela cuenta con 18 aulas de aprendizaje con un tamaño pequeño a la cantidad de alumnos dentro del salón, cada uno de ellos cuenta con un pizarrón y algunos de ellos no tienen disponible el cableado eléctrico, las butacas son un poco desgastadas y en mal estado. Cuenta con todos los servicios esenciales, agua potable, sanitarios, energía eléctrica, drenaje, servicio de internet, y línea telefónica.

Actualmente la escuela secundaria cuenta con el programa de escuela de mejora continua, de igual manera se trabajan las sesiones dentro del Consejo Técnico Escolar.

1.2.1 CONVIVENCIA ESCOLAR

El ambiente dentro de esta institución es un poco complicado, una mezcla de nuevas ideologías, modas y tendencias que obligan a los alumnos a querer encajar en los diferentes círculos sociales, donde en cada salón de clases se demuestra una ausencia de acompañamiento por parte del personal docente, teniendo en cuenta que la relación que existe entre toda la plantilla escolar es un tanto irregular.

Es importante mencionar la inasistencia de los docentes en la institución, pues realmente se había convertido en un problema serio dentro de la escuela, puesto que, se había normalizado tener clases muertas a lo largo de la jornada escolar, creando así un problema de conducta entre los grupos.

A pesar de esto, nos dio pie a conocer a los diferentes grados y grupos de la escuela secundaria, donde, su comportamiento se envuelve a ser natural, que, si bien no es tan complejo sobrellevar materias a cubrir mediante la improvisación, se vuelve difícil cambiar la naturalidad de tener clases libres durante su jornada.

Consecuentemente, la escuela secundaria cuenta con situaciones altas y bajas, que mediante el trabajo y mejora de la comunidad docente se podría mejorar.

1.3 DIAGNÓSTICO

Durante este periodo de prácticas se trabajó historia universal con el grado de primer año, grupo "A", como primer momento se realizó la observación correspondiente en cada uno de ellos, en contraste a sus actitudes, estilo de trabajo y ambiente dentro del aula.

1.3.1 ESTILOS DE APRENDIZAJE

Como en casi todas las definiciones de elementos cognitivos relacionados con aprendizaje resulta difícil precisar una definición global. Para algunos autores tienen mayor relación con el papel de la personalidad, otros se centran en las fases del proceso que implica ir y, otro grupo, tiene en cuenta las influencias ambientales en el modelado de los estilos de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje que los alumnos utilizan para aprender son la actividad mental que faciliten desarrollar los diversos procesos de aprendizaje. Para Beltrán (1993), son algo así como las grandes herramientas del pensamiento que potencian y extienden su acción haya donde actúa. De la misma manera que las herramientas físicas potencian de forma incalculable la acción física del hombre, las herramientas mentales potencian la acción del pensamiento hasta límites increíbles, de ahí el nombre que algunos especialistas han dado a las estrategias llamándolas inteligencia ampliada. (pág. 2)

Sin embargo, durante esta intervención de prácticas se complicó la aplicación de este diagnóstico, pues al trabajar con el programa de mejora continua como ya mencionado, estos procesos ya se habían hecho dentro del CTE, a lo que solo se entregó la relación de los estilos de aprendizaje a los docentes.

1.4 ESCALA DE LIKERT

La Escala de Likert es una escala de calificación que se utiliza para cuestionar a una persona sobre su nivel de acuerdo o desacuerdo con una declaración.

Las llamadas escalas de Likert son instrumentos psicométricos donde el encuestado debe indicar su acuerdo o desacuerdo sobre una afirmación, ítem o reactivo, lo que se realiza a través de una escala ordenada y unidimensional (Bertram, 2008).

Dentro de sus aspectos positivos nos encontramos:

- Es una escala de fácil aplicación y diseño.
- Ofrece una graduación de la opinión de las personas encuestadas.
- Se pueden hacer comparaciones con evaluaciones anteriores.

Así que, es ideal para medir reacciones, actitudes y comportamientos de un grupo de personas. En este sentido, se aplicó a los grupos de primer año, grupo "A", "B" y "C", dando como resultado el nivel de conocimiento de los alumnos de la escuela secundaria Rosario Castellanos, en el tema de la independencia de México.

La encuesta se realizó con los siguientes apartados:

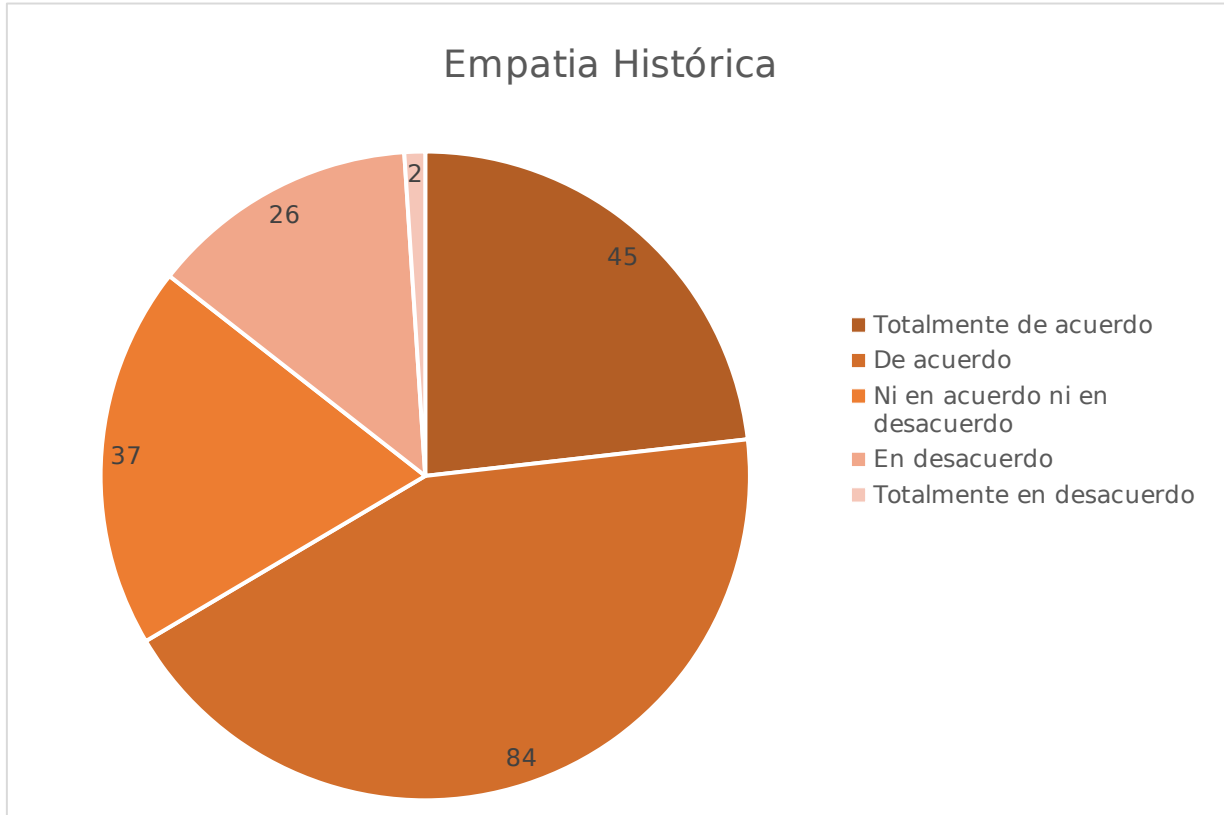
- Tiempo histórico
- Respuestas de casualidad
- Cambio y permanencia
- Relevancia
- Empatía Histórica
- Evidencia

Dentro de estos apartados se consideraron 5 rubros a las posibles respuestas, las cuales eran:

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni en acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Con esta escala de frecuencia se pretendió buscar respuestas fijas dirigidas hacia la comprensión histórica de los alumnos, donde se reflejan mediante las preguntas sus conocimientos dentro de una selección de ítems (Muguira, 2023).

Un sector a destacar es la empatía histórica, que mediante las preguntas se busca comprender su capacidad del alumno para entender lo ocurrido en el pasado desde su perspectiva:



Cuadro 1, resultados de la escala de Likert, aplicado en primer año grupo A

En este sentido, se trabajó y analizó cada rubro ya mencionado, de esto se podría interpretar la construcción a largo de plazo sobre la empatía histórica.

