



SEGUNDA
JORNADA INSTITUCIONAL DE
DIÁLOGOS DOCENTES

LICENCIATURA

Junio 2018



ÍNDICE

Introducción	5
Análisis participativo de la realidad de los trabajadores de los Centros de Experimentación Agropecuaria de la Universidad De La Salle Bajío Efraín Muñoz Mercado Gricelda Medina Pérez	7
Taller Vertical María de la Paz Díaz Infante Aguirre, et al	13
Proyecto Integrador: Reporte de la evaluación de la personalidad, con intervención en el área cognitivo conductual y psicofisiológica Graciela González Correa	38
Vinculación Profesional de Planeación Estratégica de Mercadotecnia Mónica Gómez Dávila	44
Aprendizaje acelerado y herramientas de neurociencia aplicadas en el aula Luis Ángel Gutiérrez García	60
Utilización de Esquemas con fines de análisis de información en desarrollo de proyectos de diseño Víctor Manuel Campuzano Vargas	70
Pan y cultura con sabor a mundo José Roberto Reyes Amor	77
Simulación de la consultoría organizacional Martha Angélica Anguiano Pérez	84
Diseño, materialización y montaje de un escaparate real: aplicación de la técnica ABP en la materia de Taller de Diseño III Ana Cecilia Gil Levy	95
Del aprendizaje guiado por el docente, al aprendizaje híbrido apoyado por la tecnología Jesús Arturo Suástegui Rodríguez	107
Uso de aplicaciones digitales para la enseñanza del idioma inglés en estudiantes de Licenciatura de la Universidad De La Salle Bajío Christopher Olivares Contreras	118
Gestión de proyectos colaborativos de Comunicación a través de plataformas digitales Schroeder Estanislao Higareda Islas	126
Gramática de forma dinámica Juan José Zamora Díaz	136

Diseño de un Módulo Constructivo en Sistema P.O.P. (Point Of Purchase o Punto de Venta) Ramón Rodríguez Espinoza	139
Proyectos de Gestión en Instituciones Educativas Guillermo Sánchez Luja	148
Uso de mini pizarrones en la clase de inglés como actividades de aprendizaje con estudiantes de Licenciatura Ma. Lilian del Carmen Nava Fernández	158
Club de conversación de inglés Ivonne Torres Buenrostro	164
Práctica didáctica sobre la impartición de asesorías multidisciplinarias a los alumnos de diferentes ingenierías dentro de la Facultad de Tecnologías de Información Rodrigo Arango de Palacio	170
Conclusión	176
Créditos	177



SEGUNDA

JORNADA INSTITUCIONAL DE
DIÁLOGOS DOCENTES

INTRODUCCIÓN

*“Cada miembro de la comunidad educativa se
asume a sí mismo
como agente de diálogo y posibilidad de encuen-
tro estimulante
para los demás, en áreas del crecimiento integral
de todos.”*

Modelo Educativo de la Universidad De La Salle Bajío, p.13

El diálogo, en orden de ser diálogo verdadero, debe ser un encuentro que transforme y haga crecer a los involucrados, ya que modifica actitudes, rectifica pareceres y contribuye a la modificación o construcción de discernimientos y criterios (Stigliano, D. 2008). Tal como lo propone la Congregación para la Educación Católica, el diálogo auténtico se lleva a cabo en un marco de actitudes formativas y requisitos éticos: la libertad y la igualdad, lo que significa reconocer al otro como un ser con dignidad y libre de expresarse y decidir.

En el caso específico de la formación docente, el diálogo con los pares tiene un gran valor pedagógico que permite considerar la primera de las tres dimensiones de la práctica educativa como lo mencionan García-Cabrero, Loredó, & Carranza (2008):

1. La reflexión sobre los resultados alcanzados
2. El pensamiento didáctico del profesor y la planificación de la enseñanza; y,
3. La interacción educativa dentro del aula.

Diariamente, dentro de nuestra Universidad es posible apreciar el compromiso y profesionalismo de nuestros maestros, quienes buscan impulsar en los estudiantes su formación integral, innovando en su práctica de manera que sean capaces de resolver los problemas y retos actuales de la docencia, los cuales exigen una actitud flexible y abierta.

En palabras del Hno. Álvaro Rodríguez: “Como instituto internacional y como Familia Lasaliana, estamos llamados a no cerrarnos en nuestro pequeño horizonte, sino a sentirnos parte de un organismo que nos abre el corazón a las dimensiones del mundo.” (Rodríguez Echeverría, A., 2009: 113). Abrir nuestro horizonte, nos obliga a la búsqueda de nuevos espacios formativos que, aunados a la capacitación docente, permitan crear oportunidades de reflexión en comunidad para la mejora de la práctica del maestro. Por ello, a partir del 2015 se lleva

a cabo una Jornada de Diálogos Docentes, como estrategia de formación, permitiendo la socialización de buenas prácticas, pero especialmente, el encuentro y el diálogo en torno a ellas, fortaleciendo las competencias docentes y la identidad del docente universitario lasallista.

Las buenas prácticas docentes, son aquellas que derivan de “una pedagogía fraterna, funcionalmente flexible y abierta al enriquecimiento de otras prácticas, con el fin de adaptarse a las necesidades de los estudiantes y su contexto”. (Modelo Educativo de la Universidad De La Salle Bajío, 2013:16), en un marco ético de libertad e igualdad, facilitando una «gramática del diálogo» comunitaria que fortalezca la construcción de puentes para encontrar respuestas a los desafíos de nuestro tiempo.

El objetivo de la segunda Jornada de Diálogos Docentes de Licenciatura es promover la socialización de las buenas prácticas didácticas y educativas, por medio de un diálogo formal mediado entre pares de diversas áreas del conocimiento para fortalecer la formación pedagógica y de la identidad del docente universitario lasallista.

Las ricas experiencias presentadas en la Segunda Jornada de Diálogos Docentes de Licenciatura, realizada el 28 de junio del 2018, se reúnen en este compendio con el fin de recuperar el ejercicio de documentación realizado por cada uno de los docentes que presentaron su buena práctica, desde el espíritu de “no encerrarnos en nuestro pequeño horizonte”, como menciona el Hermano Álvaro Rodríguez, y sentirnos parte de una comunidad que aprende, pudiendo entre otras cosas, lograr la detección de talentos, liderazgos y capacidades, la interacción con los docentes en un esquema de diálogo, la identificación de otras prácticas y sus dilemas, intereses y necesidades de formación.

Las presentaciones se organizaron en las salas de diálogo por área de conocimiento y de acuerdo con los temas que funcionaron como ejes para organizarlas, lo cuales fueron: formación integral, aprendizaje significativo y competencias docentes. En este documento, se presentan las 19 buenas prácticas que se compartieron y sobre las cuales se detonó el diálogo docente.



Análisis participativo de la realidad de los trabajadores de los **Centros de Experimentación Agropecuaria de la Universidad De La Salle Bajío**

Efraín Muñoz Mercado

Gricelda Medina Pérez

Escuela de Educación y Desarrollo Humano

Campus Campestre

1.1 Resumen

La práctica “Análisis participativo de la realidad de los trabajadores de los Centros de Experimentación Agropecuaria de la Universidad De La Salle Bajío”, que pertenece a la categoría de práctica educativa de acuerdo a los criterios establecidos por la Escuela de Educación y Desarrollo Humano, tiene por objetivo ofrecer una oportunidad de acercamiento a contextos sociales vulnerables a las alumnas de la Licenciatura en Educación, a partir de lo cual se genere de forma crítica la reflexión sobre las necesidades propias de la población y se busque la generación de estrategias conjuntas para favorecer la calidad de vida y desarrollo de las personas.

El proceso se encuentra en la primera fase de dos en su implementación, la cual consiste en a) un acercamiento exploratorio de la realidad y b) la elaboración de un análisis de la situación a profundidad por medio de estrategias lúdicas que permitan a la comunidad tener voz en el proceso, expresando su forma de percibir el mundo, sus necesidades y potencialidades. Producto de esta primera fase se ha logrado la construcción colaborativa de un documento que plasma las características de la población en cuatro dimensiones: personal, familiar, laboral y comunitaria, de las cuales se desprende la problematización de la situación para la búsqueda de estrategias educativas tanto por parte del grupo de alumnas como de la Universidad misma.

1.2 Introducción

En las siguientes páginas que conforman este texto se encuentra contenida de manera general la experiencia del uso del método de proyectos como estrategia didáctica en la Licenciatura en Educación.

Lo anterior por iniciativa de un grupo de docentes apoyados por la coordinación del programa (2013). En este documento se describe de manera particular el último proyecto denominado “Análisis participativo de la realidad de los trabajadores de los Centros de Experimentación Agropecuaria de la Universidad De La Salle Bajío”.

La información presentada se encuentra organizada en 4 apartados:

- a) Desarrollo de la práctica; en el que se detalla de forma narrativa el origen y evolución de los proyectos realizados por ya 5 generaciones, así como las etapas seguidas en el último de ellos realizado en el semestre Agosto – Diciembre del 2016
- b) Resultados de la práctica: en donde se enlistan los impactos en el proceso de aprendizaje a nivel académico y personal de las alumnas participantes en dicho proyecto
- c) Reflexiones de la buena práctica: en donde se descubre el valor del método de proyectos como estrategia didáctica, política e intersubjetiva que contribuye en la formación profesionalizante de los alumnos en cuanto a su perfil de egreso, pero también su valor como estrategia en la formación de ciudadanía, y por último
- d) Consideraciones finales, donde se recogen los aprendizajes más personales de la planeación, gestión y evaluación de los proyectos, con la intención de que sirva esta experiencia docente universitaria como punto de partida para las reflexiones y acciones de otros docentes en pro de la vida académica y el bienestar social de nuestra comunidad.

1.3 Desarrollo de la Práctica

La práctica que se llevó a cabo en este semestre encuentra su origen y motivación en el periodo intersemestral diciembre 2013 – enero 2014 en el que los docentes de la Escuela de Educación y Desarrollo Humano, Eduardo Vázquez Vela y Efraín Muñoz Mercado, quienes impartirían las materias de Seminario de Educación para la Paz y Evaluación del Currículum respectivamente, inquietos por los comentarios de los grupos de la Licenciatura en Educación respecto a su poca inserción en proyectos que les mostraran el contexto real al que se enfrentarían en lo laboral, decidieron en conjunto generar el acercamiento de las alumnas y alumnos a contextos educativos reales principalmente no formarles relacionados con la atención a grupos vulnerables y la promoción de una cultura de paz y respeto por los derechos humanos, para ello invitaron en ese semestre a la Maestra Marisol Pérez Servín quien, como titular de la materia de Gestión de Proyectos Educativos, complementaba la propuesta y en siguientes años al Licenciado Gustavo Pérez Tarango.

Es así como se tenía desde la materia de Seminario de Educación para la Paz el marco teórico desde el cual se podría entender el contexto y su problemática, la materia de Evaluación del Currículum que aportaba la metodología para el análisis del contexto a la luz de los principios de la Educación, la materia de Gestión de Proyectos Educativos que encuadraba la metodología que permitiera al grupo el hacer operativas todas aquellas propuestas de atención derivadas del análisis de la realidad y la materia de Diseño de Instrumentos de Evaluación que complementaba los aspectos metodológicos para la recuperación de información al elaborar los diagnósticos.

Con todo lo anteriormente mencionado, además se buscó que las alumnas y alumnos integraran una visión holística de las habilidades que estaban adquiriendo a lo largo de su formación profesional, rompiendo con ello la fragmentación y linealidad de los procesos tradicionales e industrializados para responder más a una realidad compleja.

Es así como a lo largo de cinco generaciones, se ha colaborado con diferentes instituciones al hacer uso de la metodología de proyectos y el aprendizaje situado de acuerdo a la información contenida en la siguiente tabla:



Tabla 1. Listado de instituciones y población atendida con la metodología de proyectos en la Licenciatura en Educación 2013-2016

AÑO	INSTITUCIÓN	POBLACIÓN ATENDIDA
Feb - Jun 2013	Nenemi	Población Indígena residente temporal en la ciudad de León Guanajuato.
Feb - Jun 2014	Casa del Migrante de Irapuato	Población trans-migrante originaria del sur de América.
Feb - Jun 2015	SEBAJ	Trabajo con distintas poblaciones de adultos.
Feb - Jun 2016	Primaria "Vicente González del Castillo" Casa del Migrante de Lagos de Moreno AUGE DIF "La Casa de los Abuelos"	Niños en polígonos de pobreza. Población trans-migrante del sur de América. Mujeres en el polígono de las joyas. Personas de la tercera edad.
Ago- Dic 2016	Centros de Experimentación Agropecuaria de la Universidad De La Salle Bajío	Personal de mantenimiento y jornaleros de tiempo completo.

Fuente: Elaboración propia, 2016

Es en la última generación en que se centra el interés del proyecto específico presentado en esta experiencia, aunque sería injusto desconocer el camino recorrido para llegar hasta él. La motivación en particular de este último proyecto fue detonada por la inquietud de una maestra de la Escuela de Agronomía, quién comentó la situación en la que se encontraban los Jornaleros Indígenas Migrantes provenientes de Guerrero que llegan al Estado a trabajar, sin embargo, al iniciar la indagación previa se percibió que el periodo en que arriban a la ciudad no correspondía con el periodo académico, por lo que se decidió iniciar el proyecto ateniendo a los propios jornaleros del personal de la Universidad y buscando atender las necesidades de los Jornaleros Indígenas a través de otras instancias en la misma Universidad.

La planeación para llevar a cabo este proyecto se realizó en un primer momento en las reuniones establecidas por la Escuela de Educación y Desarrollo Humano para este fin, pero dichas reuniones permitieron perfilar el proyecto solamente por lo que los docentes involucrados posteriormente, en este caso Gricelda Medina y Efraín Muñoz, dedicaron tiempo para generar las etapas que englobarían el proyecto quedando para el semestre agosto - diciembre las siguientes: 1) observación y sensibilización ante las necesidades y situación del otro; 2) análisis participativo de la realidad; 3) establecimiento de las necesidades, recursos y expectativas de la población atendida; 4) recuperación de los aprendizajes obtenidos, evaluación del impacto y definición de retos siguientes, todas ellas plasmadas en el formato "Ficha Técnica, Proyecto Integrador".

Cada una de las etapas contenía actividades a realizar, así como los productos esperados de las mismas tal como se muestra a continuación.

Tabla 2: Etapas, actividades y productos del proyecto con jornaleros de los Centros de Experimentación Agropecuaria de la Universidad De La Salle Bajío.

Etapas	Actividad	Producto
1. Observación y sensibilización ante las necesidades y situación del otro	Visita al Centro de Experimentación Agropecuaria de la Universidad De La Salle Bajío y entrevista con la responsable del mismo.	Reporte de observación utilizando la plataforma educativa Moodle con la herramienta WIKI.
2. Análisis participativo de la realidad	Taller de análisis participativo de la realidad.	Instrumento para recuperar la información, diseñado utilizando la plataforma educativa Moodle. Planificación de las técnicas para la recuperación de la información sobre las dimensiones personal, familiar, laboral y comunitaria. Reporte del taller y análisis de la información obtenida.
3. Establecimiento de las necesidades, recursos y expectativas de la población atendida	Elaboración del reporte integrado del análisis participativo del contexto en sesiones de asamblea en el aula.	Reporte del Análisis Participativo. Marco Teórico Marco Referencial Análisis de la Información Árbol del Problema Árbol de soluciones Propuestas de proyectos educativos para atender a la población.
4. Recuperación de los aprendizajes obtenidos, evaluación del impacto y definición de retos siguientes	Sistematización de la experiencia vivida, los aprendizajes recuperados y el análisis a profundidad del proceso seguido.	Informe de sistematización y presentación de <u>Power Point</u> para la comunicación de los aprendizajes.