1.5 CONOCIENDO A NUEVOS DISEÑADORES 1° “A”

Un cambio completamente nuevo se transmitía en las caras de estos alumnos, nuevas materias, nuevos compañeros y nuevos maestros, era lo que se sentía al entrar al salón. Respuestas y participaciones nerviosas se obtenían durante las clases de historia.

Con todo eso, la confianza y el entendimiento comenzó a crecer a lo largo de las clases, participaciones más certeras y opiniones críticas se presenciaban a lo largo de la sesión, no obstante, la falta de trabajo e irresponsabilidad se veían más a menudo dentro del aula.

Entiendo que el cambio es repentino, la manera de trabajo es completamente distinta a la primaria, puesto que, una mis finalidades es trabajar la autonomía de cada estudiante, sin embargo, el acompañamiento docente tiene que ser necesario y muy certero dentro de este grupo.

1.6 DOS HORAS

Actualmente con el programa de estudio en escuelas secundarias se trabaja en tercer año la materia de historia cuatro horas a la semana, en el caso de segundo año igualmente se otorgan cuatro horas por semana, sin embargo, a primer año con historia universal se trabajan dos horas por semana, las cuales se ven interrumpidas por suspensiones de clases o evento dentro de la escuela. Evidentemente no alcanza el tiempo para poder abarcar las secuencias sugeridas en el programa, la falta de tiempo será un factor importante durante las clases y actividades que se proponen.

CAPÍTULO II

INICIANDO EL DISEÑO

CAPÍTULO II
INICIANDO EL DISEÑO

2.1 METODOLOGÍA: INVESTIGACIÓN ACCIÓN

Cabe destacar la implementación de la metodología investigación acción en el proceso de este documento, que de acuerdo con Latorre (2003) la investigación acción educativa se utiliza para describir una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines tales como: el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o a la política de desarrollo. Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y de dar poder a quienes la realizan (pág. 23).

Para Kemmis la investigación-acción es una investigación sobre la práctica, realizada por y para los prácticos, en este caso por el profesorado. Los agentes involucrados en el proceso de investigación son participantes iguales y deben implicarse en cada una de las fases de la investigación. La implicación es de tipo colaborativo. Requiere una clase de comunicación simétrica, que permite a todos los que participan ser socios de la comunicación en términos de igualdad, y una participación colaborativa en el discurso teórico, práctico y político es el sello de la investigación-acción (Latorre, 2003, pág. 25).

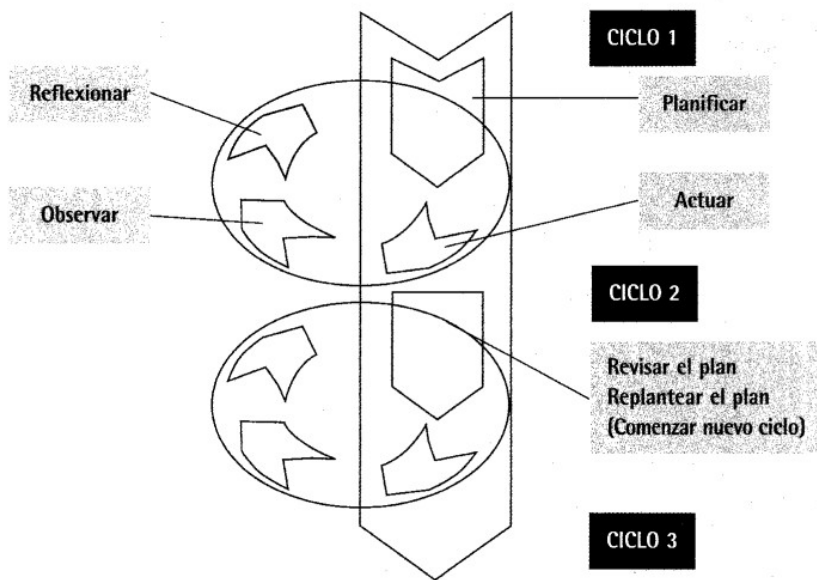
En este sentido, durante este texto se retomará el proceso o fases durante el periodo de prácticas dentro de una escuela secundaria, en relación al modelo de Kemmis.

El proceso lo organiza sobre dos ejes: uno estratégico, construido por la acción y la reflexión: y otro organizativo, construido por la planificación y la observación. Ambas dimensiones están en continua interacción, de manera que se establece una dinámica que contribuye a resolver los problemas y a comprender las practicas que tienen lugar en la vida cotidiana de la escuela (Latorre, 2003, pág. 35).

Dentro de este proceso se pueden encontrar cuatro momentos, los cuales implican hacia una mirada retrospectiva, las cuales son:

- Planificación
- Acción
- Observación
- Reflexión

En los siguientes cuadros se concretan los momentos de investigación-acción.



Cuadro 2. Momentos de la investigación-acción (Kemmis, 1998).

		DIMENSIÓN ORGANIZATIVA	
		Reconstructiva	Constructiva
DIMENSIÓN ESTRATÉGICA	Discurso entre participantes	4. Reflexionar Retrospectiva sobre la observación.	1. Planificar Prospectiva para la acción.
	Práctica en el contexto social	3. Observar Prospectiva para la reflexión.	2. Actuar Retrospectiva guiada por la planificación.

Dentro de este modelo se propone su aplicación dentro de la institución, aplicando estos cuatro momentos, teniendo una finalidad de encontrar las deficiencias escolares para proponer, aplicar, observar y reflexionar los recursos planteados.

2.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Dentro de las clases con los grupos ya mencionados se puede destacar su poca interacción hacia las actividades, específicamente las cuales se diseñan en busca de crear material enfocado a una educación artística . Su falta de interés y poca motivación era evidente durante su elaboración de las actividades, además, como ya fue mencionado, su falta de autonomía al momento de realizar actividades, es decir, son capaces de realizar un trabajo donde el material y los pasos a seguir se los otorga el docente, pero sin en cambio, al momento de realizar un trabajo completamente solos, no son capaces de hacerlo. Realmente ¿Cuál es problema? Falta de motivación o simplemente las actividades no están adecuadas para sus capacidades.

Es decir, la motivación académica se puede entender como la implicación del estudiante hacia la escuela y hacia las tareas educativas. Cuando un alumno desarrolla una actitud adecuada para aprender, se crean conductas necesarias para obtener un objetivo en su aprendizaje, descubriendo progresivamente algo que les interesa.

Aunado a lo anterior, las primeras actividades enfocadas a despertar una expresión gráfica con los distintos contenidos dieron a demostrar su poca habilidad artística, siendo esto el principal punto a tratar durante este trabajo.

Es importante mencionar la falta de responsabilidad y orden dentro de las materias, pues existe la mala costumbre que en tiempo de evaluación los alumnos realicen los trabajos y estos son evaluados de la misma manera, por lo que, se

crea un bucle donde los estudiantes encuentran una zona de confort brindada por los docentes titulares.

Ahora que conocemos la principal decadencia dentro de los grupos, se buscan las posibles soluciones para crear un ambiente más digerible para los alumnos, donde, el interés por la materia sea evidente y las actividades a desarrollarse sean competentes. De esta manera, se emplea una estrategia de aprendizaje para poder conseguir resultados favorables, donde su empatía hacia la historia sea un margen a desarrollar.

2.3 EMPATÍA HISTÓRICA

Ponerse en los zapatos de alguien es como comúnmente definen la empatía, en el ámbito histórico es entender las decisiones de los personajes históricos de acuerdo a su época, así como entender su espacio y tiempo dentro de los procesos históricos.

Para Arteaga y Camargo (2014), la empatía en historia se asocia al supuesto de que la gente vivió en el pasado no pensaba ni actuaba como nosotros y, por esa razón, al explicar los procesos en los que tomaron parte (ya fuese de manera individual o colectiva) es necesario hacerlo a la luz de su propio contexto y en el marco de referencias. Ello no implica penetrar la mente de los otros, sino tener la capacidad de comprender contextos distintos de los nuestros que se produjeron en momentos diferentes (pág. 128).

Es complicado hablar de una empatía histórica, cuando es evidente o como ya se planteó anteriormente, que la historia no tiene algún interés en particular por los alumnos, sin embargo, crear o iniciar una empatía dentro de algunos temas depende del proceso en que el docente aplica la información en los estudiantes.

De acuerdo con Domínguez (1986), solo es posible ponerse en el lugar del agente histórico y considerar la perspectiva del pasado, si se tiene a disposición un apartado conceptual elaborado en el presente que permita al sujeto construir un modelo mental distinto al suyo propio. De esta manera se requiere el conocimiento

de diferentes formas de vida, concepciones del mundo, sistemas de creencias y escalas de valores (pág. 2).