Fuente: Elaboración propia, 2016



Cada una de las actividades fueron acompañadas por los docentes involucrados, tanto en las sesiones de clase, como en aquellas que se realizaron en las instalaciones de los centros de experimentación agropecuaria, esto con la intención de en un primer momento trabajar un proceso de retroalimentación constante sobre los conocimientos, conductas y actitudes que las alumnas iban poniendo en práctica; además se llevaron a cabo sesiones tipo asamblea para que las mismas alumnas pudieran analizar los aspectos que deberían de fortalecer en su desempeño dentro de la práctica, el proceso estuvo guiado por el uso de rúbricas tanto holísticas como analíticas (Frade Rubio, 2012). Es importante mencionar que los instrumentos de evaluación utilizados no fueron diseñados expresamente para esta ocasión, sino que han sido recuperados de los procesos anteriores de la implementación de los proyectos y construidos por el grupo de docentes que desde un inicio han participado en los proyectos.

1.4 Resultados de la práctica

Como resultados de la práctica se puede hablar de los obtenidos en dos dimensiones:

1. Dimensión Académica: relacionada con el cumplimiento del objetivo de las materias y del proyecto.
2. Dimensión Intersubjetiva: relacionada con la sensibilidad de las alumnas ante realidades distintas/similares a las que viven y la construcción del significado en los aprendizajes logrados en lo académico, gracias a las movilizaciones de emociones e intereses en las mismas producto del encuentro con la realidad.

En cuanto a la primera de las dimensiones se cuenta con los documentos desarrollados por las alumnas a lo largo del proceso como evidencia entre los que se encuentran:

- Reporte de observación utilizando la plataforma educativa Moodle con la herramienta WIKI.
- Instrumento para recuperar la información diseñada utilizando la plataforma educativa Moodle.
- Planificación de las técnicas para la recuperación de la información sobre las dimensiones personal, familiar, laboral y comunitaria.
- Reporte del taller y análisis de la información obtenida.
- Reporte del Análisis Participativo:
 - Marco Teórico
 - Marco Referencial
 - Análisis de la Información
 - Árbol del Problema
 - Árbol de las Soluciones
 - Propuestas de proyectos educativos para atender a la población.
- Informe de sistematización y presentación de Power Point para la comunicación de los aprendizajes, mismos que dan cuenta de los conocimientos y habilidades desarrolladas, en cuanto a la segunda dimensión. Se cuenta con la redacción individual de la experiencia formativa de acuerdo a los criterios establecidos para la revista de la Escuela de Educación y Desarrollo Humano, documento que busca poner de manifiesto los significados construidos por cada una de las alumnas y detonados por la participación en el proyecto del semestre en su fase uno, pudiendo decir que se percibe que el grupo ha entrado en un proceso confrontativo, que ha cuestionado su forma de comprender el mundo dejando de manifiesto la clara relación entre lo que se conoce y lo que se cree, se siente y se piensa, sobre lo que se es, elementos que les han permitido ser conscientes de su situacionalidad, ante la que han generado aprendizajes al poner en juego las subjetividades.

1.5 Reflexiones de la buena práctica

Se considera que la práctica realizada desde hace ya varios años y de la que es producto este reporte, en específico la última realizada, no buscan obtener el mote de “buena práctica”, sino simplemente de quehaceres académicos encaminados a la generación de aprendizajes situados sobre los que se puede reflexionar, no pretende ser considerada exitosa tampoco, sino solamente servir como pretexto para detonar procesos reflexivos desde la academia docente en miras a la construcción de experiencias cada vez más cercanas entre el mundo escolar y el profesional y comunitario. Así mismo, se considera que la práctica posee pertinencia al lanzar a las alumnas a la detección y generación de soluciones en contextos reales, siguiendo procesos no lineales sino más bien en una danza continua entre la teoría y la práctica, en un proceso espiral de aprendizaje, el despertar del pensamiento crítico, la significatividad del aprendizaje y el impacto directo reconocido incluso por exalumnas, detectado esto tanto en espacios informales como formales de diálogo, para su formación profesional, sumando con ello al logro del objetivo general de su programa, la formación de profesionistas críticos que diseñan, implementa y evalúan proyectos educativos con un enfoque humanista, todo ello desde una postura activa ante el entorno y su propio proceso de construcción de aprendizajes.

Es así como los proyectos se convierten en verdaderas experiencias educativas entendidas como prácticas en las que participan los alumnos en forma de actividades propositivas y auténticas, situaciones que los conducen a un crecimiento continuo, gracias a la interacción entre las condiciones objetivas o sociales e internas o personales, es decir entre el entorno físico y social con las necesidades, intereses, experiencias y conocimientos previos del alumnos (Díaz Barriga Arceo, 2006).

1.6 Consideraciones finales

Por último y como beneficios de documentar la práctica realizada, se descubre que hacerlo permite el estructurar el pensamiento en un primer momento sobre lo hecho, activar los procesos metacognitivos y darse cuenta sobre lo vivido, así mismo el tener plasmada la experiencia para elaborar un análisis a profundidad de los elementos funcionales y posibilitadores de la experiencia, así como de los limitantes de la misma y por último el comunicar los aprendizajes, ya en eso encuentra sentido el enriquecimiento de las múltiples experiencias que como docentes generamos.

Emanado de lo anteriormente dicho, se descubre como limitación no contar con un momento específico desde la estructura de la escuela para la academia docente, es decir, un momento considerado de manera formal y no solamente dejado a la buena voluntad y disponibilidad de la agenda personal de los demás docentes que se involucran en este tipo de propuestas, un espacio que posibilite el análisis crítico y reflexivo de la misma realidad educativa y contextual de ellos mismos y de los alumnos, un espacio en el que se pueda vivir además el acompañamiento entre pares, ya que la implementación y uso de la metodología de proyectos en su no linealidad y descentralización de los contenidos puede generar la sensación de pérdida de control sobre el proceso de aprendizaje e incertidumbre sobre los mejores caminos para andar los proyectos. De igual forma en cuanto a sus resultados, asumir la metodología de proyectos como estrategia didáctica pone en juego el propio estilo docente, las creencias y paradigmas sobre los que se construye la realidad y relación pedagógica, por lo tanto al buscar modificar esos estilos, creencias y paradigmas, contar con un red de apoyo que dé soporte tanto en la vivencia personal docente como en la construcción y gestión de los conocimientos, potenciaría el andar hacia nuevos esquemas de formación.



Taller vertical

María de la Paz Díaz Infante Aguirre

Carlos Ríos Llamas

José de Jesús Acosta Pérez

Horacio Araujo Giles

José Antonio Guzmán Salas

David Martínez Torres

Juan Carlos Scandella Martínez-Fresneda

Héctor Pérez Aguilar

Alfonso Garfias Molgado

Facultad de Arquitectura

Campus Campestre

1.1 Resumen

El “Taller Vertical 2017” es la práctica educativa colectiva que la Facultad de Arquitectura organiza anualmente en el marco del Coloquio Internacional de Arquitectura (CiaBx), en la que los alumnos, en grupos intergeneracionales, desarrollan un ejercicio proyectual de manera autónoma realizando una actividad conjunta de corta duración.

El objetivo de esta práctica es constatar a través del ejercicio del diseño la capacidad de reflexión y síntesis arquitectónica de los alumnos de la facultad, puestos a prueba en un ejercicio libre de acompañamiento, lo que les obliga a valerse de los conocimientos adquiridos y sus propios recursos intelectuales. De manera más concreta, se trata de impulsar el trabajo en equipo, la producción de objetos e ideas arquitectónicas en poco tiempo, la correlación con las diferentes áreas y estudios de la curricula, así como el intercambio y convivencia entre los alumnos de diferentes generaciones, permitiéndoles interactuar entre los diferentes niveles de conocimiento para lograr aprendizajes significativos y experienciales.

Su planteamiento y propuesta se gestaron por un comité académico, en coordinación con las actividades y temáticas del Coloquio Internacional de Arquitectura, momento en donde los alumnos complementan sus aprendizajes a través de los contenidos expuestos por conferencistas expertos los cuales correlacionarán posteriormente durante el desarrollo del ejercicio en el Taller Vertical.

Los proyectos resultantes son evaluados a través de una rúbrica, retroalimentados y premiados en una plenaria al final del ejercicio. Se destina un porcentaje a la evaluación del tercer parcial en materias del área de diseño.

1.2 Introducción

En el contexto actual de la enseñanza de la arquitectura, cada vez más, se hace necesario asegurar en los estudiantes la adquisición de habilidades que les permitan trabajar de manera colaborativa y autónoma, para vincularse adecuadamente con las demandas del ámbito profesional. Por otro lado y no menos importante, existe la necesidad de integrar los conocimientos que el alumno va adquiriendo, ya que éstos se encuentran dispersos en los contenidos temáticos de cada materia, considerando el enfoque sistémico y holístico que configura al hecho arquitectónico.

El diseño arquitectónico es visto como un proceso auto constructivo, compuesto desde múltiples enfoques, factores, variables, indicios, símbolos, en permanente interacción e interdependencia, que condicionan y son

condicionados y que poseen nuevas relaciones emergentes, un proceso que tendrá la capacidad de responder a la incertidumbre, valiéndose de los saberes que de manera transversal alimentan el diálogo y reciprocidad gracias a su capacidad de reflexión epistemológica. (Díaz Infante Aguirre & Guzmán Mojica, 2016)

Las prácticas sociales de aprendizaje están permitiendo un enfoque más discursivo-rizomático al descubrimiento de conocimiento, al desarrollo del pensamiento crítico, el libre actuar y la capacidad creativa del estudiante. Es por ello que el desarrollo de un ejercicio proyectual intergeneracional propicia el intercambio de ideas, confrontación de pensamiento y aprendizajes conjuntos.

Los objetivos específicos del Taller Vertical son los siguientes:

- Aprender a trabajar en equipo.
- Producir objetos e ideas arquitectónicas en un lapso de tiempo corto.
- Interrelacionar las diversas materias del currículum académico.
- Enriquecer e intercambiar conocimientos y visiones entre los alumnos de los diferentes niveles.
- Desarrollar habilidades competitivas en los alumnos.
- Motivar la convivencia entre alumnos.

Se busca que al término del ejercicio los alumnos experimenten, además del intercambio de ideas arquitectónicas, vivir el trabajo en equipo en una convivencia donde los valores personales y profesionales, como lealtad, honestidad, generosidad, subsidiaridad, se hagan presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para la búsqueda del conocimiento en beneficio de los demás. Así mismo, dependiendo del semestre que curse el alumno, asume un rol específico para el logro de los objetivos propuestos, compartiendo los recursos con los que cuenta y de los cuales hace conciencia al ponerlos al servicio de los demás.

1.3 Desarrollo de la Práctica

En el contexto de la emergencia a partir de los desastres ocurridos en Juchitán de Zaragoza, Oaxaca, se organizó el Taller Vertical considerando tres enfoques teórico-metodológicos para la intervención que los alumnos debían analizar y justificar en su propuesta. Con la idea de que la memoria se debe de convertir en el objeto privilegiado de la reconstrucción seguida a una catástrofe como la ocurrida en Oaxaca, lo primero que se debe decidir es qué se va a rescatar y cómo se va a reconstruir. Con sustento en las reflexiones de Cavalli, se presentaron 3 modos típicos de actuación desde la restitución de la memoria como núcleo:

1. El desastre como un nuevo punto de partida
2. El desastre y la restitución de la continuidad
3. El desastre y la restitución selectiva

En cuanto a los criterios específicos de cada proyecto, además de la fundamentación teórica en alguno de los enfoques de restitución de la memoria, fue necesario definir la escala de la intervención, desde la vivienda particular hasta un área más amplia del espacio urbano, abordar los detalles más relevantes del contexto socio-histórico, analizar actores clave para la comprensión del sitio y la proyección de una intervención arquitectónica, así como seleccionar específicamente los elementos de memoria y de olvido que debían manifestarse en las propuestas.

El comité académico del Taller Vertical, se integra por los coordinadores de área y profesores involucrados en la organización del CiaBx, además del director y el coordinador académico de la licenciatura. El tema a desarrollar puede formar parte de la línea general del coloquio, o derivarse de alguna necesidad detectada por el comité o por sugerencia de los alumnos de la facultad vía consulta organizada por los representantes del consejo de alumnos.



SEGUNDA JORNADA INSTITUCIONAL DE DIÁLOGOS DOCENTES

Se llevan a cabo diferentes reuniones de planeación, asignación de responsables y tareas; así mismo se mantiene la misma imagen gráfica que los alumnos, por medio de concurso abierto, proponen para la semana del coloquio. Se prepara un brief¹ con la información detallada sobre los objetivos, modalidad, antecedentes, datos geográficos y urbanos relevantes, metodología, criterios y requisitos de evaluación (rúbrica)², que se entrega en una sesión plenaria a los líderes (alumnos de 9° semestre) de cada equipo en el arranque del ejercicio.

El coordinador académico forma los equipos de manera aleatoria, buscando equilibrar el número de alumnos de cada semestre, así como los alumnos invitados de preparatoria y en esta ocasión de la Universidad La Salle Oaxaca.

Una vez recibida la información en la plenaria, los líderes identifican a los integrantes de su equipo y se reúnen para iniciar el trabajo en el aula asignada para tal efecto, no se permiten cambios de equipo. El horario de trabajo es de 8am a 8pm, pudiendo destinar momentos para comer, de miércoles a viernes. La entrega se fija el sábado a las 10am en las aulas de la facultad, teniendo 30 minutos de tolerancia para la entrega, una vez agotado el tiempo de recepción de trabajos no se recibe ninguno que llegue posteriormente. Se entrega una síntesis impresa del brief (a manera de tríptico) y toda la información se pone a disposición de los alumnos en un repositorio digital.

Durante el desarrollo del ejercicio los profesores de la facultad pueden aclarar dudas sobre los contenidos o enfoques de la información proporcionada, pero se les pide no realizar correcciones o asesorías puntuales, ya que se pretende que los estudiantes desarrollen autonomía y confianza para la toma de decisiones en los procesos proyectuales. Los profesores deben acudir, por lo menos en sus horarios de clase regular -atendiendo a su compromiso contractual-.

Para el proceso de evaluación se consideraron aspectos sobre el proceso de diseño, el desempeño del grupo y los entregables solicitados a los alumnos, los cuales toman en cuenta los siguientes aspectos:

- Que los entregables puedan evidenciar el trabajo de alumnos de diferentes niveles, por lo que se les solicitaron láminas y maquetas infográficas
- Que puedan ser evaluados de una manera ágil y objetiva por un grupo colegiado de profesores, se construyó una rúbrica para ser llenada de manera colegiada por un comité de evaluación conformado por profesores de diseño principalmente
- Que los alumnos cuenten con mecanismos para autorregular su trabajo y el de sus compañeros, tanto durante el proceso de desarrollo del proyecto (tarjetas de amonestación o expulsión), como una apreciación al final del ejercicio (coevaluación).
- Los criterios de evaluación fueron los siguientes:
 - Análisis de las condiciones existentes, dinámicas de ocupación y potencialidades
 - Claridad en la exposición del proceso de diseño, la argumentación y la selección de la escala de intervención
 - Replanteamiento conceptual y procesual de las problemáticas detectadas bajo cada filtro y postura seleccionada para lograr la restitución.
 - Propuesta con coherencia técnica y sistémica
- Dinámica de Evaluación:
 - La evaluación se llevó a cabo a través de un sistema colegiado en donde participaron profesores de las cuatro áreas del conocimiento del plan de estudios de la licenciatura basados en una rúbrica de evaluación, las actividades de evaluación consistieron en:

1 Brief o Bases del concurso

2 Se da a conocer a los alumnos mediante un repositorio digital

- Un recorrido general por todos los proyectos
- Formación de grupos de cuatro profesores en cada aula de entrega de proyectos quienes evaluaron conforme a la rúbrica
- Selección de diez trabajos con la mejor evaluación como finalistas
- Votación directa individual y selección de los tres mejores trabajos
- Retroalimentación plenaria
- Los trabajos no finalistas se entregan a los alumnos junto con una copia de su rúbrica

Entregables

- 1 Maqueta de la propuesta
- 2 Láminas de 90x60 calidad fotográfica
- Las láminas debían solamente referir el título del trabajo y el número del equipo, con el fin de asegurar una evaluación objetiva.

Los porcentajes correspondientes en las calificaciones del tercer parcial fueron:

- | | |
|---|-----|
| • Fundamentos de Diseño | 15% |
| • Estrategias de Diseño Arquitectónico | 20% |
| • Estructura y Sistemas Arquitectónicos | 20% |
| • Gestación de la Forma Arquitectónica | 20% |
| • Contextualidad Arquitectónica | 30% |
| • Especificidad Arquitectónica | 30% |
| • Laboratorio de Arquitectura I | 30% |
| • Laboratorio de Arquitectura II | 30% |

El alumno que no participa en el Taller Vertical, o sea expulsado, tendrá como calificación del trabajo un NP y por lo tanto, perderá el porcentaje asignado a la materia involucrada.



Comité de evaluación

1.4 Resultados de la Práctica

Las reflexiones en torno a los resultados que se han obtenido en el Taller Vertical tienen varias vertientes:

1. Sobre el desarrollo del ejercicio y las habilidades interpersonales adquiridas:

La conformación de grupos pretende lograr un equilibrio entre los integrantes de los diferentes niveles, contando por lo menos con un alumno de cada semestre, encabezados por el alumno del grado superior (9° semestre), quien de manera general asume el liderazgo. Sin embargo en ocasiones son los alumnos de 7° o incluso de 5° quienes dirigen las actividades ya sea por la poca presencia del líder o porque este no asume su rol. Los estudiantes de los primeros semestres absorben con avidez las técnicas y herramientas que los más avanzados utilizan para analizar, relacionar, proponer y representar los proyectos que desarrollan; reconocen aprender de ellos y se entusiasman con los conocimientos y habilidades que obtendrán más adelante.

Resulta interesante observar actitudes de tolerancia o denuncia ante situaciones de conflicto, así como competitividad y convivencia entre alumnos que apenas se han conocido. Es importante mencionar que todos los equipos entregaron puntualmente sus trabajos.

2. Sobre el desarrollo del ejercicio y las respuestas proyectuales:

El ejercicio puede ser una muestra general de la propuesta pedagógica de la facultad y los logros académicos de los alumnos –a manera de instantánea-, en esta ocasión, el objetivo se centró en conocer cuáles serían las estrategias de intervención a través de posturas argumentativas y planteamiento de problemáticas a resolver en un contexto poco conocido, es decir, resultaba indispensable dar evidencia de la congruencia entre el análisis del contexto y las circunstancias específicas del desastre, así como la definición de problemáticas abordables que llevaran a estrategias de intervención respetuosas de la identidad cultural y física del sitio, como un nuevo punto de partida al considerar que la catástrofe se convierte en un nuevo inicio para la historia de la comunidad.

Evidencias:

- Carteles o portadas de Brief, de los talleres verticales desde 2008
- Portadas de Taller Vertical 2008-2017
- Fotografías de la Presentación de bases en plenaria con alumnos





▶ **OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL TALLER VERTICAL**

- ▶ Aprender a trabajar en equipo
- ▶ Producir objetos e ideas arquitectónicas en lapsos de tiempo corto
- ▶ Interrelacionar las diversas materias de la curricula en diferentes niveles
- ▶ Desarrollar habilidades competitivas en los alumnos
- ▶ Motivar la convivencia leal entre alumnos
- ▶ ENTENDER A LA ARQUITECTURA COMO ACTOR FUNDAMENTAL EN EL DESARROLLO SOCIAL COMUNITARIO





SEGUNDA
JORNADA INSTITUCIONAL DE
DIÁLOGOS DOCENTES



TALLER VERTICAL 2013

INTERFAZ
"superficie de contacto"
Construcción física y funcional entre dos sistemas independientes.
www

ESPACIO que trasciende INTRODUCCIÓN
USO que se EXTIENDE

IDENTIDAD E HISTORIA de la zona sociocultural
DINAMICAS SOCIALES: turísticas y espacio público
ECONOMICO: servicios, comercio y/o usos mixtos
EXPERIMENTAL: nuevas identidades, cohesión social.

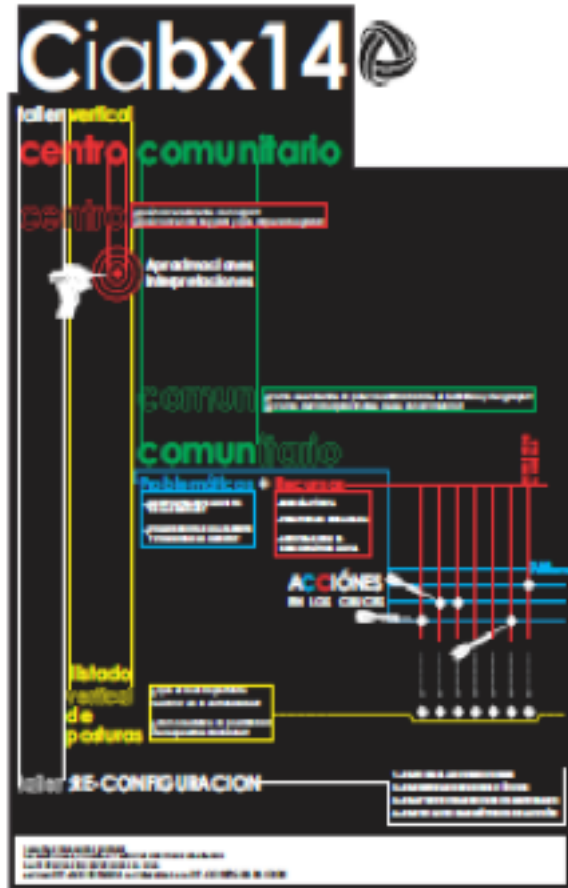
ENTREGABLES:

1 2 3 4

-1 mapa de estado inmediato
-4 mapas (uno por intervención)
-4 planos (30x30) (uno por intervención)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

análisis de las condiciones existentes, criterios de ocupación y potencialidad de
claridad en la exposición del proceso de diseño
reglamento conceptual y procesamiento de las problemáticas detectadas bajo cada filo





SEGUNDA

**JORNADA INSTITUCIONAL DE
DIÁLOGOS DOCENTES**

RESTITUCIÓN

1) Comparar: reflexión crítica
 Identificar las características de los modelos arquitectónicos, sus ventajas y desventajas, sus usos y aplicaciones, su contexto, su historia, su evolución, su impacto ambiental y social, su relación con el territorio y con el usuario.

2) Concientizar: diagnóstico / selección
 Identificar las características de los modelos arquitectónicos, sus ventajas y desventajas, sus usos y aplicaciones, su contexto, su historia, su evolución, su impacto ambiental y social, su relación con el territorio y con el usuario.

3) Correlacionar: premisas de restitución
 Identificar las características de los modelos arquitectónicos, sus ventajas y desventajas, sus usos y aplicaciones, su contexto, su historia, su evolución, su impacto ambiental y social, su relación con el territorio y con el usuario.

4) Confrontar: restituir
 Identificar las características de los modelos arquitectónicos, sus ventajas y desventajas, sus usos y aplicaciones, su contexto, su historia, su evolución, su impacto ambiental y social, su relación con el territorio y con el usuario.

RELACION PÚBLICA-PRIVADA
 DISEÑO Y PRÁCTICA
 2016-2017

El taller se realizará en el aula 101, el día 10 de mayo, a las 14:00 horas. Se requiere inscripción previa en el aula 101, el día 10 de mayo, a las 10:00 horas. Se requiere inscripción previa en el aula 101, el día 10 de mayo, a las 10:00 horas.

UNIVERSIDAD DE LA SALLE

ECOHABITABILIDAD Y RESILIENCIA EN LA ARQUITECTURA

TALLER VERTICAL

CIABX 2016

En el marco de las actividades del Diálogo Institucional de Arquitectura DAIA, la Facultad de Arquitectura organiza anualmente la actividad académica denominada Taller Vertical que invita a todos los estudiantes del primer año de la carrera de Arquitectura a participar de los diálogos y propuestas que los estudiantes logran a través de sus proyectos de arquitectura planimétrica comunicando estrategias de solución a problemas urbano-arquitectónicos propuestos.

UNIVERSIDAD DE LA SALLE

RESTITUCIÓN RE/FLEXIONES

CIABX 2017

Este taller se realizará en el aula 101, el día 10 de mayo, a las 14:00 horas. Se requiere inscripción previa en el aula 101, el día 10 de mayo, a las 10:00 horas. Se requiere inscripción previa en el aula 101, el día 10 de mayo, a las 10:00 horas.

Portadas de Taller Vertical 2008-2017



Presentación de bases en plenaria con alumnos





SEGUNDA
JORNADA INSTITUCIONAL DE
DIÁLOGOS DOCENTES





¡La satisfacción de haber terminado a tiempo!

1.5 Reflexiones de la buena práctica

A partir de las reflexiones y hallazgos encontrados durante la investigación denominada: “Teoría / Historia / Proyectos. Correlaciones rizomáticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del proyecto arquitectónico”, llevada a cabo en 2016, se observó lo siguiente en relación con la inquietud sobre los resultados de ejercicios proyectuales y los procesos de diseño que se enseñan en la Facultad de Arquitectura de la UDLSB:

La condición actual de la enseñanza de la disciplina, más que apearse de manera estricta a un determinado parámetro, debiera considerar las particularidades que presenta el conocimiento de la cultura, la sociedad y el contexto. La realidad se nos presenta particionada, sin unidad, por lo que pareciera que cada asignatura pertenece a una especialidad que debe estudiarse en profundidad, sin embargo se hace evidente la interdependencia entre los elementos que definen el campo multidisciplinar en el que se encuentra la arquitectura.

Lo anterior se basa en la necesidad de consolidar los enfoques holístico y sistémico de la interpretación de la realidad y el entendimiento interpretativo de la acción social con significado subjetivo; asumir el carácter multidisciplinar de los procesos de diseño y buscar una interpretación adaptativa y evolutiva de sus creaciones, para lograr una asimilación endógena en interacción y articulación creativa con las posibilidades dialécticas de transformación de lo existente. (Díaz Infante Aguirre & Guzmán Mojica, 2016).

Las materias proyectuales o talleres de diseño, son asignaturas definitorias del eje disciplinar del programa de arquitectura, en ellos se lleva a cabo la actividad sustancial e integradora del plan de estudios, en donde los alumnos desarrollan ejercicios de diseño acompañados por los docentes, quienes presentan, proponen, orientan, asesoran, corrigen y evalúan los trabajos a lo largo del semestre. La actividad del Taller Vertical, a diferencia del ejercicio común, permite el desempeño autónomo del alumno, fomenta la autoconfianza y la autoorganización. El alumno aprende de sus compañeros de equipo, compite con otros y demuestra sus habilidades.

La cultura del concurso, arraigada desde siempre en los procesos educativos y profesionales de la arquitectura, se vive en este ejercicio y puede ser trasladada a otros momentos en los que los estudiantes deciden competir de manera independiente o bien en eventos dirigidos específicamente a ellos.

El Taller Vertical es y ha sido pertinente, ha evolucionado y se ha consolidado como una actividad intrínseca al plan de estudios. Los alumnos lo esperan y reconocen su utilidad.

Todos los estudiantes que tengan en su carga académica materias del área de Diseño y Proyectos, participan en el Taller Vertical, incluso algunos solicitan participar aún sin estar obligados. Correlacionan los contenidos que se les proponen en las conferencias de la semana académica CiaBx, e incluso conviven también con los conferencistas invitados, quienes en ocasiones son observadores o participantes activos durante el Taller.



Entrega de Reconocimientos y Retroalimentación grupal

Los objetivos generales del área de diseño se dirigen a que el alumno sea capaz de desarrollar proyectos fundamentados y congruentes, lo que se verifica en el Taller Vertical. El Taller Vertical, forma parte actualmente de las actividades del Coloquio Internacional de Arquitectura, el cual se lleva a cabo anualmente.

1.6 Consideraciones finales

- La formalización escrita del ejercicio permite su sistematización, organizando efectivamente los diferentes momentos de su desarrollo y fundamentando su implementación.
- Contar con un documento que pueda ser llevado a manual, permitirá seguir perfeccionando la práctica.
- Al ser una actividad integradora, se recomienda a los profesores involucrarse tanto en la planeación como en el seguimiento y evaluación, lo cual permite observar un panorama general de las habilidades y carencias de los alumnos en su conjunto. Los profesores de otras materias pueden apuntalar los conocimientos faltantes en donde se observen fallas.
- El dar a conocer el fundamento de la práctica permite su apropiación.

Referencias

Díaz Infante Aguirre, M., & Guzmán Mojica, R. (2016). La teoría y la historia de la arquitectura como herramienta transversal del proceso proyectual. (M. I. De la Torre Vázquez, Ed.) *Desafíos de la Arquitectura en el siglo XXI*, 239-247.

Educación, S. d. (9 de Abril de 2015). *Transfieren Modelo de Emprendedores de Educación Media Superior para fortalecer competencias de estudiantes*. Obtenido de Secretaria de Educación Publica: http://www.sems.gob.mx/en_mx/sems/transfieren_modelo_emprendedores_ems_fortalecer_competencias_estudiantes.

Fischer, L. E. (2004). *Mercadotecnia* (3 ed.). México, D.F.: McGrawHill.

Anexos

Anexo 1. Brief (Bases del concurso)

Anexo 2. Tríptico síntesis

Anexo 3. Rúbrica de evaluación



ANEXO 1

RESTITUCIÓN

RE/IN-FLEXIONES



TALLER

CiaBx2017

VERTICAL 2017

PRESENTACIÓN DEL TALLER VERTICAL 2017

En el marco de las actividades del Coloquio Internacional de Arquitectura CiaBX, la Facultad de Arquitectura organiza anualmente la actividad académica integradora denominada Taller Vertical que involucra a todos los estudiantes en grupos de trabajo intergeneracionales. El taller se desarrolla sin apenas la participación de los docentes y pretende que los estudiantes logren a través de sus propios recursos plantear y comunicar estrategias de solución a problemas urbano-arquitectónicos propuestos y que forman parte del entorno.

OBJETIVO ACADÉMICO DEL TALLER VERTICAL

Constatar a través del ejercicio del Diseño la capacidad de reflexión y síntesis arquitectónica de los alumnos de la Facultad, puestos a prueba en un ejercicio libre de acompañamiento, lo que les obliga a valerse de los conocimientos adquiridos y sus propios recursos intelectuales, permitiéndoles interactuar entre los diferentes niveles de conocimiento para lograr aprendizajes significativos y experienciales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL TALLER VERTICAL

- >Aprender a trabajar en equipo
- >Producir objetos e ideas arquitectónicas en un lapso de tiempo corto
- >Interrelacionar las diversas materias del currículum académico
- >Enriquecer e intercambiar conocimientos y visiones entre los alumnos de los diferentes niveles:
- >Desarrollar habilidades competitivas en los alumnos
- >Motivar la convivencia entre alumnos

Al término del ejercicio los alumnos lograrán, además del intercambio de ideas arquitectónicas, vivir el trabajo en equipo en una convivencia donde los valores personales y profesionales, como lealtad, honestidad, generosidad, subsidiaridad, se evidencian en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que es, en esencia, un acto de fe; un juego creativo y fraternal, para la búsqueda del conocimiento en beneficio de los demás.

Es importante considerar que la participación tiene un valor porcentual del 3° parcial dependiendo de la materia que curse cada alumno. (Ver tabla de porcentajes)

LOS EQUIPOS

Los miembros del equipo podrán amonestar o expulsar a aquel alumno que no colabore o interfiera con el desarrollo del trabajo a través de tarjetas que deberán estar firmadas por lo menos por 4 integrantes del equipo. Estas tarjetas se depositarán en una urna colocada en la dirección, previamente acusadas de recibo por el personal secretarial. La tarjeta amarilla será amonestación y la roja expulsión definitiva del equipo. El alumno sancionado deberá ser informado de su situación por el líder. El trabajo deberá llevarse a cabo en el aula correspondiente a cada equipo y en el horario establecido, dentro de las instalaciones de la Facultad de Arquitectura (8 am a 8 pm). En caso de tener que trabajar fuera del aula, tendrán que registrar su salida y el tiempo de la misma en los pizarrones dispuestos para ello.