De este modo, cada alumno tendrá su propia realidad de lo que interprete de cada tema, creando una empatía histórica de acuerdo a los posibles escenarios que crea dentro de su experiencia o conocimientos.

Pretendiendo así, mediante diferentes actividades, despertar el interés y una posible empatía con referencias que los alumnos viven en su vida cotidiana, creando un lazo con su educación histórica.

2.4 EL DISEÑO GRÁFICO, DISPOSITIVO PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

Antes que nada, es importante comprender que es una estrategia de aprendizaje, para Monereo (1998) las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplir una determinada demanda u trabajo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción (pág. 27).

Para poder emplear esta estrategia se emplearon distintas ramas del diseño gráfico durante las diferentes sesiones y secuencias didácticas, fue necesario replantear las ideas y las finalidades de esta misma, pues no fue lo que se esperaba dentro del salón de clases.

2.4.1 ¿QUÉ ES EL DISEÑO GRÁFICO?

El diseño gráfico es una expresión artística que se relaciona en el día a día en la vida cotidiana de casi todo el mundo, donde es común encontrar publicidad, comerciales o mensajes.

Al hablar de diseño gráfico ingresamos en un amplio mundo de posibilidades donde podemos, mediante metáforas visuales, comunicar, afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente, provocar sensaciones usando variedad de piezas gráficas (Leyva, 2008).

Sirve tanto para identificar una marca, recordar un mensaje o atraer a tu cliente ideal, en este caso, a los alumnos. Su objetivo es crear una representación visual con un sentido de orden y claridad haciendo que las personas entiendan el mensaje.

En este sentido, transformar su interés cotidiano al aula de clases es la finalidad dentro de la metodología, buscar nuevas formas de comprender la historia, creando un vínculo entre el docente y alumno. De este modo, se busca crear material específicamente para los alumnos.

Se trata de llevar lo cotidiano de su vida diaria hacia la comprensión de la historia, finalmente, se podría explicar el significado simbólico, en este caso el dibujo, depende críticamente de la capacidad humana para internalizar ese lenguaje y usar su sistema de signos como intérprete de estas relaciones de representación (Bruner, 1999, pág. 77).

2.4.2 DISEÑAR PARA MEJORAR LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Para trabajar en el diseño de materiales educativos es necesario profundizar en elementos de ergonomía cognitiva; es decir, comprender cómo un ambiente puede promover ciertos aprendizajes en los estudiantes a partir del uso de colores, tipografía, dibujos y fotografías particulares.

También es determinante la conceptualización. El equipo de trabajo no se sienta a diseñar una campaña publicitaria para ganar millones o vender una gaseosa, sino a analizar el tema de clase, definir objetivos de aprendizaje, estructuras temáticas, y lo más importante, producir ideas sobre qué quiere comunicar el docente a sus estudiantes (Cañas, 2003).

En el diseño publicitario el profesional del diseño cuenta con una amplia gama de insumos para la construcción creativa de una campaña, pero en el caso del diseño de materiales educativos, hay que enfrentarse al desafío de construir unidades didácticas, con programas especializados manejados por los docentes con los que se trabaja en cada caso. Esto puede dar lugar a la necesidad de integrar herramientas especializadas que los propios docentes manejan regularmente, sean aplicaciones o materiales audiovisuales preexistentes.

2.4.3 CREAR MATERIAL

Transformar sus intereses cotidianos al aula de clases es la finalidad, se busca con esto crear material específicamente para los alumnos.

Es decir, se trata de llevar lo cotidiano de sus vidas diarias hacia la comprensión de la historia, mediante el uso de recursos gráficos dentro del diseño gráfico, de este modo, se podría explicar el significado simbólico, en este caso el dibujo, depende críticamente de la capacidad humana para internalizar ese lenguaje y usar su sistema de signos como intérprete de estas relaciones de representación (Bruner, 1999, pág. 77).

Por lo tanto, crear nuevos símbolos históricos está acompañado de la propia interpretación del alumno, de esta manera, la creación de nuevos materiales historiográficos dependerá del significado que el alumno le otorgue a este mismo.

2.5 DISEÑO GRÁFICO; UN MUNDO DE POSIBILIDADES

Puedes usar el diseño gráfico para crear infografías, modificar fotos, escribir post, publicitar y vender un producto o servicio, crear una página web, videos o documentales.

Estas actividades tienen algo en común, la implementación del diseño con el producto final impacta al ser creado específicamente a cierto grupo de personas, como ya fue mencionado anteriormente, llevar lo inusual a las clases de historia.

2.5.1 DIBUJO

Crear una idea, simplificar un tema o darle un sentido único a un término mediante una expresión artística o grafica dentro de la asignatura de historia.

Según Piaget el dibujo es una forma de la función semiótica que se inscribe a mitad del camino entre el juego simbólico y la imagen mental con las que comparte el esfuerzo de la imitación de lo real (PIAGET, 1982, pág. 70).

Cuadro 4. Fases del dibujo infantil (Luquet).

FASE	EDAD APROXIMADA	CARACTERISTICAS	
REALISMO FORTUITO	2-2 AÑOS Y MEDIO	Ejercicio funcional (garabato)	
REALISMO FRUSTRADO	3-5 AÑOS	Incapacidad sintética (Monigote - renacuajo)	Relaciones topológicas Dibuja lo que sabe del objeto
REALISMO INTELLECTUAL	6-8 AÑOS	Atributos conceptuales sin preocupación por la perspectiva (transparencias)	
REALISMO VISUAL	9 AÑOS EN MAS	Relaciones proyectivas (perspectiva) Relaciones métricas euclidianas	Dibuja lo que ve del objeto

Dentro de esto es importante mencionar en la fase en donde se encuentran los alumnos, este caso se sitúan dentro del realismo visual, donde el alumno efectivamente dibuja lo que ve, y no simplemente lo que sabe. Esta fase incluye dos novedades, que se constituyen sus características esenciales: las relaciones proyectivas y las métricas euclidianas. En este sentido, el dibujo del alumno no representa sino lo que es visible desde un punto de vista perspectivo particular,

Cada alumno implementa y desarrolla su dibujo de acuerdo a su personalidad, objetos e ideas, sin embargo, esta actividad se utilizó para que los alumnos desarrollen a lo largo de los temas históricos una comprensión autónoma mediante el desarrollo de su ilustración, pues, el dibujo es el medio a través del

cual el niño refleja cómo piensa, interpreta y representa algo. De este modo, como menciona Calavia (2007) en el dibujo se encuentra la percepción del alumno, cuando el alumno dibuja, expresa las experiencias que ha vivido o le han transmitido (pág. 65).

El principal uso de este recurso didáctico fue empleado por el docente, si bien se hicieron actividades como:

- Historietas
- Diccionarios visuales
- Posters
- Dibujos libres

Su uso cotidiano fue presentar dibujos para comprender de una manera distinta el tema, crear personajes nuevos, iniciar la clase con juegos como pictionary.

2.5.2 INFOGRAFÍA

Un conjunto de pequeñas ideas, dibujos, colores y personalidad le dan efectividad a un proceso de enseñanza dentro del salón de clases, donde se emplean los conocimientos para moldearlos dentro de una representación visual.

Según Jaime Serra, uno de los diseñadores de infografías más influyentes del mundo durante las últimas dos décadas, una infografía es “una forma de comunicación que usa el lenguaje visual y textos. Ambos idiomas son complementarios, forman parte de todo y, por lo tanto, no pueden entenderse cuando están separados”.

El concepto de infografía se ha expandido a muchas industrias en la última década, convirtiéndose en una poderosa herramienta de comunicación para empresas, gobiernos e instituciones educativas (Leiterts, 2012).

Dentro del diseño gráfico el uso de una infografía es imprescindible, siempre es importante tener en cuenta aspectos básicos que va a facilitar la visión principal de dicha creación, dentro de esto se podría enseñar o transmitir las características de una buena representación gráfica:

- **Color:** determina el impacto a primera vista del producto y personalidad del diseño.
- **Tipografía:** es el arte de crear letras para la comunicación de un mensaje de la manera mejor digerible.
- **Énfasis:** tener un enfoque claro hacia dónde va dirigida tu infografía.

2.5.3 MARKETING

Los gráficos para redes sociales, las plantillas de marketing y los anuncios publicitarios son algo que comúnmente nos rodea, dentro de esto es importante que para el público que está dirigida esta actividad resulte atractiva esta idea, es decir, un anuncio de marketing nos atrae, atrae el querer comprar, probar o recrear lo que se está transmitiendo.