Se espera que ante todo exista una actitud honesta y de veracidad en todas propuestas, de no ser así el trabajo será anulado.

PROGRAMA

Coloquio Internacional de Arquitectura CiaBX 2017

>Lunes 30 y martes 31 de octubre

Sesión de información de la dinámica del Taller Vertical a los alumnos líderes de cada equipo (9º y 7º semestre)

>Miércoles 1 de noviembre, 11:30 horas.

Publicación de equipos

>Miércoles 1 de noviembre, a partir de las 12:30 am

Inicio de actividades Taller vertical

>Miércoles 1, 13:00 am

>Jueves 2 y viernes 3, 8:00 a 20:00hrs

Trabajo en taller. Trabajo autónomo en donde los líderes y sus equipos desarrollan propuestas arquitectónicas de intervención, se trabaja principalmente en las aulas de la Facultad.

Entrega de trabajos en las instalaciones de la Facultad de Arquitectura.

>Sábado 4, 10:00 a 10:30 am en punto (los trabajos no entregados, que se encuentren incompletos o después de las 10:30 am no se recibirán y se calificarán con NP)

OBJETIVO PROYECTUAL DEL TALLER VERTICAL 2017

Proponer un sistema de restitución bajo las siguientes premisas:

1. Argumento

Apelando a la dimensión socio espacial de la memoria, y siguiendo algunos autores como Pierre Nora, Maurice Halbwachs y Alessandro Cavalli, se puede decir que las imágenes del desastre juegan un papel fundamental en la lectura de los acontecimientos catastróficos y en los procesos de planificación arquitectónica para restituir el paisaje edificado. Los acontecimientos excepcionales, como los ocurridos recientemente en Oaxaca, repercuten al mismo tiempo sobre la configuración del espacio y sobre las maneras de entenderlo. Además, sucede con frecuencia que los vínculos más fuertes entre el ser humano y el espacio en el que habita se hacen más evidentes cuando este espacio se fractura. En este sentido, conviene reflexionar sobre la manera como los acontecimientos catastróficos marcan un nuevo ritmo de vida en las comunidades, y aprovechar este momento que se vuelve fundamental para recuperar la memoria y replantear el devenir desde una intervención urbano-arquitectónica.

De entrada, es necesario abandonar la idea de que las catástrofes son puramente naturales, sino humanas también. De hecho, el desastre ocurrido en varios lugares de México corresponde más bien a una serie compleja de vulnerabilidades que se fueron acumulando, y que se hicieron evidentes a partir de un fenómeno en particular. En el fondo de los desastres se puede verificar la acumulación de una serie de micro-acontecimientos relacionados entre sí, como si fueran casos dispersos de riesgo que se concentran a partir de la situación de desastre.

Frente a la destrucción y a la vulnerabilidad percibida, lo más importante de una ruptura ocasionada por el desastre es que se abre la posibilidad de hacer una lectura desde la continuidad espacial para evitar las soluciones redentoras que surgen a partir de ideas y de planes importados. En esta lógica, si la catástrofe irrumpe sobre la vida ordinaria de los habitantes, hay que observar cómo las condiciones de vida se vuelven extremas y cómo la primera alternativa de los pobladores es el deseo de fugarse, dejando el espacio y el tiempo real para instalarse en el tiempo-espacio virtual, en donde estas formas virtuales se vuelvan mitos reales de un fanatismo

que llega a la autodestrucción y a la extrema violencia. La arquitectura de la reconstrucción debe instalarse en ese tiempo vivo, siempre y cuando “...consiga superar tanto la reproducción mimética de un pasado (figurativo o abstracto) como la instauración de una arquitectura virtual, transhumanista (insensible ante cualquier sufrimiento)” Muntañola.

La arquitectura debe buscar en cada proyecto la memoria justa y exacta que consigue el equilibrio vital entre olvido y recuerdo, pero con una condición intertextual, articulados a otros edificios que están en el origen y configuración del territorio. Es por eso que se vuelve fundamental un enfoque desde la memoria que guíe los procesos de reconstrucción, porque el análisis cuidadoso de lo que se ha de rescatar y cómo se ha de reconstruir ayudaría para colocar a la memoria como materia principal del proyecto, en una acción consciente de restitución de la identidad comunitaria amenazada por el desastre.

*“Solamente intercambiando el pasado como proyecto y el futuro como memoria podemos construir una cultura viva”
Paul Ricoeur.*

2. Enfoques y criterios para la intervención

Con la idea de que la memoria se debe de convertir en el objeto privilegiado de la reconstrucción seguida a una catástrofe como la ocurrida en Oaxaca, lo primero que se debe decidir es qué se va a rescatar y cómo se va a reconstruir. Se presentan 3 modos típicos de actuación desde la restitución de la memoria como núcleo:

- **El desastre como nuevo punto de partida.** En este caso la catástrofe se convierte en un nuevo punto de partida para la historia de la comunidad. Desde esta perspectiva se ratifica la discontinuidad con el pasado y se propone una nueva fundación material y simbólica a partir de monumentos que celebran el “renacer” de un grupo social después de la catástrofe. Conviene anotar que desde este enfoque la comunidad se construye más bien desde imágenes que se proyectan en propio futuro, y el desastre deriva en la museificación del pasado a partir de la construcción de monumentos que se convierten en archivos para la memoria. En lo arquitectónico, es una comunidad que emigra y congela las huellas del desastre.

- **El desastre y la restitución de la continuidad.** En este caso el desastre se piensa como un acontecimiento que debe ser borrado y que las comunidades deben retomar su camino. El acontecimiento se interpreta como un asunto de mala suerte que se debe olvidar por completo, como una guerra, para que la comunidad y sus espacios sigan el mismo rumbo por medio de la restitución del orden y la continuidad con sus actividades cotidianas. La arquitectura, en este sentido, sigue los lineamientos habituales, luego de reparar los edificios siguiendo los mismos discursos y dando continuidad a los valores lógicos y estéticos de las construcciones.

- **El desastre y la restitución selectiva.** En este caso se retoman solamente algunos aspectos simbólicos del pasado. Frente a la situación de desastre y pérdida del paisaje construido, se trata de seleccionar y reconstruir los monumentos como eran o como se quería que hubieran sido, con el fin de restituir la memoria de la comunidad. En este caso la comunidad tiene que proyectar su futuro desde el acontecimiento ocurrido, pero haciendo una relectura de su historia que se refleje en los edificios recuperados y en las nuevas construcciones.

3. Consideraciones

- **Contexto socio-histórico.** Para cualquiera de los enfoques de intervención arquitectónica que busque restituir la memoria luego del desastre, es necesario, en primer lugar, un juicio crítico bien sustentado sobre las particularidades históricas de la comunidad.

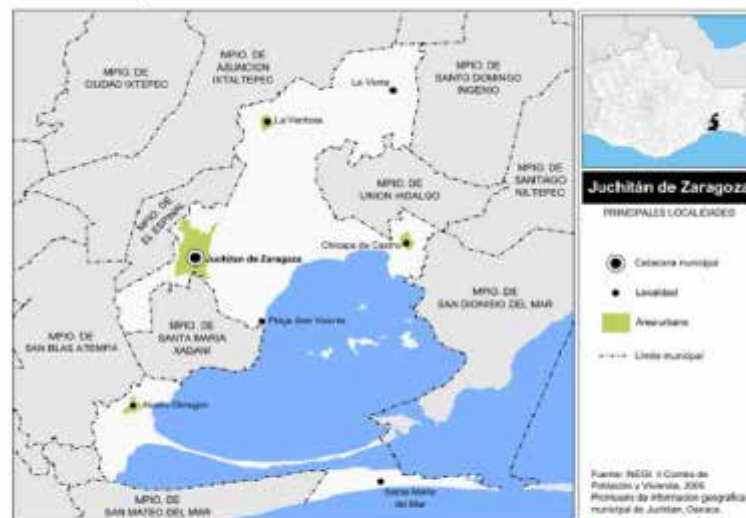
- Análisis de actores sociales clave. La variable más importante en todos los casos será la cultura de las élites locales y su capacidad para restituir la memoria de la comunidad.
- Selección de la memoria/olvido. Conviene insistir en que el recuerdo y el olvido son siempre selectivos, es decir, que no se puede conservar todo ni eliminar todo, pero que en una situación de desastre se requiere tratar con la memoria de manera responsable a partir de una síntesis cuidadosa de lo que ha de preservarse y la manera como se materializa.
- **Selección de la escala de intervención.** A partir del análisis de la pérdida y la fractura espacial, será necesario decidir cuál será la escala de intervención, ya sea arquitectónica referida a la materialización de uno o varios objetos arquitectónicos, o bien a un alcance urbano-arquitectónico dentro del polígono de estudio.

4. El sitio

Juchitán de Zaragoza, Oaxaca.

La Heroica Ciudad de Juchitán de Zaragoza, es cabecera del municipio de Juchitán ubicado al sureste del estado de Oaxaca, en la región geográfica conocida como el Istmo de Tehuantepec: Se encuentra en las coordenadas latitud norte 16°26', y latitud oeste 95°01', a una altitud de 30 msn.³

El 7 de septiembre de 2017, un sismo de 8.2 grados sacudió la zona del Istmo, afectando de manera importante esta zona de nuestro país. Las cifras de los daños en Oaxaca provocados por el sismo, considerado el más intenso en los últimos 100 años, son 78 personas fallecidas; casi 60 mil viviendas con daños totales o parciales; mil 500 escuelas dañadas por el terremoto; 41 municipios afectados; 300 inmuebles de uso público como iglesias, palacios municipales, mercados y hospitales destruidos.⁴



Fuente: ADIS-UABJO.

Ubicación de la Cd. de Juchitán de Zaragoza, Oaxaca. PMD 2014-2016

3. Tomado de: Plan Municipal de Desarrollo del Municipio de Juchitán de Zaragoza Oaxaca. 2008-2010

4. Tomado de: <http://noticieros.televisa.com/ultimas-noticias/estados/2017-09-25/replicas-sismo-8-2-provocan-danos-juchitan-oaxaca/>
Publicado el 25 de septiembre 2017



Palacio Municipal Juchitán de Zaragoza, tomado de Google Maps, después del sismo del 7S. Google Maps septiembre 2017

Se podrán consultar los documentos de referencia en:

<https://www.dropbox.com/sh/qn66n7ydh0mzxkr/AAA3gwwkCaMeXerzQBea-4Hoa?dl=0>

Generalidades Juchitán de Zaragoza, Oaxaca

<http://www.microrregiones.gob.mx/zap/zapmapas/base2011/g20043.gif>

<http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM2Oaxaca/municipios/20043a.html>

http://diariooficial.gob.mx/SEDESOL/2016/Oaxaca_043.pdf

Plan Municipal de Desarrollo Juchitán de Zaragoza. 2014-2016



5. Polígono de actuación



Imágenes tomadas de Google Maps



Imágenes tomadas de Google Maps

ENTREGABLES:

- 1. Maqueta de la propuesta
- 2. Láminas de 90x60 calidad fotográfica (ver rúbrica)
- Las láminas deberán solamente referir el título del trabajo y el número del equipo

RECEPCIÓN DE TRABAJOS:

Sábado 4 de noviembre 10:00 am (cierre de recepción de trabajos 10:30)

Los porcentajes correspondientes para considerar en las calificaciones del tercer parcial son:

- | | |
|---|-----|
| • Fundamentos de Diseño | 15% |
| • Estrategias de Diseño Arquitectónico | 20% |
| • Estructura y Sistemas Arquitectónicos | 20% |
| • Gestación de la Forma Arquitectónica | 20% |
| • Contextualidad Arquitectónica | 30% |
| • Especificidad Arquitectónica | 30% |
| • Laboratorio de Arquitectura I | 30% |
| • Laboratorio de Arquitectura II | 30% |

El alumno que no haya participado en el Taller Vertical, o haya sido expulsado, tendrá como calificación del trabajo un NP y por lo tanto, perderá el porcentaje asignado a la materia involucrada.

La evaluación será emitida por una comisión conformada por al menos 15 profesores de las diferentes áreas, quienes revisarán, los trabajos bajo los criterios de una rúbrica específica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Análisis de las condiciones existentes, dinámicas de ocupación y potencialidades
- Claridad en la exposición del proceso de diseño, la argumentación y la selección de la escala de intervención
- Replanteamiento conceptual y procesual de las problemáticas detectadas bajo cada filtro y postura seleccionada para lograr la restitución.
- Propuesta con coherencia técnica y sistémica

Dinámica de Evaluación:

- La evaluación se llevará a cabo a través de un sistema colegiado en donde participan profesores de las 4 áreas del conocimiento del Plan de Estudios de la Licenciatura basados en una rúbrica de evaluación, en anexo.
- Se hará un recorrido general por todos los proyectos de 10:30 a 11:15 am
- Se formarán grupos de 4 profesores en cada aula de entrega de proyectos quienes evaluarán conforme a la rúbrica 11:15 a 12:15
- Cada grupo de 4 profesores designará a dos representantes para la evaluación final (dos profesores de cada salón, más los profesores de Oaxaca y ponentes)
- Se elegirán 10 trabajos con la mejor evaluación como finalistas
- La evaluación final se hará por votación directa individual 12:15 a 13:00
- La retroalimentación se hará a las 13:30 hrs en el Aula Tecnológica.
- Los trabajos no finalistas estarán disponibles a partir de las 13:30 hrs y contarán con una copia de su rúbrica.



SEGUNDA
JORNADA INSTITUCIONAL DE
DIÁLOGOS DOCENTES

Calendario de actividades:

Viernes 20 de octubre: Emisión de convocatoria comité de evaluación

Martes 24 octubre: Presentación del tema y rúbricas a profesores: 6 pm

Jueves 26 octubre: Pilotaje con profesores 6 pm

Miércoles 1 de noviembre: Presentación a líderes de 9º y 7º 10 am aula Magna

Jueves 2 y viernes 3: Seguimiento a actividades en aulas y talleres

Sábado 4 noviembre: Evaluación de trabajos 10:30 am

Sábado 4 noviembre: Retroalimentación general a alumnos 13:30 h

COMITÉ DE EVALUACIÓN Taller Vertical 2017:

Aula J205	Aula J204
María de la Paz Díaz Infante	Horacio Araujo
Ignacio Ríos	Carlos Ríos
Juan Carlos Scandella	Julio Rivera
Antonio Lopez García (ULSA Oax)	Rita Esmeralda Mariscal Flores (ULSA Oax)
Aula J203	Aula J202
Moisés Hernández	Kathya Gómez
José Antonio Guzmán	Paola Fernández
Adrián Barrios	Jesús Acosta
Paco Hernandez	Gregorio Macías
Aula J201	Camilo Hernández
Jair Aragón	
Héctor Pérez	
Marco Rodríguez	
M. del Carmen Padilla	

ANEXO 2

Tríptico síntesis



1. Objetivo:
 "¿Qué es la restauración de un patrimonio cultural y cómo se realiza?"
 "¿Por qué es importante?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"

2. Objetivos:
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"

3. Metodología:
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"

4. Resultados:
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"

5. Conclusiones:
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"

6. Bibliografía:
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"

7. Anexos:
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"

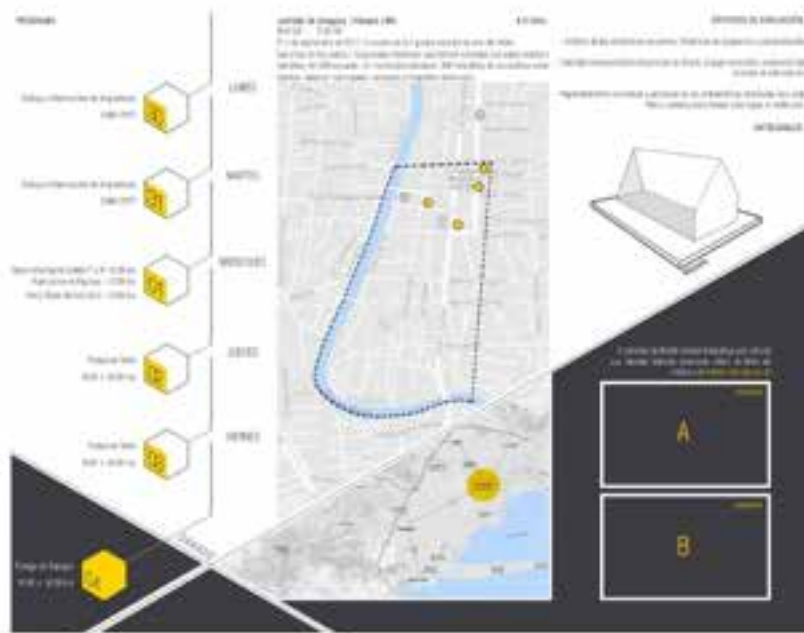
8. Referencias:
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"

9. Créditos:
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"

10. Contacto:
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"
 "¿Qué es el patrimonio cultural?"

**RESTITUCIÓN
 RE/IN-FLEXIONES**
 SOBRE LA PRÁCTICA DEL RESTAURAR

UNIVERSIDAD DE LASALLE



LEGENDA

- 1. Sede de la Universidad de La Salle
- 2. Sede de la Universidad de La Salle
- 3. Sede de la Universidad de La Salle
- 4. Sede de la Universidad de La Salle
- 5. Sede de la Universidad de La Salle
- 6. Sede de la Universidad de La Salle

UBICACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se encuentra en la zona de la ciudad de Bogotá, específicamente en el barrio de Chapinero, cerca del río Bogotá.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Se trata de un proyecto de restauración de un patrimonio cultural, que consiste en la recuperación de un edificio histórico que ha estado en ruinas durante muchos años.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

El objetivo principal del proyecto es la restauración del edificio, para que pueda ser utilizado como un espacio cultural y educativo.