Es decir que él, Marketing es una ciencia y el arte de explorar, crear y entregar valor para satisfacer las necesidades de un mercado objetivo con lucro. El marketing identifica necesidades y deseos no realizados. Define, mide y cuantifica el tamaño del mercado identificado y el lucro potencial.

Todo esto acompañado y dirigido por un diseñador gráfico que es un comunicador espacial, capaz de convertir palabras, imágenes ordinarias en mensajes accesibles y con un significado (Besa, 2022).

De acuerdo a esto, el proceso a crear algo nuevo conlleva a un flujo donde se discuten las expectativas de los alumnos para crear algo en común, el cual es:

- Revisar el resumen.
- Realizar investigaciones adicionales.
- Hacer una lluvia de ideas.
- Hacer esquema.
- Finalizar el proyecto.

CAPÍTULO III

DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA RUTA DE TRABAJO

CAPÍTULO III

3.1 DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA RUTA DE TRABAJO

3.2 OBJETIVOS

El objetivo principal de la educación es que los estudiantes adquieran conocimiento en diferentes áreas, conocimientos específicos para cada área, también se espera que los alumnos desarrollen habilidades, como el razonamiento crítico o la capacidad de resolución de problemas.

Es importante mencionar que los objetivos están encaminados hacia donde se pretende llegar. Por lo que se plantean objetivos que encaminaran al desarrollo de actividades.

3.2.1 GENERALES

- 1.- Identificar las necesidades y características de los estudiantes para determinar sus intereses y habilidades.
- 2.- Diseñar actividades que involucren a los estudiantes, promover la comunicación visual a través del uso de imágenes y gráficos.
- 3.- Desarrollar la capacidad de adaptación y autonomía creativamente, para crear material didáctico específico, ofreciendo un enfoque creativo fomentando la colaboración y el trabajo en equipo, diseñando una evaluación justa.

3.2.2 COMPETENCIAS

- 1.- Expresa sus ideas con claridad, sencillez y corrección en forma escrita y oral; en especial, ha desarrollado las capacidades de describir, narrar, explicar y argumentar, adaptándose al desarrollo y características culturales de sus alumnos.
- 2.- Plantea, analiza y resuelve problemas, enfrenta desafíos intelectuales generando respuestas propias a partir de sus conocimientos y experiencias. En consecuencia, es capaz de orientar a sus alumnos para que éstos adquieran la capacidad de analizar situaciones y de resolver problemas.
- 3.- Sabe diseñar, organizar y poner en práctica estrategias y actividades didácticas, adecuadas a las necesidades, intereses y formas de desarrollo de los adolescentes, así como a las características sociales y culturales de éstos y de su entorno familiar, con el fin de que los educandos alcancen los propósitos de conocimiento, de desarrollo de habilidades y de formación valorar establecidos en el plan y programas de estudio de la educación secundaria.

4.- Conoce los principales problemas, necesidades y deficiencias que deben resolverse para fortalecer el sistema educativo mexicano, en especial las que se ubican en su campo de trabajo y en la entidad donde vive.

5.- Es capaz de establecer un clima de trabajo que favorece actitudes de confianza, autoestima, respeto, disciplina, creatividad, curiosidad y placer por el estudio, así como el fortalecimiento de la autonomía personal de los educandos.

6.- Conoce y aplica distintas estrategias y formas de evaluación sobre el proceso educativo que le permiten valorar efectivamente el aprendizaje de los alumnos y la calidad de su desempeño docente. A partir de la evaluación, tiene la disposición de modificar los procedimientos didácticos que aplica.

7.- Es capaz de establecer un clima de trabajo que favorece actitudes de confianza, autoestima, respeto, disciplina, creatividad, curiosidad y placer por el estudio, así como el fortalecimiento de la autonomía personal de los educandos.

3.3 RUTA DE TRABAJO

Crear una ruta de acuerdo a las necesidades ya planteadas anteriormente, que a lo largo del proceso se intentaran resolver de acuerdo al desarrollo de actividades, tal y como se muestran a continuación.

Las actividades se trabajarán a lo largo de la jornada de prácticas, cada una de ellas enfocada hacia una rama específica dentro del diseño gráfico, así mismo se

explicarán los objetivos de cada una de ellas, su mecánica de trabajo y el tiempo otorgado para cada una de ellas.

Este proceso se realiza dos veces por semana en módulos de 50 minutos, con la finalidad de crear una nueva perspectiva de la historia, un sentimiento de atracción de los alumnos hacia la materia.

De este modo, las actividades aplicadas permiten observar el crecimiento o decrecimiento de los alumnos, a lo largo de la construcción de estas estrategias que buscan crear o despertar un lenguaje visual, enfocado a las representaciones gráficas o expresiones artísticas.

3.4 DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Es un hecho que la materia de historia no es la preferida comúnmente de los alumnos, puesto que se envuelve a ser repetitiva o memorista, de este modo se emplean estrategias para su enseñanza que resultan ser repetitivas, aunado a esto se cree que esta materia se implica a leer y copiar hechos que en la realidad del alumno no están presentes o no logra ver.

En base a esto se desarrollan tres alternativas dirigidas hacia el docente y alumno, inmersas en la creatividad y específicas hacia un público designado.

- Dibujo
- Infografía
- Marketing

Las actividades a realizar cuentan con dos enfoques, uno realizado completamente por el docente y otro donde el alumno emplea sus conocimientos, habilidades y herramientas para crear algo nuevo. Todo esto encaminado en el plan de estudio y estrategias de primer año.

3.5 DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE ESTRATEGIAS

Cada actividad se desarrolló gradualmente dentro de un tiempo específico, permitiendo desarrollar los aspectos a mencionar, ordenando y especificando cada estrategia hacia un cronograma.

3.5.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES					
	Del 23 al 27 de enero	Del 6 al 10 de febrero	Del 20 al 24 de febrero	Del 13 al 17 de abril	Del 1 al 5 de mayo
ACTIVIDADES					
Explicación y apertura del trabajo					
Inicio de actividades					
Aplicación de la estrategia docente (DIBUJO)					
Aplicación de la estrategia con alumnos (DIBUJO)					

Aplicación de la estrategia docente (INFOGRAFIA)					
Aplicación de la estrategia con alumnos (INFOGRAFIA)					
Aplicación de la estrategia docente (MARKETING)					
Aplicación de la estrategia con alumnos (MARKETING)					
Entrega final de productos					

3.5.2 ANÁLISIS DE ESTRATEGIA: DIBUJO.

1.- Desarrollo

Es importante destacar estos dos momentos, la implementación de esta estrategia con ayuda del docente, es decir, la implementación de esta al comenzar una clase o encaminar un tema hacia su desarrollo. Por ejemplo:

- **Pictionary:** Consiste en recrear mediante el dibujo algún término histórico, comúnmente se utilizó para dar apertura a un tema en el que el docente dibuja características especiales del tema y los alumnos adivinaban el tema a tomar en clase.
- **Diccionario visual:** Hace referencia a ilustrar o darles nuevos sentidos a términos históricos mediante el dibujo, creando una iconografía y un significado distinto a procesos, hechos e historias.
- **De lo no común a lo común:** Llevar al salón de clases personajes o intereses propios del alumno en ilustraciones históricas, crear material específicamente a alumnos donde se crean una conexión con lo que no es común de ver en una clase de historia.

Dentro del segundo momento se encuentra el quehacer del alumno, donde representa sus propios conocimientos mediante actividades, desarrollando su expresión artística, construyendo y dando su propio significado a su nuevo conocimiento histórico.

Para finalizar, esta actividad se implementa como primer acercamiento hacia un aprendizaje visual, donde mediante la expresión gráfica da pie a desarrollar lo que busca aprender.

2.- Reflexión

Este tipo de estrategias dio inicio hacia nuevos vínculos con la materia, tener una nueva versión de la historia mediante ilustraciones, recordar temas o conceptos a través de un dibujo resultaba más sencillo que tener que leer todo un resumen.

Dando así su propio carácter a cada uno de estas actividades, pues era más que evidente que cada personalidad se encontraba en cada actividad de los alumnos.

Por otro lado, es complicado interpretar todas las reacciones obtenidas dentro de esta secuencia, pues comúnmente a los alumnos les costaba recrear su conocimiento mediante el arte, las habilidades artísticas no eran las mismas y mucho menos la manera de darle significado a un término.