RESULTADOS DEL PROYECTO

El proyecto ha sido muy exitoso, ya que se ha logrado restaurar el edificio y se ha convertido en un espacio cultural y educativo.

CONCLUSIONES DEL PROYECTO

El proyecto ha demostrado que es posible restaurar un patrimonio cultural y convertirlo en un espacio cultural y educativo.




ANEXOS

A

B



ANEXO 3 Rúbrica de evaluación

				TALLER VERTICAL 2017	EQUIPO # 1
RESTITUCIÓN					
RE/IN FLEXIONES DESDE LA FRACTURA DEL ESPACIO					
Metodología	ANÁLISIS COMPARATIVO	DIAGNÓSTICO DE SELECCIÓN	PREMISAS DE RESTITUCIÓN	RESTITUCIÓN	
	Conocer la realidad	Entender la poli-causalidad involucrada en cada componente de la realidad del hecho arquitectónico	Explicar y re-formular la realidad	Transformar la realidad	
Cualidad	ETAPA 1	ETAPA 2	ETAPA 3	ETAPA 4	
	Análisis del contexto	Selección del objeto/sito	Jerarquización de temáticas	Propuesta de intervención	
	Físico/urbano	Relación entre aspectos observados	Correlación de aspectos analizados	Diseño/Restitución	
	Social/Cultural/Económico	Qué se va a rescatar/Cómo se va a reconstruir	Postura particular de intervención		
	Modos de vida/Memoria	Elección de estrategias	Antes/Después/Imágenes objetivo		
Criterios de Evaluación	Identificación de los componentes de la realidad	Argumentación de la selección	Articulación de las temáticas en función de una POSTURA	Diseñar estrategias y ejecutar acciones	
Indicadores	PRODUCTOS				
	Análisis de la información (no solo descripción) 1/2 lámina 90x60 Mapeo de Análisis	Argumentación, Matriz de intenciones y jerarquizaciones 1/2 lámina 90x60	Estrategias e infografías sobre la postura seleccionada, lámina 90x60 (puede ser maqueta infográfica)	Maqueta de la propuesta arquitectónica	
	ALCANCES				
	Contextualización General/Observación crítica	Planteamiento y descripción de problemáticas/Relación entre aspectos observados	Definición de posturas de intervención/Juicio/Estrategia	Propuesta arquitectónica/ Correspondencia a las condicionantes	
	Análisis	Problemática	Modo de abordar	Resultado y acciones	
	20%	20%	40%	20%	SUMAS en puntos porcentuales/10
A	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
B	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
C	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
D	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
				TOTAL CALIFICACIÓN	10.0

Proyecto Integrador: **Reporte de la evaluación de la personalidad, con intervención en el área cognitivo conductual y psicofisiológica**

*Graciela González Correa
Ma. Dolores Aranda Collazo
Angélica Pateiro
Mario C. Sánchez Tapia*

Escuela de Educación y Desarrollo Humano
Campus Campestre

1.1 Resumen

Este trabajo corresponde a la categoría de Práctica Educativa ya que se refiere a las experiencias de aprendizaje que se implementan en la Escuela de Educación y Desarrollo Humano de la Universidad De La Salle Bajío, integrando a los docentes en un proyecto específico que fortalece la formación integral de los estudiantes. En este caso se vincula horizontalmente con las materias que intervienen en este proyecto, así como con otras materias del mismo semestre: Introducción a la Teoría Psicoanalítica y Dinámica de Grupos. Además se vincula transversalmente con las intenciones curriculares y en específico con otras materias: Desarrollo Humano, Introducción a las Teorías de la Personalidad, Psicometría y Entrevista.

El objetivo es elaborar una evaluación clínica de un caso real, integrando diferentes enfoques: psicométrico, psicodinámico, cognitivo-conductual y psicofisiológico. A la persona voluntaria la buscarán los mismos alumnos, entre los individuos de la comunidad, atendiendo en todo momento al código ético del psicólogo para buscar la persona idónea (que no sea familiar, ni pareja sentimental, que no exista una relación cercana, etc.); la persona voluntaria o paciente identificado deberá tener claro un motivo de consulta para atender y una conducta que desea modificar para lograr una mejor adaptación a su medio. Este proyecto incide completamente en la formación del estudiante y en la realidad profesional, coincidiendo y enriqueciendo el Plan de Estudios.

La planeación se logró gracias a las reuniones de trabajo con los docentes de las diferentes asignaturas que forman el proyecto integrador, analizando y proponiendo actividades que enriquecieran el proyecto y al mismo tiempo que cumplieran los requisitos de las materias curriculares, dando la oportunidad de poder poner en práctica los conocimientos teóricos que se van adquiriendo en el transcurso de las clases y que van dando forma al proyecto integrador.

Las reuniones y comunicación constante entre los diferentes docentes fueron un factor fundamental para el mejor desarrollo de la práctica, ya que las diferentes materias no sólo apoyan el mejor entendimiento de cada

caso en particular, sino que permiten fortalecer la alianza de trabajo y la profundidad del mismo. Gracias a la periodicidad con la que se trabajan las diferentes técnicas a implementar con la persona voluntaria; se lograron mejores resultados, ya que en la mayoría de los casos se pudo observar una remisión parcial de los síntomas; así como la concientización de la necesidad de un trabajo más profundo en muchos de ellos.

1.2 Introducción

Este Proyecto Integrador parte de una iniciativa de innovación por parte de la Universidad de la Salle Bajío desde hace 5 años, mismos en los que se ha venido trabajando en él, y ahora lo presentamos como una buena práctica, ya con una mejor sistematización, por ello la motivación de presentarlo y documentarlo en este momento.

En 5to. semestre los alumnos llevan diferentes materias que implican actividades prácticas, en las cuales tienen que buscar a un sujeto de su comunidad para ser objeto de investigación; aquí se inserta la investigación participativa, donde el sujeto que es objeto de investigación, participa en la misma y al mismo tiempo es beneficiario directo, ya que al ir participando de las diferentes actividades, va trabajando sus propios síntomas y va transformando su realidad al encontrar una mejora real de su salud con una remisión parcial o total de los síntomas gracias a las técnicas que los alumnos implementan, mismas que están respaldadas por la teoría vista en las materias curriculares que están cursando en ese momento. A medida que va avanzando el semestre, se puede palpar una mejora real en la vida de los sujetos-voluntarios, puesto que se trabajó la catarsis en la entrevista, el hacer conciencia de su problemática actual, el aplicar técnicas de intervención cognitivo conductuales sobre los síntomas, el entender las reacciones corporales reflejadas en un nivel de estrés y buscar alternativas de mejora para la remisión de los síntomas; todo ello se logra en el proceso diagnóstico, evaluación psicofisiológica e intervención cognitivo-conductual que se realiza durante el semestre.

La riqueza mayor de éste proyecto integrador es que se van entretrejiendo los conocimientos teóricos en las clases de las diferentes materias curriculares, a la vez que se van aplicando en un mismo sujeto y se puede dar seguimiento en una sola persona con diferentes perspectivas y abordajes teóricos. Todo ello no sólo permite que el estudiante optimice tiempos, sino que además le permite ver a la persona de manera integral, lo que le posibilita llegar a un entendimiento más profundo del caso, además que es un reto mayor lograr una alianza de trabajo para que el sujeto se adhiera al proceso de evaluación e intervención durante un semestre, donde necesariamente tendría que haber mínimo una sesión semanal.

1.3 Desarrollo de la Práctica

Esta estrategia no sólo cubre la necesidad del trabajo por proyectos que es una tendencia en educación, sino que viene a dar respuesta a un problema real que se presentaba en los alumnos del 5to. semestre al tener que buscar 4 sujetos-voluntarios, para la implementación de los test psicológicos y las diferentes estrategias de evaluación e intervención, vistas en las diferentes materias; de éste manera, se puede trabajar con una sola persona de manera más profunda y logrando una mejor integración de los conocimientos.

Una vez viendo la necesidad de diseñar un proyecto integrador, en la misma junta inicial se reunieron los profesores del mismo semestre, ahí de acuerdo con los contenidos de las materias, se estableció quienes serían los profesores que podrían formar parte de dicho proyecto; por otro lado, se vio la disponibilidad en tiempos para realizar la logística de cómo desarrollarlo, cómo evaluarlo y de qué manera los profesores se comunicarían para la implementación y evaluación; esto se ha hecho desde el 2012 al 2017; sin embargo, en una junta de inicio se tuvo también el apoyo de la Dra. Gloria Fariñas León; en la cual se plantearon retos importantes: sistematizar y documentar lo que se hace; por otro lado, alerta que la mayor área de oportunidad en los proyectos integradores sea la comunicación entre los docentes; misma que se ha logrado gracias a los medios de comunicación y las redes sociales, en este caso es el WhatsApp.

A lo largo del desarrollo de las planeaciones curriculares de las diferentes materias, se revisaron los contenidos teóricos a través del trabajo colegiado, supervisando a los alumnos en la búsqueda de su sujeto voluntario, así como el diseño de las estrategias y técnicas a implementar; se analizaron las dificultades y las sugerencias para manejar cada caso, así como el monitoreo de los resultados. Las entregas de todos y cada uno de los productos estuvieron agendadas desde el inicio del semestre, para ayudar a los alumnos a cumplir con metas parciales para lograr la meta final al término del mismo y poder entregar el proyecto integrador completo, en tiempo y forma.

Con apoyo de la materia de Evaluación de la Personalidad, los estudiantes realizaron:

- I. Ficha de identificación.
- II. Motivo de evaluación.
- III. Descripción del paciente.
- IV. Instrumentos utilizados.
- V. Observaciones generales de la aplicación.
- VI. Historia clínica.
- VII. Resultados de las pruebas aplicadas.

1. Test Del Dibujo De La Figura Humana. (Revisión Machover)
2. Test De Apercepción Temática (Tat).
3. Test De Frases Incompletas (Sacks).
4. Test 16 Factores De La Personalidad.
5. Inventario De La Personalidad De Millon (Mips)
6. Inventario Multifásico De La Personalidad. (Mmpi-II) Inventario Multifásico De La Personalidad. (Mmpi-A)

Con apoyo de las materias de Introducción a La Teoría Psicoanalítica y Psicopatología II, los estudiantes realizaron:

VIII. INTEGRACIÓN PSICODINÁMICA

1. Análisis estructural del funcionamiento del aparato mental.
2. Paradigma transferencial y reacción contra-transferencial.
3. Clave psicodinámica.
4. Integración del caso.

Con apoyo de la materia de Análisis Conductual Aplicado, los estudiantes realizaron:

IX. ANALISIS DE LA CONDUCTA.

1. Exploración y descripción de la conducta problema, formulación del plan de trabajo, aplicando técnicas conductuales y cognitivas.

Partiendo del trabajo realizado en la materia de Evaluación de la Personalidad, los alumnos eligieron un evaluado, una persona voluntaria adulta, para identificar la conducta problema expresada por el interesado se llevó a cabo la evaluación de dicha conducta, proponiendo una alternativa de abordaje con técnicas cognitivo y conductuales.

En el segundo parcial los alumnos evaluaron la conducta problema, identificando la frecuencia, la intensidad y la duración, así como los reforzadores de mantenimiento de dicha conducta. De igual forma, plantearon un plan de abordaje desde el modelo TCC y TREC.

Los estudiantes detectaron los siguientes puntos:

- Creencias irracionales
- Errores cognitivos

- Esquemas

En el tercer parcial, los alumnos aplicaron el plan de abordaje estructurado en el segundo parcial, lo cual permitió un acercamiento con las técnicas revisadas durante la clase y valorar sus efectos en un caso real. Se formaron equipos de supervisión, en los que se revisó el proceso y se hicieron recomendaciones, correcciones y sugerencias, según cada uno de los casos.

En términos generales, el trabajo fue muy satisfactorio, pues los alumnos pudieron poner en práctica los conocimientos adquiridos en clase, además de enfrentar de manera clara las complicaciones que trae la aplicación de un modelo de abordaje cognitivo-conductual, así como las ventajas de este modelo.

Con apoyo de la materia de Psicofisiología Aplicada a la Salud, los estudiantes realizaron:

X. INTERVENCIÓN DIRIGIDA A LA SALUD CON BASE EN EL ANÁLISIS FISIOLÓGICO.

Psicofisiología aplicada a la salud: se enseñó al alumnado el perfil de estrés de Kenneth Nowack, como prueba psicométrica complementaria, a continuación, se realizó un acompañamiento durante algunas clases y se retroalimentó al grupo en la elaboración de la interpretación de resultados del perfil de estrés. Asimismo, se indicó al educando que, en las conclusiones, debía integrar la información obtenida a partir de: la historia clínica, los resultados de otras pruebas psicométricas y los resultados del perfil de estrés para lograr una interpretación integradora.

Con apoyo de las cuatro materias los estudiantes elaboraron:

XI. DIAGNÓSTICO FORMAL. Evaluación diagnóstica de acuerdo con la clasificación multiaxial (DSM IV) y el DSM V.

XII. PRONÓSTICO.

XIII. NOTA DE DEVOLUCIÓN (NOTA DE ALTA). Enfocada en la parte conductual.

La nota de alta se realizó de manera formal, informando de manera general a la persona interesada, los aspectos trabajados durante el abordaje, los avances observados, las limitaciones y las recomendaciones. Esta nota de alta se entregó a la persona con quien se trabajó y otra copia se integró al trabajo impreso. La nota de alta contiene los siguientes datos:

1. Ficha de identificación breve.
2. Conducta trabajada
3. Técnicas
4. Resultados
5. Recomendaciones
6. Firma de responsable

Acompañamiento a los alumnos.