Entonces, la interpretación de los alumnos funcionaba mejor cuando estaba acompañada de la asesoría docente y se veía interrumpida cuando la autonomía se veía presente a falta de habilidad artística.

3.- Evaluación

Las construcciones de estas actividades no se pueden evaluar de la misma manera, pues cada persona tiene una manera diferente de ver el arte e interpretarlo, además que las habilidades para recrear o crear algo no son las mismas.

De este modo, se tomaron en cuenta los factores de entrega, junto a una rúbrica ya antes proporcionada, evaluando sus conocimientos obtenidos mediante esta actividad.

3.5.3 ANÁLISIS DE ESTRATEGIA: INFOGRAFIA

1.- Desarrollo

Como ya fue mencionado, el papel de un diseñador gráfico no solamente es crear, es darles sentido a nuevos significados, nuevas formas, nuevas ideas e incluso crear o darle una nueva pertenecía a sus conocimientos. Si no también diseñar

conocimiento mediante la investigación, simplificación e interpretación que le da a un tema específico para en este caso, crear una infografía.

Tomando esto en cuenta, se combina la estrategia anterior, dando un toque artístico mediante el dibujo, tipografía y simbología a estrategias como la construcción de una infografía.

Con ayuda de esta actividad no solamente se crea algo visualmente atractivo, sino, algo que se acompaña a un texto creado por los alumnos, donde interpreta de manera gráfica y textual su conocimiento.

2.- Reflexión

La complejidad de conceptos históricos, el espacio tiempo y procesos históricos suelen ser no tan digeribles para los alumnos, la realidad es que la simplicidad es más sencilla de entender dentro de un texto. Por lo que a través de este ejercicio se demostró la capacidad de recrear un tema hacia su conocimiento y el cómo es mejor digerible hacia el autor y no el receptor.

Entonces, esta actividad individualmente es funcional, pues el autor modela la información y los gráficos a su entendimiento, pero, al momento de compartirla, suele ser complicado el entender o interpretar lo que el autor quiere conseguir.

Por último, es importante destacar el uso de la infografía como material didáctico dentro del salón de clase, pues te permite enlazar ideas y conectarlas al mismo tiempo con ilustraciones enfocadas al mismo sentido.

3.- Evaluación

Para calificar esta estrategia es importante recordar los procesos de un diseñador gráfico al conjuntar diferentes ideas a una misma, es decir, el investigar, simplificar y crear llevan a una evaluación sumativa. Donde distintos pasos a seguir relacionados a una sola instrucción, donde se recopila datos sobre el estudiante.

3.5.4 ANÁLISIS DE ESTRATEGIA: MARKETING

1.- Desarrollo

Un conjunto de ideas, habilidades y estrategias son lo que le dan vida cotidianamente a un mundo lleno de publicidad, donde sea que voltees encontraras marketing y que, sin dudar, alguna vez caíste en las redes de este

Pasos para ser un experto del marketing:

- a. Limita el público hacia dónde va dirigida tu propuesta.
- b. Investiga y comprende el producto que vas a vender.
- c. Entiende las nuevas tendencias en el mercado.
- d. Llevo tu producto hacia las nuevas modas y tendencias.
- e. Crea el material necesario para expandir tu trabajo.
- f. Se parte de esta experiencia, busca encajar dentro de la misma idea del producto.
- g. Anuncia, promociona y vende lo que creaste

Evidentemente el producto hace referencia al tema por impartir dentro de la materia, el público específico es cada grupo acompañado de sus estilos de aprendizaje e intereses que se crean dentro del aula.

A través de esta situación llevamos al alumno dentro de entornos distintos a las clases normales, donde se explica el tema superficialmente, sino que, como ya se había mencionado, se intenta convencer o vender esta idea al alumno, pretendiendo crear una motivación o despertar el interés durante este proceso

2.- Reflexión

Crear un ambiente distinto a lo acostumbrado es lo que marca un antes y un después dentro de las clases de historia, dejar a un lado la enseñanza tradicionalista y arriesgarse a nuevos modelos que emplean lo que hoy en día se está viviendo para cambiar el camino de la enseñanza de la historia.

Si bien esta estrategia funciono dentro de lo que cabe, considero que su funcionalidad dentro del aula es la correcta, sin embargo, no se pudo consolidar al

ser realizada por los alumnos, pues la falta de responsabilidad crea un conflicto en la serie de paso ya mencionado durante esta estrategia.

3.6 RESULTADOS

Dentro de estas actividades la convivencia dentro del aula fue amena, la aplicación de estas actividades dio inicios a nuevos vínculos entre alumno docente, donde la peculiaridad de cierta actividad resalto sobre otras y se pudo interpretar como una evaluación dentro de la actividad de marketing, destacado las peculiaridades adaptadas del diseño gráfico, algunas evidencias recuperadas de Diario de clases 2023

Primer momento

Alumno 1

Profe, profe, ¿Por qué viene de pirata?

Alumna 2

No, no es un pirata, tiene dos coronas en sus manos

Profe ¿entonces si usted es el rey? ¿nosotros somos las hamburguesas?

Jajajaajaja

Docente

Muy bien chicos, y si, el día de hoy soy el rey y ustedes una pequeña población, que trabajara para mí, las hamburguesas las veremos pronto.

Segundo momento

Alumna 3

Profe, ¿apoco en esa época existía la publicidad? ¿te imaginas que hubieras nacido en esa época?, hubiera prestado mi barda para anunciar al Rey Oscar jaja

Alumna 2

Pero el maestro Rey Oscar nos trata bien, no es como la publicidad que nos trajo

Docente

*Justo les iba a decir eso, quiero que me muestren su objeto preciado que les pedí
la clase pasada, me los tendrán que dar por estar aquí y porque soy el rey*

Alumno 1

Pero por favor cuide muy bien mi carrito, es de edición limitada

Alumna 2

*No, yo no le voy a dar nada, trabaje duro para esto, estos plumones son muy
caros*

Docente

Me los tienes que dar porque soy el rey o ¿acaso quieres reprobar?

Grupo

Si, si se reprueba a ella, nos reprueba a todos

Y si nos reprueba, lo quitamos de ser nuestro rey

Fuera, fuera, fuera, fuera

Fragmento del diario de clase

Cabe destacar que, dentro del análisis del fragmento de una sección de una clase, no se enfocaron en el tema solamente, sino que recuerdan conceptos específicos atrapados en el dibujo y el juego de palabras que lleva, por ejemplo:

BURGUEÍSA = HAMBURGUESÍA

El hecho de hacer el análisis es indispensable para medir el avance y resultado, cabe destaca que estos pequeños cambios influyen en el aprendizaje del alumno y su propia reflexión dentro del aula.

De esta manera, el desarrollo de la empatía histórica mediante este proceso se emplea de una manera adecuada, teniendo como resultado alumnos cuestionables a estos nuevos procesos de enseñanza.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

La realidad al querer cambiar el rumbo de la enseñanza de la historia suele ser un tanto diferente a lo que se había planteado, las actividades, el material didáctico y

las diferentes formas de querer transmitir una historia adaptada a los intereses de los alumnos no se envuelve a algo fácil de desarrollar.

Se trata de crear material específicamente a un público el cual te dará las críticas más sinceras de tu trabajo, tendrás a más de cien alumnos como críticos dentro de tu entorno, donde encontraras a quienes se sientan identificados contigo y tu forma de enseñar o por el otro lado, habrá quienes en ningún momento se sientan atraídos por la forma en que transmites tu materia. Pero es que de eso se trata el arte, interpretar y crearle su propio significado a lo que, en este caso, el diseñador gráfico te quiere mostrar.

Y es que la tarea de un diseñador gráfico inmerso en la educación es crear gráficos e imágenes cuidadosamente pensadas que puedan ayudar a los estudiantes a procesar y retener la información, con esto se pretende que los estudiantes se sientan más involucrados y relacionados con el material, con lo que podría aumentar su interés y compromiso por la materia.

Por otro lado, la tarea de un docente es crear ambientes favorables para la enseñanza de la historia, donde desarrolle y utilice todas sus habilidades, competencias y deficiencias para poder crear algo distinto dentro de un salón de clases.

Al hablar de ser docente se cran distintas complejidades y dudas, pues te sumergen en un mundo limitado donde el enseñar es fácil, donde se muestra un largo camino el cual la educación tradicionalista dominaba y tal vez a muchas de las generaciones de hoy en día formo como ciudadanos, con esto no quiero dar a entender que toda la educación tradicional sea mala, pero si es importante mencionar y recatar que la educación ya no está dirigida para el mismo público de hace unos años, pues ahora las ideologías, los gustos y las herramientas al alcance de las escuelas no son las mismas, pues nos encontramos un mundo el cual se sigue transformando y una población que se sigue adaptando a él.