En la materia de Evaluación de la Personalidad, desde el primer parcial se enfocó en el proyecto integrador, partiendo del Código Ético del Psicólogo, para comenzar buscando al candidato idóneo y saber cómo manejar la información, cómo elaborar el consentimiento informado y la carta compromiso de confidencialidad de la información; todo el semestre se trabajó siguiendo el esquema del reporte del proyecto integrador, se fueron revisando uno a uno los apartados y en clase se veía la parte teórica, para que semanalmente pudiesen aplicar alguna prueba a su sujeto voluntario, comenzando primeramente con las entrevistas; la retroalimentación era constante y la entrega de los productos esperados era semanalmente, las entregas eran por plataforma para no hacer gastar a los

alumnos en que fuesen imprimiendo cada que había una entrega, de ésta manera se fue monitoreando durante todo el semestre el avance del proceso psicodiagnóstico; cada docente estuvo monitoreando en su materia lo que correspondía a la misma y hasta la entrega final del reporte integrador fue cuando se pidió que imprimieran y engargolaran el proyecto final, haciendo entrega del mismo y permitiendo califica de manera integral.

Dentro de la materia de Análisis conductual aplicado, durante el primer parcial se les explicó a los alumnos la manera en que se trabajaría el proyecto integrador, el objetivo del mismo y la importancia de ir identificando las personas elegidas para la realización de la evaluación de la personalidad, una de ellas que fuera candidato para aplicar el modelo cognitivo-conductual. No hubo asignación de tarea específica en ese parcial. En el segundo parcial se les pidió a los alumnos realizar la evaluación de la conducta a trabajar, identificando los reforzadores que la mantienen, así como el sustento cognitivo. Una vez identificados estos aspectos, cada alumno elaboró un plan de abordaje utilizando técnicas cognitivas y en caso de ser necesario también técnicas conductuales. Este trabajo se entregó vía plataforma, con el fin de complementar el paso final.

En el periodo del segundo al tercer parcial, los alumnos aplicaron el plan de abordaje realizado en el segundo parcial, cada alumno trabajó con un adulto y se tuvieron intervenciones supervisadas. Finalmente los alumnos entregaron todo el trabajo vía plataforma y un trabajo impreso completo, integrando todas las materias.

Por último, en cuanto a la materia de Psicofisiología aplicada a la salud, durante el segundo parcial se solicitó la entrega de la aplicación y calificación del Perfil de Estrés de Nowack. Durante el tercer parcial, los alumnos realizaron y entregaron la interpretación y algunas recomendaciones sugeridas al sujeto evaluado con base en los resultados obtenidos a partir del perfil de estrés.

1.4 Resultados de la Práctica

Los resultados obtenidos fueron 25 personas que se vieron beneficiadas, ya que no sólo contestaron pruebas psicológicas, sino que estuvieron en una “Psicoterapia Breve” de corte cognitivo conductual, ya que se detectaron síntomas que fueron tratados con la implementación de técnicas cognitivo conductuales. Entre los registros que se encuentran, no sólo está el estudio psicodiagnóstico, sino que, está la nota de alta, donde se especifican de manera particular, los alcances que tuvieron con la implementación de dichas técnicas, así como las sugerencias para el paciente y en varias de ellas, se tuvo como resultado la concientización de la necesidad de buscar un proceso de psicoterapia para continuar con los avances y mejorar su estado emocional.

Las evidencias son 25 reportes de la evaluación de la personalidad, con intervención en el área cognitivo conductual y psicofisiológica.

El acompañamiento de cada uno de los docentes, permitió a los alumnos conocer los contenidos teóricos, saber cómo buscar al sujeto idóneo para la valoración e implementación de programa cognitivo conductual y psicofisiológico, encuadrar el proceso y lograr la alianza de trabajo. El papel del profesor consistió en ser facilitador para que el alumno pueda aplicar los conocimientos vistos en clase, monitorear y acompañar para que el alumno pueda tener en tiempo y forma los materiales que necesitará para el estudio de los Test Psicológicos y la aplicación de los mismos; acompañar y orientar sobre la correcta manera de aplicar, calificar, interpretar e integrar los resultados de cada una de las pruebas; supervisar en cada caso a los alumnos con las diferentes situaciones que se les presentaron, por ejemplo, un 5 % de los alumnos se vio en la necesidad de buscar una segunda persona voluntaria, porque la primera no quiso continuar con el proceso.

1.5 Reflexiones de la buena práctica

1. Pertinencia: Completamente incide en la formación del estudiante y en la realidad profesional; además no sólo coincide, sino que enriquece al plan de estudios en vigencia. Los alumnos tienen la oportunidad de aplicar sus conocimientos y generar competencias necesarias en el perfil propuesta en el plan de estudios.
2. Implicación activa: La estrategia muestra cómo el alumno va adquiriendo los conocimientos sobre aplicación de pruebas psicométricas, pone en práctica conocimientos de materias anteriores (Teorías de la personalidad, Entrevista, Psicometría) y desarrolla diferentes habilidades al poner en práctica lo que está aprendiendo en Psicopatología, Psicofisiología y Análisis Conductual Aplicado.
3. Efectividad: Rebase los objetivos de aprendizaje planteados en las materias y logra los objetivos del proyecto integrador.
4. Reciente temporalidad: Este proyecto se implementó durante el semestre pasado, inicia en agosto y termina en Diciembre; por lo que como se puede ver, se trabaja durante todo el semestre.
5. Evidenciar la práctica implica mostrar elementos o productos del proceso, de los resultados o de ambos preferentemente. Las evidencias son los reportes impresos y las pruebas aplicadas a los pacientes, también hay fotografías, donde muestran al paciente de espaldas para guardar la confidencialidad.

1.6 Consideraciones finales

El documentar esta práctica me permitió reflexionar sobre los alcances del trabajo realizado, el impacto de los productos entregados, el aprendizaje y experiencia positiva con las que se quedan los alumnos. La socialización de las prácticas con otros maestros, enriquece porque preparar el documento para exponerlo, permitió analizar y evaluar a profundidad el proceso, y al estarlo escribiendo me surgen nuevas ideas para mejorar el proyecto; por otro lado, la retroalimentación de los colegas ayuda a enriquecer el trabajo.

Puedo concluir que, aunque existió mucho apoyo de los docentes de las otras materias dentro del desarrollo del proyecto integrador, se ve la necesidad de implementar más estrategias, para trabajar con más coordinación todavía. El diseño y desarrollo de la intervención de manera integradora, es realmente un proyecto formativo por excelencia, el cual cada día debe pulirse más, no debería quitarse de la currícula, pues la riqueza y el aprendizaje que les queda a los alumnos de otra manera no se lograrían.

En la medida que los docentes estén convencidos de su proyecto, lo hagan propio, se enamoren de él y transmitan a los alumnos la pertinencia y la pasión por ese trabajo, los frutos serán muchos, y los alumnos convencidos harán trabajos de excelencia.

Los docentes tenemos que ser inspiradores, por ello los proyectos que les planteamos deben serlo, y los comentarios de los alumnos al terminar su proyecto integrador son de agradecimiento y de un gran crecimiento personal y profesional. El siguiente caso es muestra de ello:

“No tengo palabras para agradecer el haber tenido la oportunidad de trabajar por primera vez con un paciente real, acompañada con la supervisión de mis profesores, donde no sólo se practica aplicando pruebas, sino que también se hace intervención, esto hace que te comprometas más, te motiva, te da la oportunidad de entender lo importante que es lo que estás haciendo; la persona confía en ti y eso te compromete al 100%, al mismo tiempo te da la oportunidad de conocer al ser humano con sus diferentes problemáticas y te motiva para buscar las maneras de apoyarlo. El haber tenido la oportunidad de vivir tan de cerca un caso y llevarlo yo misma es, sin lugar a dudas, una gran vivencia que ha enriquecido con mucho a mi formación como psicóloga”.

Vinculación Profesional de Planeación Estratégica de Mercadotecnia

Mónica Gómez Dávila

Facultad de Comunicación y Mercadotecnia
Campus Campestre

1.1 Resumen

La siguiente práctica titulada “Vinculación Profesional de Planeación Estratégica de Mercadotecnia” es una práctica educativa cuyo objetivo es que los alumnos de séptimo semestre de la Licenciatura en Mercadotecnia apliquen los conocimientos adquiridos en el salón de clases para desarrollar el proceso creativo de solución de problemáticas y aprovechar oportunidades reales, en una empresa de la localidad.

En la planeación se organiza al grupo en dos equipos y se selecciona una empresa de tamaño mediano. Se firma un acuerdo entre ambos y posteriormente se realiza un cronograma de trabajo. Se elabora un diagnóstico y se plantea un problema a atender. Durante la implementación se hace encuestas a clientes, y se va acompañando a los alumnos en el proceso. La evaluación impacta en las calificaciones de los parciales y el final, considerando tres aspectos básicos: el proyecto, los ejercicios de aplicación del conocimiento y el examen. Al final hacen una presentación a los empresarios.

1.2 Introducción

Este documento refleja una práctica educativa y se compone de los siguientes apartados:

El Desarrollo de la práctica, donde se explican sus diferentes fases para planearla, implementarla y evaluarla. El objetivo del proyecto es que los alumnos de séptimo semestre de Mercadotecnia apliquen los conocimientos en un proyecto real, desarrollando el proceso creativo para resolver problemáticas y aprovechar oportunidades.

El contenido del proyecto es desarrollar un análisis situacional de la empresa, interno y externo por medio de preguntas de diagnóstico, análisis de la matriz BCG, diseño de la matriz FODA, diseño de las estrategias empresariales, estrategias de mercadotecnia y desarrollo del plan de mercadotecnia. Este proyecto se realiza con entregas cada parcial para su retroalimentación del maestro y de la empresa, y presentar al final del semestre a las empresas los resultados y las estrategias. Este proceso se apoya con formatos de control, carta de invitación, acuerdo académico, evaluación intermedia y evaluación final por parte de la empresa.

Los beneficios para los alumnos con esta vinculación son aplicar los conocimientos adquiridos en la universidad sobre el área de conocimiento, desarrollar el proceso creativo dando solución a problemáticas reales. El beneficio para las empresas es recibir propuestas innovadoras para la solución de sus problemáticas o encontrar oportunidades de mejora continua, las cuales muchas veces no lo ven por ceguera empresarial, por su trabajo del día a día que nos les permite visualizar problemáticas y oportunidades.

Es una práctica que permite que los alumnos desarrollen habilidades de investigación, al buscar la información que se necesita para el desarrollo, a realizar un diagnóstico profundo de la información y a buscar la mejor solución. Todo esto se logra por medio de un proceso documentado en formatos de control, el primer formato es un acuerdo académico que es firmado por los alumnos, el maestro y el director de la facultad, con los compromisos de todos en este proyecto, el segundo formato de control es la evaluación intermedia que la empresa realiza del trabajo de los alumnos, y el tercer formato es la evaluación final que las empresas realizan en la presentación final. Todos los formatos se encuentran en anexos.

1.3 Desarrollo de la Práctica

Durante 15 años de trabajar como docente en la Universidad De La Salle Bajío, he participado en 6 proyectos de diseño curricular, en los cuales he entrevistado a expertos y empleadores del área que se está investigando; una recomendación de los empleadores y los expertos entrevistados, es que los egresados puedan resolver problemáticas de forma asertiva. Además, mi inquietud como maestra es que los alumnos comprendan por qué y para qué debe aprender los conocimientos de la materia y desarrollar habilidades y actitudes. Adicionalmente busco que los alumnos fijen los conocimientos de la materia, y puedan incursionarse en la vida profesional de su disciplina. Con estos antecedentes me doy a la tarea de buscar una metodología de aplicación del conocimiento de mis materias en proyectos reales. Investigo sobre el tema y encuentro que una forma de hacer es la aplicación del proceso creativo y el pensamiento creativo.

Se realizó una guía de contenidos relacionados a los temas de la materia de planeación estratégica de mercadotecnia, posteriormente se diseñaron todos los formatos de control, se presentaron a la dirección y se implementó como proyecto de maestro de tiempo.

Los formatos que se implementa en el proyecto de vinculación son:

- Acuerdo Empresa – Universidad (Anexo 1)
- Evaluación del proyecto intermedia (Anexo 2)
- Evaluación del proyecto final (Anexo 3)
- Manual de proceso de vinculación para el alumno (Anexo 4)

Al inicio del proyecto se realiza un cronograma de actividades que incluyen un diagnóstico de la empresa por medio de una investigación del entorno interno y externo de la misma, aplicando técnicas de investigación de mercado, una entrevista con la empresa, dos clientes misteriosos, encuestas a los clientes. Posteriormente se realiza el planteamiento del problema de la empresa y se diseñan estrategias de mercadotecnia.

El planteamiento del problema es analizado por medio de un proceso creativo de análisis de causas, por medio del diagrama de espina de pez y de la técnica del por qué, técnicas que nos permiten desglosar el problema en las principales causas.

Durante todo el semestre el contenido de los temas de las materias es explicado con relación al proyecto y después de la explicación los equipos aplican los conocimientos a sus proyectos.

1.4 Resultados de la Práctica

Los alumnos aplican el conocimiento adquirido en la materia y permite reforzarlos, generando mayor compromiso con el proyecto y su aprendizaje.

El compromiso adquirido por los alumnos con la empresa por medio de formatos de acompañamiento permite que se involucren en el proyecto como equipo.

Logran un trabajo en equipo de alto desempeño, tema que constantemente se explica y solicita que lo realicen.

El desempeño del maestro al acompañarlo es percibido con mayor evaluación y es evaluado con calificación mayor a 8.5, obteniendo retroalimentación por parte de los alumnos favorables comentando que aprendieron a aplicar los contenidos de la materia y que adquieren mayor experiencia profesional.

Como evidencia de lo anterior, se cuenta con todos los formatos firmados, acuerdos académicos, evaluaciones intermedias y evaluaciones finales, carta de confidencialidad y fotografías de la exposición final.

Esta práctica está centrada en aplicar los conocimientos de la materia en un problema específico y real de una empresa, aplicando la propuesta educativa de aprendizaje y servicio, que contribuye en el desempeño del estudiante en el proceso aprendizaje – enseñanza, es el desarrollo del proceso creativo; buscando las mejores estrategias de mercadotecnia de servicios, para que los clientes de las empresas estén totalmente satisfechos con los servicios que reciben. Esta práctica permite que los alumnos modifiquen las estrategias de mercadotecnia, desarrollando un proceso de innovación, y en ocasiones se transforman estas estrategias de manera que se crean nuevas. Las nuevas estrategias permiten nuevos conocimientos.

Con la aplicación de este proyecto, el alumno comprende la importancia del conocimiento adquirido en la materia y por medio del compromiso adquirido con el proyecto, que tiene una relación directa con los temas de la materia. El proyecto se desarrolla durante todo el semestre. La innovación de esta práctica está en la actualización de los contenidos de la materia, y la aplicación de exámenes en la plataforma de la universidad como un control de los contenidos. También en la búsqueda de técnicas en línea para la investigación del mercado.

1.5 Reflexiones sobre la Práctica

La pertinencia se logra desarrollando un proyecto actualizado que es demandado y necesario en las empresas e instituciones el día de hoy, que logran aprovechar todas sus fortalezas y oportunidades, minimizando las debilidades.

Permite cumplir con el objetivo de la materia, el cual es diseñar estrategias de mercadotecnia por medio de la planeación estratégica, los alumnos se insertan en la realidad laboral, y se logra la vinculación de la teórica y práctica en la formación del licenciado en mercadotecnia.

Los alumnos desarrollan habilidades en investigación para obtener la información necesaria para el desarrollo del proyecto, realizar un diagnóstico profundo de la información para generar un diagnóstico real del proyecto. Al desarrollar el proceso creativo les permite buscar soluciones pertinentes al proyecto, y factibles que tienen mayor reto en el compromiso con las empresas. También les permite desarrollar actitudes de compromiso, honestidad y proactividad.

Se logra el objetivo de aprendizaje por medio de la propuesta educativa llamada aprendizaje y servicio solidario, se cubre el 100% del objetivo de la materia, todos los temas se analizan a profundidad y en cada proyecto se busca la aplicación a cada uno.