Por esto, considero que como docentes estamos en constante cambio, donde jamás dejaremos de aprender de las nuevas generaciones y sus implicaciones

dentro de una institución. Por lo que, nuestra tarea como docente no termina después de salir de clases, si no que estamos constantemente en un proceso de observación, donde buscar los intereses fuera del aula, el comportamiento y actitudes de cada sector de la población. Pero no solo esto, sino que es importante evaluarnos constantemente, entrar en un bucle de reflexión y mejora docente.

La realidad de un diseñador gráfico y un docente se involucra en aspectos distintos, donde la realidad de tu material debe de estar siempre muy esclarecido al camino de la educación, crear recursos los cuales verdaderamente sirvan, en este caso se podría interpretar como que el diseñador gráfico, diseña para poder vender una idea y el docente diseña para poder transmitir conocimiento, ambas partes se relacionan en que van destinadas a ser un contacto social, el cual, como ya fue mencionado, esta propenso a recibir críticas.

Aquí es donde está la gran diferencia entre estas dos partes, al diseñador gráfico no le compran su idea y esta se puede dirigir hacia otro sector, sin embargo, si al docente no le compran su idea, se crea una brecha donde el estudiante no podrá retener el conocimiento adecuadamente.

La finalidad de este trabajo fue emplear distintas actividades enfocadas hacia el diseño gráfico, tratando de desarrollar una educación artística, donde se pretende crear una comunicación visual o artística, así, creando alumnos capaces de crear su propio conocimiento y expresiones graficas mediante sus capacidades artísticas, sin embargo, no todos son capaces o tienen un buen manejo hacia la creatividad, por lo que la creación de su propio conocimiento se ve limitado hacia su poca educación artística.

En este sentido, el docente dentro de este tipo de actividades se ve profundamente involucrado hacia su desarrollo, explotando todas las habilidades y conocimientos para crear algo distinto dentro del aula.

Para finalizar, es importante crear nuevas formas de enseñar, transmitir tus conocimientos con las herramientas y habilidades que mejor desarrollas hace la

diferencia como docente, es cuando realmente se crea un vínculo dentro de la materia, no obstante, es importante tener en cuenta que los gustos personales no siempre serán los gustos de todos, por lo que ser flexible y adaptarse a lo que hoy en día hay, es una buena estrategia para sobrellevar estos ámbitos de la educación.

RECOMENDACIONES

Crear ambientes distintos a los que comúnmente están acostumbrados los alumnos engloba a distintas habilidades del docente, es decir, crear nuevas formas de enseñanza con lo que mejor sabes hacer, si sabes cantar, canta en tus clases, si sabes dibujar, dibuja en tus clases, marcar una diferencia de acuerdo a tu ser docente.

Esto implica aportar tiempo a tu forma de enseñar, encontrar tu estilo de enseñar y enfocarlo hacia el rumbo que pretendes seguir, encaminado a enfocarte en tus propias competencias que anteriormente ya habías identificado, pero también resolver las complicaciones que tienes como docente.

Conocemos las deficiencias de la materia de historia, igualmente porque el disgusto hacia ella y es complicado abordar que durante mi formación docente la materia de historia se envuelve en el disgusto de los alumnos.

Por lo que durante la elaboración de todas estas actividades se pretendía darle un cambio a este entorno de disgusto, donde la memorización y la entrega de los trabajos se queden un tanto atrás, si no que le den un enfoque donde los alumnos realmente aprendan con lo que saben hacer, creando así materiales adecuado a sus necesidades y capacidades, donde claramente, no todos tiene las mismas, por lo que una evaluación igualitaria dentro de este proceso de adaptación al diseño gráfico, podría no ser la recomendable, sino una donde cada alumno evalúe lo que realmente él pudo hacer y entregar.

En el desarrollo de este trabajo como docente en formación encontré distintos sentimientos, desde una gran decepción por parte de los alumnos al no encontrar

interesante el material creado específicamente para ellos o la gran felicidad al momento de que todo el grupo estaba al pendiente de lo que llevaría la siguiente clase. Retomando el ser docente en formación implica bastantes retrocesos para emplear nuevas formas de enseñar, pues estas ocupando el lugar de un docente con procesos ya establecidos, los cuales, si no lo haces bien, podrías causarles problemas a ellos en su entorno educativo.

Para concluir puedo decir que estamos en el preciso momento para experimentar con cientos de mentes, animarse a crear nuevas formas de enseñar dentro de la materia de historia es lo que hace falta para darle ese giro a las nuevas generaciones de docentes y no olvidar que un buen maestro, deja una huella importante en los alumnos.

BIBLIOGRAFÍA

Arteaga, B., & Camargo, S. (2014). Educación histórica: una propuesta para el desarrollo del pensamiento histórico en el plan. *Revista Tempo e Argumento*, 110-140.

- Beltrán, J. A. (2003). Estrategias de aprendizaje. *Revista de Educación de la universidad complutense de madrid*, 55-73.
- Bertram. (2008). *poincare*. Obtenido de *poincare*: <http://poincare.matf.bg.ac.rs/~kristina/topic-dane-likert.pdf>.
- Besa, A. L. (2022). *Piktochart*. Obtenido de *Piktochart*: <https://piktochart.com/es/blog/que-es-el-diseno-grafico/>
- Blogger. (12 de enero de 2016). “No podría pensar sin escribir”. Obtenido de “No podría pensar sin escribir”: <http://jeanpiaget1997.blogspot.com/2016/01/san-pedro-de-la-laguna-un-lugar-de.html>
- Bruner, J. (1999). *Actos de significados*. Madrid : Alianza .
- Calavia, N. (2007). El Dibujo infantil y el Niño/a. Innovación y Experiencias Educativas. Vilches, Jeán .
- Cañas, j. J. (2003). *Ergonomía cognitiva: el estudio del sistema cognitivo conjunto*.
- Domínguez, J. (1986). Enseñar a comprender el pasado histórico: conceptos y empatía. *Infancia y aprendizaje* , 1-21.
- Keller, K. (2006). *Dirección de Marketing*. Pearson Education.
- Kemmis, S. (1998). *El curriculum mas allá de la teoria de la reproducción* . Madrid: Morata .
- Latorre, A. (2003). *La investigación-acción, conocer y cambiar la practica educativa* . Barcelona : Graó .
- Leiterts. (2012). *Infogram*. Obtenido de *Infogram*: <https://infogram.com/es/pagina/infografia>
- Leyva, V. (2008). *Diseño gráfico para la gente, comunicaciones de masa y cambio social*. Obtenido de <https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-grafico-de-materiales-educativos>