Al final del proyecto se invita a los asesores empresariales, que son las personas en las empresas que tienen a su cargo el proyecto de vinculación con nuestros alumnos. En esa exposición final los alumnos presentan el diagnóstico de la investigación, los objetivos del proyecto y las estrategias para alcanzar estos objetivos. Al finalizar

esta exposición los asesores empresariales evalúan el proyecto, y el promedio de la evaluación es de calificación 9. Esta evaluación tiene indicadores que permite conocer si el proyecto cumple con las expectativas, se evalúa la aplicación real de las estrategias en la empresa, si contrataría alguno de nuestros alumnos, y la calificación final con la explicación de la asignación de la calificación.

1.5 Consideraciones finales

Los aportes de documentar esta práctica se centraron en conocer que ésta es una propuesta educativa llamada aprendizaje y servicio solidario pues con este proyecto los alumnos aprenden a detectar necesidades reales del entorno, dando solución por medio del proceso creativo. También me permitió documentarla como proceso, para tener los pasos que se siguen en la práctica. Todo esto me ayuda en mi ejercicio docente para tener una planeación con indicadores del desarrollo de mi clase y reafirma que una manera efectiva del proceso enseñanza es aplicando los conocimientos teóricos.

El futuro de esta práctica es vincular la mayoría de las materias del mismo semestre y trabajando de forma interdisciplinaria con otras licenciaturas. Para replicar esta práctica es importante que los docentes diseñen una propuesta educativa de aprendizaje y servicio solidario en el proceso de enseñanza, desarrollando el proceso creativo para la solución de problemas. Para la selección de las empresas recomiendo consultar la base de datos de las unidades económicas del INEGI, que contienen todas las empresas e industria de una empresa. Esta base de datos se puede bajar sin costo, tiene datos que permiten filtrar y seleccionar las empresas que buscamos para la aplicación del proyecto. Es importante tener un seguimiento a todo el proceso por medio de entregas parciales y recibir retroalimentación de la empresa, aplicar dos evaluaciones una intermedia y otra final. Finalmente, sugiero buscar la vinculación con otras materias del semestre o de otros, trabajando en academias y logrando acuerdos para el beneficio del alumno.

Por otro lado, fue grato recibir esta invitación, que permite participar en este evento y compartir con los maestros lo que hacemos en nuestras clases, y escuchar la opinión de otros docentes. Este reconocimiento que la universidad me da, con la invitación a participar de forma activa en el evento es motivante para mí, y esto me permite seguir buscando la mejora esta práctica.

Referencias

- Hill, S. K. (2014). Desarrollo de nuevos productos. México: McGraw Hill.
Puig, J. B. (2007). Aprendizaje servicio. Educar para la ciudadanía. Barcelona: Octaedro.

ANEXO I ACUERDO ACADÉMICO



UNIVERSIDAD DE LA SALLE BAJÍO A.C.
Agencia de Servicios Profesionales

ACUERDO ACADÉMICO

En el presente acuerdo académico las partes interesadas se comprometen a cumplir los compromisos establecidos en el documento para realizar un (nombre del proyecto) para la empresa (nombre de la empresa) que se encuentra ubicada en la calle _____ en la colonia _____, de la ciudad de _____ con número telefónico _____.

El C. (nombre completo del Asesor Empresarial), quien funge como (puesto del Asesor Empresarial) de (nuevamente se anota el nombre de la empresa) se compromete a cumplir los siguientes:

COMPROMISOS

1. Brindar la información necesaria de una manera verídica y ágil a los consultores en Mercadotecnia para que éstos puedan realizar de una manera eficaz su trabajo.
2. Hacer del conocimiento de todos los empleados la labor de los consultores en la empresa.
3. Asistir a la sesión final que se llevará a cabo en la Facultad de Comunicación y Mercadotecnia en las fechas y horarios que se indicarán posteriormente y donde se expondrán las conclusiones finales del proyecto.
4. La información requerida se utilizará para realizar un (nombre del proyecto)

Por otro lado, los consultores de la Facultad de Comunicación y Mercadotecnia:

Nombre(s) del (de los) alumno(s)

Se comprometen a cumplir los siguientes:

COMPROMISOS

1. Guardar completa confidencialidad y discreción de toda la información proporcionada por la empresa y utilizarla solo para la realización del proyecto, de igual forma no transferirla a personas físicas o morales ajenas a los participantes del proyecto. (CARTA DE CONFIDENCIALIDAD ANEXO 1).
2. Asistir puntualmente a las sesiones acordadas anteriormente, de no ser así el jefe de equipo deberá avisar con anticipación y reponer la cita.
3. Trabajar con calidad, profesionalismo, dedicación y ética.
4. Respetar las normas y políticas que la empresa les exija al momento de estar en las instalaciones.
5. Solicitar instrucción y asesoría a su profesor (asesor académico) para el mejor planteamiento de solución al problema-área de oportunidad encontrada en la empresa.
6. De comunicar el Asesor Empresarial al equipo de alumnos la voluntad de realizar un pago en moneda nacional por el Proyecto de Vinculación desarrollado en su empresa. El equipo de alumnos acepta que se procederá a recibir el pago y aplicarlo de acuerdo a las políticas institucionales de la Universidad De La Salle Bajío A.C., extendiendo para tal efecto los comprobantes fiscales correspondientes.



SEGUNDA
JORNADA INSTITUCIONAL DE
DIÁLOGOS DOCENTES

7. De intervenir en el proyecto Alumnos de otras Facultades y/o Escuelas de la Universidad De La Salle Bajío A.C. se aplicará el pago del Asesor Empresarial, conforme a la participación de los alumnos en el proyecto, definiendo para tal caso los porcentajes correspondiente los Docentes involucrados.

Habiendo leído detenidamente este acuerdo académico y aceptado los compromisos que les corresponden a ambas partes, firman de conformidad el día: (fecha de la firma del acuerdo académico)

C. _____
Asesor empresarial

(Nombre del alumno)
Consultor

(Nombre del alumno)
Consultor

(Nombre del alumno)
Consultor

(Nombre del alumno)
Consultor

(Nombre del alumno)
Consultor

(Nombre del alumno)
Consultor

C. _____
Nombre del Catedrático

C. _____
Nombre del Catedrático

C. _____
Nombre del Catedrático

C. _____
Nombre del Catedrático

C. _____
Nombre del Catedrático

C. _____
Nombre del Catedrático

C. _____
Nombre del Catedrático

ANEXO II FORMATO DE EVALUACIÓN INTERMEDIA



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y MERCADOTECNIA

Evaluación de los alumnos de la Facultad de Comunicación y Mercadotecnia en el proyecto de vinculación

Nombre de la Organización:

Nombre del Entrevistado:

Puesto que ocupa:

Nombre del proyecto

1. ¿Cuántas ocasiones se ha presentado el equipo asesor el equipo de alumnos en su organización para el desarrollo del proyecto?

Tres ocasiones Dos ocasiones Una ocasión Ninguna ocasión

2. ¿Le han planteado el objetivo del proyecto y su repercusión en la organización?

Sí No

¿Por qué causas? _____

3. ¿Cómo califica el comportamiento del equipo de alumnos en general

	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
Puntualidad en las reuniones					
Presentación personal					
Disciplina					

4.- ¿Estaría usted dispuesto a implementar las propuestas del equipo de alumnos?

Sí No ¿Por qué causas? _____

5.- Observaciones: _____

FIRMA _____ Sello:

Asesor en Empresas
(En caso de no contar con sello, favor de adjuntar una tarjeta personal)

ANEXO III FORMATO DE EVALUACIÓN FINAL



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y MERCADOTECNIA
Evaluación del equipo asesor en la presentación final del proyecto de vinculación

Nombre de la Organización:
Nombre del Entrevistado:
Puesto que ocupa:
Correo electrónico

1.- ¿Satisfacen sus expectativas los conocimientos técnicos demostrados por el equipo asesor?
___ 4 Muy Satisfecho ___ 3 Algo Satisfecho ___ 2 Algo Insatisfecho ___ 1 Muy Insatisfecho

2.- ¿Implementará en su organización las recomendaciones emitidas por el equipo asesor?
Sí ___ No ___ ¿Por qué causas? _____

3. Evalúe al equipo asesor en la presentación del proyecto, considerando los siguientes aspectos:

	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
Imagen personal del equipo					
Expresión verbal					
Contenido de proyecto					

4. ¿Contrataría los servicios profesionales de algún miembro del equipo asesor de la licenciatura en Comunicación de la Universidad de la Salle Bajío,
Sí ___ No ___ ¿Por qué causas? _____

5. ¿En una escala del 1 al 10, ¿Qué calificación asignaría al trabajo del equipo asesor en la Organización? _____

Firma del representante de la Organización _____

La Facultad de Comunicación y Mercadotecnia agradece a Usted la apertura y oportunidad de permitir al equipo de alumnos aplicar los conocimientos adquiridos en aula.

MANUAL DE PROYECTO DE VINCULACIÓN



AGENCIA DE SERVICIOS PROFESIONALES

Objetivo general del proyecto

Establecer una vinculación alumno-empresa a través de proyectos profesionales que provean de soluciones reales a las problemáticas de las empresas de la región.

Objetivos específicos para los alumnos

- Proporcionarle la oportunidad de llevar a la práctica los conocimientos adquiridos en el salón de clase, en un ambiente real de la actividad profesional en la que se verán envueltos al término de sus estudios
- Fomentar el trabajo en equipo
- Promover al alumno en el medio empresarial, de tal forma que se les facilite la búsqueda de oportunidades laborales al término de sus estudios.

Objetivos específicos para las empresas

- Apoyar a las empresas con proyectos útiles a su actividad, realizados por consultores capacitados
- Crear el contacto de la empresa con la teoría reciente y conocimientos actualizados aplicables en las diferentes áreas de trabajo

Los agentes participantes de este proyecto son:

Alumnos	Equipos de máximo 6 integrantes
Asesor empresarial	Director, Gerente o Coordinador de la empresa donde se realizará el proyecto
Asesores Académicos	Profesores designados en materias vinculadas
Coordinador proyecto	M. Hilda Rosa López Aguilar



**ACTIVIDADES GENERALES DE LOS PARTICIPANTES DEL PROYECTO DE
VINCULACIÓN**

Asignación de actividades	Coordinador Proyecto	Docentes	Equipos de Alumnos	Asesor Empresarial
Definir el proyecto de vinculación, los avances, la Integración en la calificación de cada parcial y las fechas de entrega por parte de los diferentes equipos de alumnos		X		
Presentación a los grupos de séptimo semestre por parte del Coordinador del Proyecto, indicando los objetivos y políticas del Proyecto	X			
Enviar a Docentes y Alumnos formatos vía electrónica	X			
Registro de equipos y de Empresa en formato			X	
Elaboración y firma del Acuerdo Académico			X	X
Elaboración de base de datos de las Organizaciones que han permitido que los alumnos realicen el proyecto de vinculación	X			

Entrega a Asesor Empresarial del proyecto calendarizado, autorizado por los Docentes involucrados		X	X	
Desarrollo del proyecto con la supervisión de docentes asignados		X	X	X
Entrega de formato de evaluación al equipo para Asesor Empresarial a mitad del semestre	X			
Programar presentaciones finales		X		
Apartar auditorios	X			
Elaboración de invitaciones para que los Asesores en Empresa asistan a la exposición del proyecto	X			
Entrega de formato al equipo para que el Asesor Empresarial evalúe la exposición del Proyecto en los auditorios de la Universidad	X			

Calendarización de Actividades

Agosto 2016	7 Ago – 15 Ago	18 Ago – 22 Ago	25 Ago – 29 Ago	01 Sep – 05 Sep
Informar a los grupos el proyecto de vinculación, los avances, la Integración en la calificación de cada parcial y las fechas de entrega por parte de los diferentes equipos de alumnos	X			
Visita de concientización del Coordinador del Proyecto	X			
Enviar los formatos vía Electrónica		X		
Registro de <u>empresa en</u> formato, elaboración y firma del Acuerdo Académico.		X		
Calendarización del proyecto			X	X

Septiembre 2017	08 Sep – 12 Sep	15 Sep – 19 Sep	22 Sep – 26 Sep	29 Sep – 03 Oct
Entrega a Asesor en empresa del programa del proyecto calendarizado	X			
Entrega al Coordinador del Proyecto el formato de registro de equipos y el Acuerdo Académico debidamente elaborado y firmado por las partes involucradas		X		
Elaboración de la base de datos de las empresas en en dónde se desarrollará el proyecto de vinculación			X	
Entrega a la Dirección de la Facultad la base de datos				X

Octubre 2017	06 Oct – 10 Oct	13 Oct – 17 Oct	20 Oct – 24 Oct	27 Oct – 31 Oct
Desarrollo del proyecto	X			
Desarrollo del proyecto		X		
Entrega de formato al equipo de alumnos para que los evalúe su Asesor Empresarial		X		
Desarrollo del proyecto			X	
Desarrollo del proyecto				X



SEGUNDA
JORNADA INSTITUCIONAL DE
DIÁLOGOS DOCENTES

Noviembre 2017	03 Nov – 07 Nov	10 Nov – 14 Nov	18 Nov – 21 Nov	24 Nov – 28 Nov
Entrega al Coordinador del Proyecto las evaluaciones de los Asesores Empresariales para su análisis	X			
Programar presentaciones finales	X			
Apartar auditorios	X			
Entrega de cartas invitación para Asesores		X		
Revisión de presentación final por parte de Docentes		X		
Entrega del formato de Evaluación final a Docentes		X		
Exposiciones del Proyecto ante la presencia obligatoria del Asesor Empresarial			X	X

Diciembre 2017	01 Dic – 05 Dic	08 Dic – 12 Dic
Entrega al Coordinador del Proyecto las Evaluaciones de la presentación final, realizada por el Asesor Empresarial	X	
Entrega de evidencias a la Dirección de la Facultad		X

UNIVERSIDAD DE LA SALLE BAJÍO
Agencia de Servicios Profesionales

Grupo:		Carrera:	
---------------	--	-----------------	--

Matrícula	Integrantes del EQUIPO

Responsable de Equipo	
Tel / email Responsable del equipo	
Nombre de la Empresa	
Giro: (A qué se dedica)	
No. Empleados	
Dirección	
Colonia	
Teléfono	
Página WEB de la Empresa	
Nombre del Asesor Empresarial	
Puesto del Asesor Empresarial	
Email del Asesor Empresarial	



SEGUNDA
JORNADA INSTITUCIONAL DE
DIÁLOGOS DOCENTES



UNIVERSIDAD DE LA SALLE BAJIO
FACULTAD DE COMUNICACIÓN MERCADOTECNIA

Los que suscribimos, alumnos de séptimo semestre de la Facultad de Comunicación y Mercadotecnia, solicitamos su cooperación para realizar un proyecto académico que consiste en la realización de un (se anota el nombre del proyecto) que se pretende realizar en la empresa que está a su digno cargo, para lo cual requerimos atentamente, se nos proporcionen las facilidades necesarias para ello, las cuales se irán precisando a lo largo del desarrollo del mismo. Hacemos de su conocimiento que el proyecto se realizara del mes de agosto al mes de noviembre del año en curso.

Agradeciendo de antemano la atención que se sirva prestar a la presente, y esperando una respuesta favorable de su parte, quedamos a sus órdenes para cualquier comentario, o aclaración.

León, Guanajuato a ___de _____ de 20__.

C.

C.

C.

C.

C.

C.

C.

C.

UNIVERSIDAD DE LA SALLE BAJIO
FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y MERCADOTECNIA

Los que suscribimos alumnos de séptimo semestre de la Facultad de Comunicación y Mercadotecnia de la Universidad de la Salle Bajío, a quienes la empresa (se anota en nombre completo de la empresa, en caso de que sea una persona física se anota el nombre completo de la persona propietaria del negocio) que atinada y dignamente dirige, tuvo a bien autorizarnos a realizar un (se anota el nombre del proyecto) dentro de la misma. Manifestamos que no tenemos ninguna relación laboral con la misma, ni de ningún otro tipo, salvo la relacionada única y exclusivamente con el proyecto en comento, no existiendo obligación laboral de ninguna de las partes, el cual se realizará en base a la información y datos, que se nos faciliten por parte de la empresa, los cuales nos obligamos a mantener en estricta confidencialidad, a no ser utilizados con ningún otro fin distinto al académico que es el que nos ocupa, sabedores que de que, en caso de dar un mal uso a los mismos, podemos ser sujetos de acción legal.