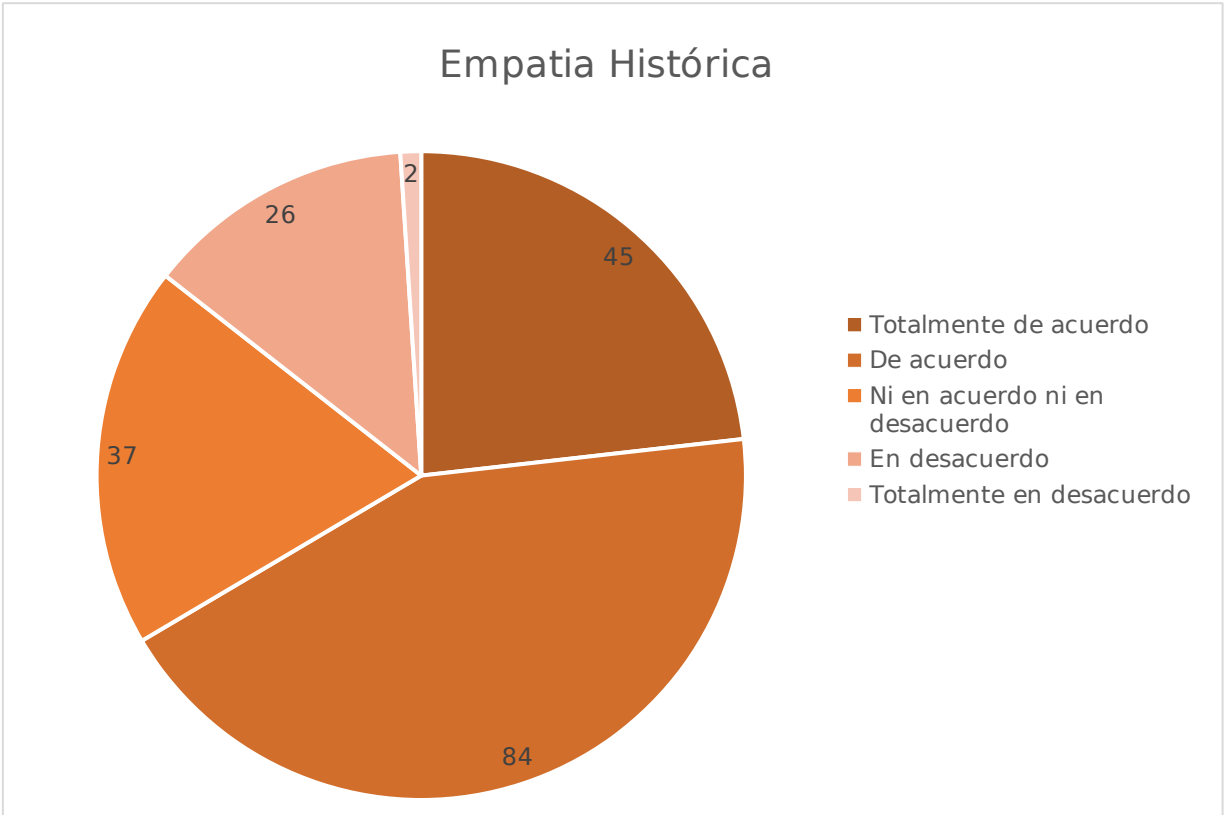
MarketDataMéxico. (s.f.). Obtenido de <https://www.marketdatamexico.com/es/article/Colonia-San-Pedro-De-La-Laguna-Zumpango-Estado-Mexico>

Monereo, C. (1998). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje, formación del* . Barcelona: Graó.

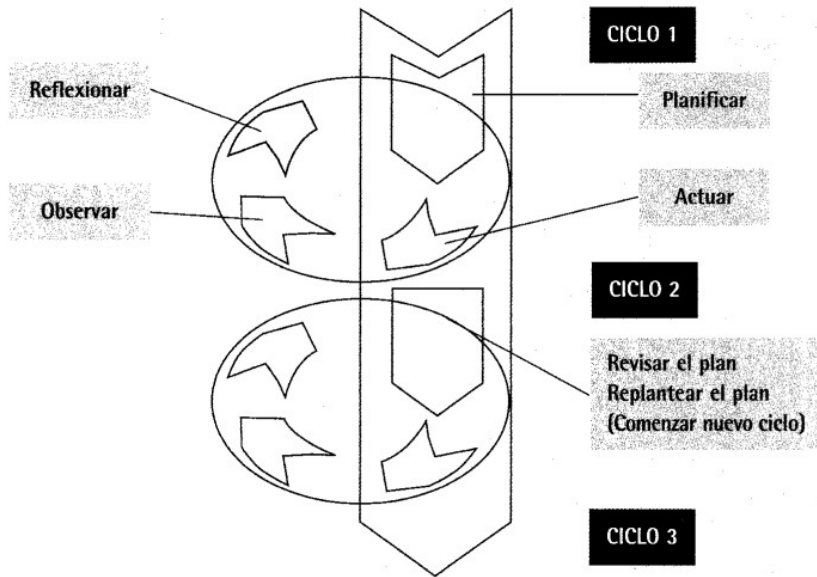
Mugira, A. (2023). *questionpro* . Obtenido de *questionpro* : <https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-la-escala-de-likert-y-como-utilizarla/>

PIAGET, J. (1982). *Psicología del niño*. MADRID: EDICIONES MORATA, S. L.

ANEXOS



Cuadro 1, resultados de la escala de Likert, aplicado en primer año grupo A



Cuadro 2. Momentos de la investigación-acción (Kemmis, 1998)

DIMENSIÓN ORGANIZATIVA			
	Reconstructiva	Constructiva	
DIMENSIÓN ESTRATÉGICA	Discurso entre participantes	4. Reflexionar Retrospectiva sobre la observación.	1. Planificar Prospectiva para la acción.
	Práctica en el contexto social	3. Observar Prospectiva para la reflexión.	2. Actuar Retrospectiva guiada por la planificación.

Cuadro 3. Momentos de la investigación-acción (Kemmis, 1998)

Cuadro 4. Fases del dibujo infantil (Luquet)

FASE	EDAD APROXIMADA	CARACTERISTICAS	
REALISMO FORTUITO	2-2 AÑOS Y MEDIO	Ejercicio funcional (garabato)	
REALISMO FRUSTRADO	3-5 AÑOS	Incapacidad sintética (Monigote - renacuajo)	Relaciones topológicas Dibuja lo que sabe del objeto
REALISMO INTELECTUAL	6-8 AÑOS	Atributos conceptuales sin preocupación por la perspectiva (transparencias)	
REALISMO VISUAL	9 AÑOS EN MAS	Relaciones proyectivas (perspectiva) Relaciones métricas euclidianas	Dibuja lo que ve del objeto




CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES					
	Del 23 al 27 de enero	Del 6 al 10 de febrero	Del 20 al 24 de febrero	Del 13 al 17 de abril	Del 1 al 5 de mayo
ACTIVIDADES					

Explicación y apertura del trabajo					
Inicio de actividades					
Aplicación de la estrategia docente (DIBUJO)					
Aplicación de la estrategia con alumnos (DIBUJO)					
Aplicación de la estrategia docente (INFOGRAFIA)					
Aplicación de la estrategia con alumnos (INFOGRAFIA)					

Aplicación de la estrategia docente (MARKETING)					
Aplicación de la estrategia con alumnos (MARKETING)					
Entrega final de productos					

Cronograma de actividades

NIVEL CHEMMS HISTORICO

	<p>No cumple en tiempo y forma con las actividades solicitadas</p> <p>1 Punto</p>	<p>No identifica los procesos históricos</p> <p>1 Punto</p>	<p>No logra comparar los hechos históricos con su vida actual</p> <p>1 Punto</p>	<p>No cuestiona sus conocimientos adquiridos</p> <p>1 Punto</p>	<p>No reconoce los antecedentes y que suscitaron los movimientos históricos</p> <p>1 Punto</p>
	<p>Cumple con las actividades en tiempo y forma, pero no con las características requeridas</p> <p>1.5 Puntos</p>	<p>Identifica los procesos históricos adecuadamente</p> <p>1.5 Puntos</p>	<p>Compara los hechos históricos con su vida actual</p> <p>1.5 Puntos</p>	<p>Cuestiona sus conocimientos adquiridos durante la clase</p> <p>1.5 Puntos</p>	<p>Reconoce los antecedentes y que suscitaron los movimientos históricos</p> <p>1.5 Puntos</p>
	<p>Cumple con las actividades en tiempo y forma, con las características correspondientes.</p> <p>2 Puntos</p>	<p>Identifica los procesos históricos adecuadamente y crea su propia reflexión</p> <p>2 Puntos</p>	<p>Desarrolla un pensamiento histórico que le permite identificar y comparar lo que hay hoy en día, que se dio en ese periodo</p> <p>2 Puntos</p>	<p>Cuestiona sus conocimientos adquiridos durante la clase y llega a un fin</p> <p>2 Puntos</p>	<p>Reconoce los antecedentes y que suscitaron los movimientos históricos y los compara con su actualidad</p> <p>2 Puntos</p>

(Tabla 1. Rubrica nivel Chemms histórico) (2023)

ILLUSTRACIÓN 1:

Cuaderno de trabajo de actividades de seguimiento. Actividad: Dibujo

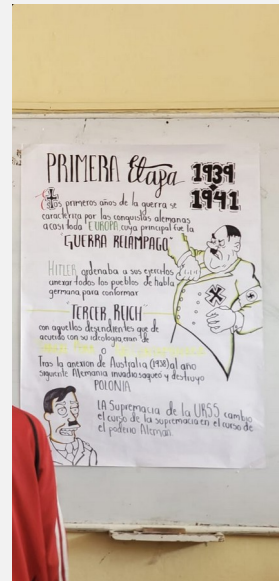
AUTOR: (Vargas, 2023)



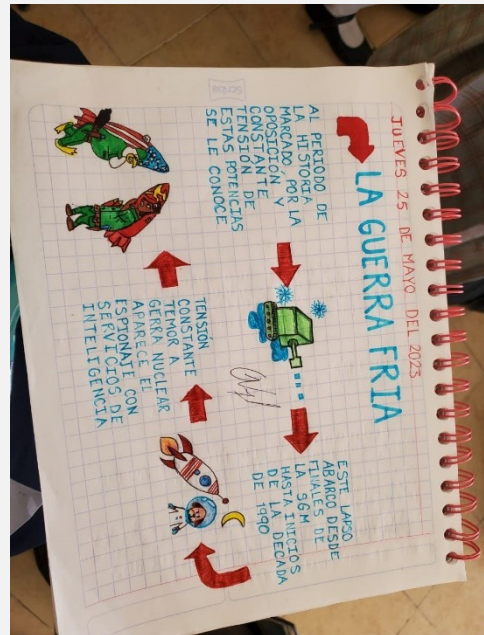
ILLUSTRACIÓN 2:

Infografía

AUTOR: (Vargas, 2023)



ILLUSTRACIÓN 3:
Cuaderno de trabajo de actividades de seguimiento. Actividad: Infografía
AUTOR: (Vargas, 2023)



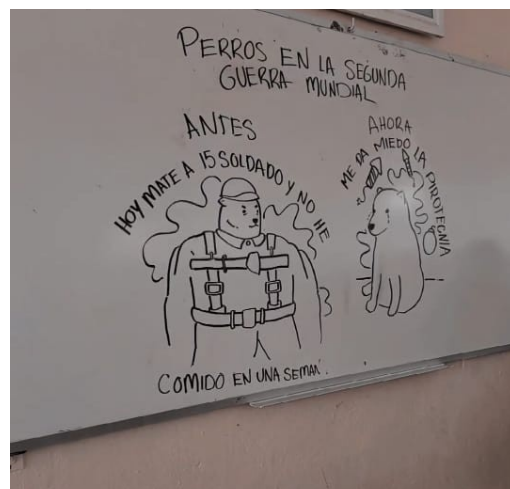
ILLUSTRACIÓN 4:
Pizarrón del salón de clases
Actividad: dibujo
AUTOR: (Vargas, 2023)



ILLUSTRACIÓN 5:
Material didáctico Actividad: Juego del
calamar
AUTOR: (Vargas, 2023)



ILLUSTRACIÓN 6:
Pizarrón del salón de clases
Actividad: dibujo
AUTOR: (Vargas, 2023)





ILLUSTRACIÓN 7:

Photoshop

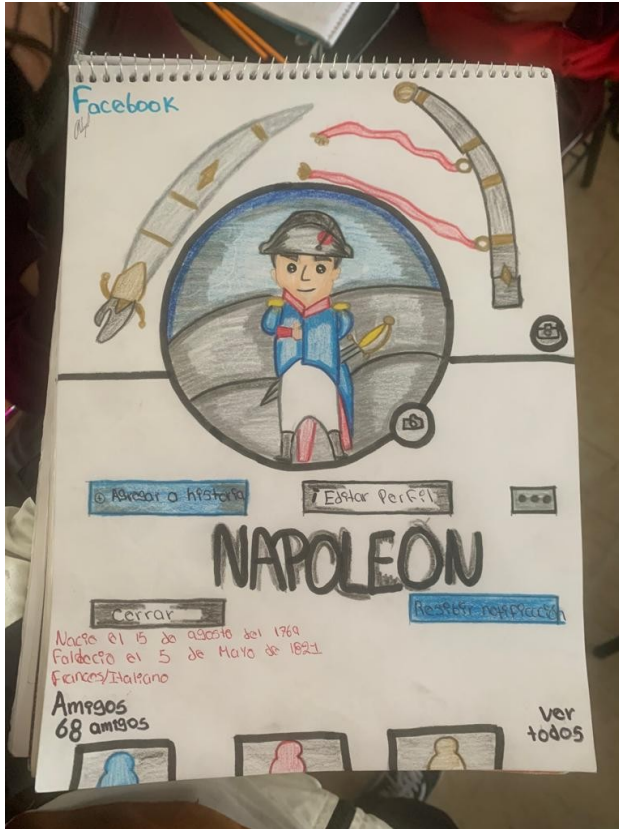
AUTOR: (Vargas, 2023)



ILLUSTRACIÓN 8:

REDES SOCIALES

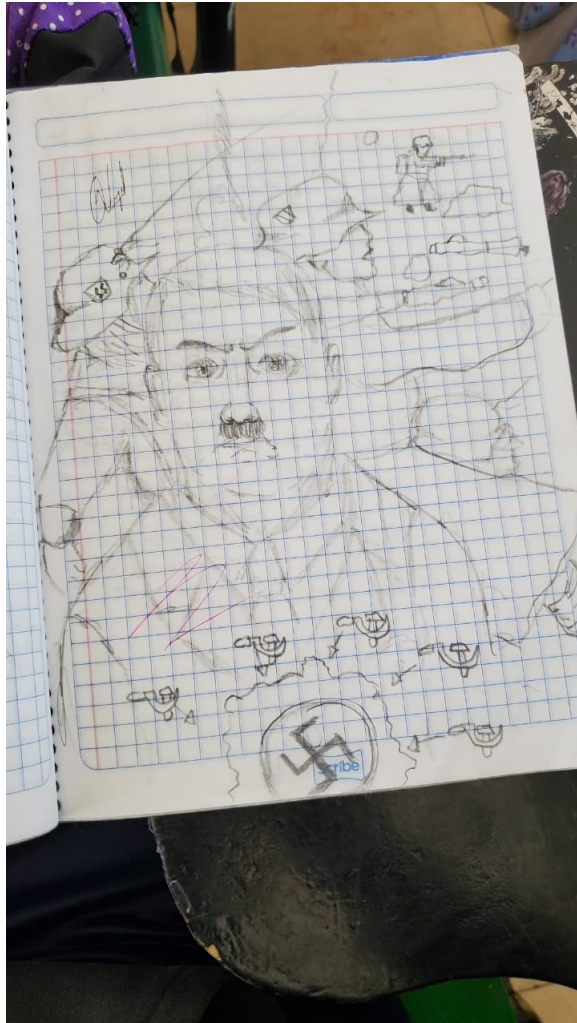
AUTOR: (Vargas, 2023)



ILLUSTRACIÓN 10:
REDES SOCIALES
AUTOR: (Vargas, 2023)



ILLUSTRACIÓN 11:
HISTORIETA
AUTOR: (Vargas, 2023)



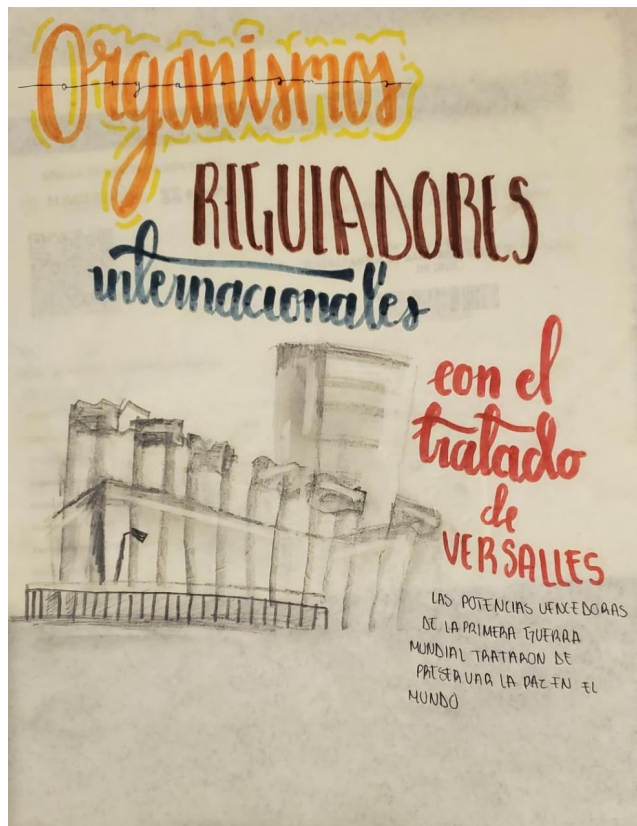
ILLUSTRACIÓN 12:
DIBUJO
AUTOR: (Vargas, 2023)



ILLUSTRACIÓN 13:
MEME HISTORICO
AUTOR: (Vargas, 2023)



ILLUSTRACIÓN 13:
MATERIAL DIDACTICO
AUTOR: (Vargas, 2023)



ILLUSTRACIÓN 14:
INFOGRAFIA
AUTOR: (Vargas, 2023)