León, Guanajuato., a ____ de _____ del 2017

C.

C.

C.

C.

C.

C.

C.

C.

PROTOCOLO EMPRESARIAL PARA PRESENTACION FINAL

– **Decoración del auditorio**

- El auditorio deberá ser decorado de acuerdo a la empresa en la que trabajaron con apoyos visuales tales como: posters, folletos, carteles, etc... o bien con productos elaborados por la organización, según lo que hayan trabajado en el proyecto.

– **Imagen personal**

- Vestimenta:

– Hombres: Traje oscuro con corbata

– Mujeres: Traje sastre oscuro. De optar por falda deberá ser por debajo de la rodilla, sin estar abierta del frente. Debidamente peinadas y discretamente maquilladas

– **Exposición del equipo (todos los integrantes del equipo exponen)**

- Bienvenida y agradecimiento al Asesor y a los Docentes presentes
- Explicar el objetivo del proyecto de vinculación



- Explicación de materias vinculadas
- Aclarar que las preguntas y dudas se formulan al final
- La exposición debe ser de 40 minutos aproximadamente
- No leer las diapositivas, sino explicarlas.
- Utilizar apoyos gráficos (mínimo texto)

CLASIFICACIÓN DE LAS EMPRESAS SEGÚN SU MAGNITUD

SECTOR	INDUSTRIAL	SERVICIOS	COMERCIAL
MAGNITUD	No. de Empleados	No. de Empleados	No. de Empleados
Micro	Hasta 30	Hasta 5	Hasta 20
Pequeña	De 31 a 100	De 6 a 20	De 21 a 50
Mediana	De 101 a 500	De 21 a 100	De 51 a 100
Grande	Más de 500	Más de 100	Más de 100

Fuente: Secretaría de Economía

Aprendizaje acelerado y herramientas de neurociencia aplicadas en el aula

Luis Ángel Gutiérrez García

Facultad de Derecho
Campus Campestre

1.1 Resumen

El objetivo de la práctica que se efectuó consistió en la elaboración de un plan de negocios y un modelo de negocios único, que los 85 alumnos de séptimo semestre de la licenciatura en derecho, en turno vespertino pudieran desarrollar de manera individual o grupal. La planeación del curso consistió en desarrollar y aplicar algunas herramientas del plan y modelo de negocios que fueron desarrollando, para la validación de sus hipótesis, mismas que constituyeron su calificación parcial, a través de una rúbrica de los apartados siguientes: propuesta de valor, marketing, organización, producción y finanzas. Para ello, se contextualizó en la importancia de la adquisición del conocimiento, mostrando como referencia las cuatro fases del aprendizaje de Thomas Gordon (1962), así como el cono del aprendizaje de Edgar Dale (1969), lo que les permitió comprender la importancia de la implementación y no solo la adquisición a través de la lectura y la atención en clase. Lo anterior con la finalidad de mostrar la importancia que tiene la construcción de un modelo de negocios partiendo de la base del inconsciente incompetente y de la naturaleza del involucramiento activo para generar aprendizaje validado.

El aprendizaje de una nueva disciplina como lo es el desarrollo de negocios para abogados siempre lleva consigo una resistencia natural, ya que al no contar con la formación mínima necesaria, genera en el alumno cierta frustración, desinterés o cerrazón para la adquisición del nuevo aprendizaje, de allí que al utilizar en mi práctica el aprendizaje acelerado a través de las dinámicas como: la relajación y respiración rítmica durante los primeros minutos de clase, gimnasia cerebral en los momentos de mayor distracción, la música en el ambiente durante las 18 sesiones, incluidos los exámenes, el uso de mapas mentales para reforzar sus notas durante las explicaciones, minimizando el uso de fotografías o solicitud de diapositivas o PDF, el entendimiento de las inteligencias múltiples para comprender el grado de diversidad en los trabajos en equipo, la programación neurolingüística como uso del lenguaje de manera pertinente dependiendo de la situación del interlocutor y manejo de la inteligencia emocional para controlar los impulsos meramente emocionales durante los momentos de mayor frustración, sobre todo en el análisis financiero, motivan de manera positiva el aprendizaje grupal.

Aunado a lo anterior, comprender el concepto de creatividad a través del entendimiento de cómo opera nuestro cerebro y los hemisferios cerebrales, los docentes podemos hacer uso de herramientas como: elementos visuales consistente en imágenes y texto combinados, storytelling para la narrativa de casos de éxito que les ayuden a familiarizarse con los contenidos, la hidratación constante la cual se plasma como requisito en la planeación didáctica, la gamificación en el aula mediante juegos que los mismos alumnos desempeñan dependiendo del tema, la estimulación a través de los flavonoides que mejoran la función cognitiva y la feniletilamina, aumentando los niveles de glucosa, sustancias provenientes del chocolate negro, las cuales se entregaron a los alumnos en múltiples ocasiones para la liberación de serotonina, lo que inhibe el enojo y la depresión. Todas ellas, cola-

boraron en la elaboración del documento final consistente en un modelo de negocios mínimo viable validado, mismas que se mostrarán a lo largo del documento y la presentación.

1.2 Introducción

Dentro de la categoría didáctica para el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje de la asignatura de Desarrollo de Negocios I y II, materia institucional que se lleva a cabo en la Facultad de Derecho durante el turno vespertino, basado en mi experiencia particular como docente, pero sobre todo, como consultor empresarial y de emprendimiento, me motivó a realizar cambios sustanciales a la hora de diseñar el nuevo curso, el cual, permitiera a los alumnos tener un contacto más cercano con su realidad, su contexto y con el mercado que están próximos a afrontar. Durante mis estudios del doctorado en administración y estudios organizacionales me pude percatar que el estudio del emprendimiento muchas de las veces se queda limitado en el aula, ya que en gran medida, el proyecto pocas veces se lleva al campo o los alumnos hacen las investigaciones de factibilidad o de mercado necesarias para validar sus ideas, generando proyectos empíricos que dentro de la corazonada del alumno y en su mente creen que van a funcionar ya que a ellos les agrada, considerándose el agrado mismo del alumno, como la única validación de su proyecto, provocando un alto índice de fracasos a la hora de ejecutarse en la vida real.

A lo largo del documento, nos daremos cuenta que el uso adecuado del aprendizaje acelerado basado en las aportaciones del Dr. Georgi Kirilov Lozanov (1966) -creador de la sugestopedia, la Dra. Evelyn Gatave -quien introducen el arte, la música y la danza en el sistema de enseñanza-, Linda Kasuga (2004) -quien aporta el nivel de aprendizaje y efectividad entre hombres y mujeres, el efecto Pigmalión y la relación maestro-alumno-, y el uso de herramientas de neurociencia de Néstor Braidot (2008), aplicadas en el aula como lo son: la conexión emocional y el re-direccionamiento cognitivo, neurofisiología del aprendizaje, aprendizaje a través del cerebro, neuronas espejo y cerebro social, psicomotricidad para la estimulación cerebral, la forma en como el cerebro lee, estímulos sensoriales, inteligencia emocional, la programación neurolingüística, entre otros, constituyen verdaderas herramientas de apoyo didáctico que ayudan al alumno a desarrollar una mayor consciencia de sus emociones como futuros emprendedores y un mayor acercamiento de la realidad a la que están próximos a conocer, concluyendo en proyectos de negocios con mayor índice de aceptación y apoyo por parte de incubadoras o apoyos de instituciones públicas o privadas.

1.3 Desarrollo de la Práctica

Las circunstancias que motivaron la aplicación de la práctica, radican en la estrategia de una práctica de innovación a través de la implementación de un modelo de intervención basados en mi experiencia y lo aprendido durante mi etapa de investigación del doctorado en administración y estudios organizacionales de la Universidad De La Salle Bajío.

Esta estrategia de innovación se decidió aplicar con la autorización de la dirección y coordinaciones respectivas de la Facultad de Derecho de la Universidad De La Salle Bajío. Para llevar a cabo la práctica, se consideró y alineó la materia en base a la línea estratégica 4. Desarrollo de innovación, cuyo objetivo estratégico es fomentar la innovación social y el emprendimiento a través de la colaboración para mejorar la calidad de vida de las personas, dando solución a los retos y necesidades existentes, así mismo, se consultó al coordinador de la carrera para comprender e integrar las características de los grupos en la planeación didáctica, en dicha planeación, se incluyó un pequeño diagnóstico para analizar los hábitos de estudio y estilos de aprendizaje (modelo PNL), de los 85 estudiantes que integran ambos grupos, se describieron las herramientas a utilizar como: la hidratación, el uso de música y gimnasia cerebral, la gamificación, etc., mismas que se implementaron de manera circunstancial unas, y otras planificadas, las cuales involucraron a la totalidad del grupo para su ejecución.

Una vez que se contó con los elementos necesarios para la integración en la planeación didáctica, siendo la conformación del grupo la más compleja, ya que usualmente se tarda en integrar a los grupos, se planificó a través del uso de mapas mentales cada elemento que integra las buenas prácticas de emprendimiento, el tiempo de ejecución de las dinámicas de diagnóstico como lo es el aprendizaje a través del modelo de PNL, la integración de la música a utilizar durante las sesiones, que cuente con los sonidos binaurales necesarios para que las ondas cerebrales puedan ajustarse a la concentración y retención de la información, siendo las ondas Theta (4-8 Hz), las mejores para este propósito; asimismo, se hace la planeación de las actividades de gamificación para la sección de marketing, el desarrollo de la información basados en los esquemas visuales de representación de la información, que promueven el aprendizaje una vez analizados el cono del aprendizaje y las 4 etapas del aprendizaje de Dale y Gordon respectivamente.

Una parte fundamental en mi planeación es que debo dedicarme un momento de inmersión profunda, para meditar y armonizar mis sentidos y mis emociones, por lo que me tomo el fin de semana previo al inicio de clase en el centro de bienestar 'El Grullo Vitalé', para una sesión de yoga, meditación, temazcal e inmersión en agua fría, lo que me permite estar en sintonía con el nuevo semestre a iniciar.

La práctica se describe y desarrolla de la siguiente manera:

- a. Se motiva al estudiante para generar un ambiente de relajación, utilizando ambientación sonora en el aula, lo que incrementa la concentración en el proyecto realizado.
- b. Se genera un esquema de recompensa basado en los experimentos de los reflejos condicionados de Pavlov (1901), y adaptado al uso de chocolate negro para mejorar la función cognitiva.
- c. La gamificación es obligatoria a la hora de presentar sus avances y proyectos, por lo que los estudiantes debieron caracterizarse de acuerdo con una temática elegida, y diseñar los juegos para motivar el aprendizaje y la memoria a largo plazo.
- d. El uso del lenguaje no verbal, así como los sistemas de representación (visual, auditivo, kinestésico), utilizados por el docente en la práctica, generaron una mejor intervención y mayor receptividad por parte de los alumnos al acoplar el lenguaje a los sistemas de representación a través del uso de palabras y predicados adecuados durante el Storytelling.
- e. El movimiento y la hidratación forman parte medular dentro de la práctica docente, ya que la estimulación sensorial motiva al cuerpo y genera procesos bioquímicos dentro de nuestro cerebro, aunado a lo anterior, una adecuada oxigenación, hidratación, combinados con el uso de la gimnasia cerebral, generan nuevas conexiones o sinapsis que forman las nuevas huellas mnémicas, por lo que al repetir constantemente la práctica, inducimos al estudiante a fortalecerlas y convirtiéndolas en hábitos positivos de estudio, todo ello se llevó a cabo durante las primeras sesiones de cada semana de clase.
- f. El uso del lenguaje no verbal e imágenes reforzaron los canales de acceso ocular en el proceso de aprendizaje-enseñanza, toda vez que el mensaje representa el 7% de la recepción del mensaje, seguido del 35% de la entonación, timbre y volumen de la voz, y el 58% restante, del lenguaje no verbal. Al posicionar las imágenes del lado izquierdo de la pantalla, la atención se focaliza de mejor manera, lo que logra un mejor impacto de la información y retención de ésta por parte del estudiante.
- g. Por último, la experiencia a la hora de generar la práctica es primordial, ya que es el único aprendizaje validado que se tiene en el corto plazo de la aplicación de la práctica, por lo que a través del entendimiento de las

neuronas espejo y el cerebro social, mostrando ejemplos de modelos de éxito empresarial, los alumnos pueden asumir una postura y un rol acorde con sus propias expectativas y desarrollo de su proyecto.

El acompañamiento del estudiante consistió en retroalimentar sus proyectos y el modo en que validaron sus investigaciones conforme construían sus prototipos e instrumentos de medición, así como el reforzamiento de su actitud y aprendizaje durante el desarrollo de cada parcial si fue de manera individual, o su trabajo colaborativo, aportación y habilidades sociales si fue en equipo; la rúbrica se integra con todos los elementos de la investigación y las buenas prácticas de emprendimiento a través de la entrega parcial de los elementos integrantes de su plan y modelo de negocios, por lo que la evaluación fue cuantitativa ya que cada elemento entregado cuenta con un valor y cualitativa puesto que cada parcial se citó al alumno para escuchar su retroalimentación tanto de la entrega como de su conducta y desempeño durante las clases.

1.4 Resultados de la Práctica

Los resultados obtenidos son muy variados pero muy satisfactorios, ya que, al finalizar el curso, los alumnos logran el objetivo primordial que es el desarrollo de su plan de negocios, su modelo de negocios y el análisis financiero y de viabilidad del mismo, este último, que constituye todo un reto para una carrera humanística.

Así mismo, el alumno logra focalizar de mejor manera su atención, se divierte durante el proceso de aprendizaje, su inteligencia emocional mejora, cualidad que un abogado debe adquirir para un mejor desempeño profesional, y desarrollan un mayor entendimiento sobre la neuroplasticidad cerebral, el brainstorming reverso, que no es otra cosa que estar conscientes de que las ideas pueden aparecer en cualquier momento, pero se manifiestan de mejor manera cuando más relajados nos encontramos, por lo que los alumnos se vuelven más reflexivos sobre los insight o revelaciones que les genera el proceso creativo y como los medios electrónicos, usados de mala manera, pueden interferir en ese proceso.







SEGUNDA
JORNADA INSTITUCIONAL DE
DIÁLOGOS DOCENTES







SEGUNDA JORNADA INSTITUCIONAL DE DIÁLOGOS DOCENTES



Pudimos apreciar, los alumnos desarrollan directas actividades lúdicas durante el desarrollo de sus proyectos, lo que provoca una motivación por el aprendizaje y la colaboración. Al final de cada intervención se hace una evaluación grupal sobre lo aprendido, cómo la actividad reforzó su aprendizaje y si sintió algún cambio en su actitud o comportamiento durante la ejecución. Dado que los alumnos no presentan examen teórico en ninguno de los parciales, salvo el extraordinario, para integrar su proyecto se necesita motivarlos de manera que puedan salir a la calle (empatía), preguntar a desconocidos (inteligencia emocional), aplicar sus encuestas (rapport), divertirse en el proceso de generación de ideas (brainstorming y gamificación), y estar totalmente relajados y concentrados (ondas Theta y uso de chocolate negro e hidratación) durante las clases, y así, generan proyectos con una mejor lógica, una mejor estructura y sobre todo, una mayor validación para poder presentarlos en nuestro parque de innovación, incubadoras o fondos de gobierno.

Como herramientas de apoyo docente, el aprendizaje acelerado y herramientas de neurociencias aplicadas en el aula, contribuyeron en gran medida en la formación de una nueva generación de abogados profesionales creativos, conscientes y más reflexivos sobre su contexto, su historia, hábitos, creencias limitantes, su realidad basada en las inteligencias múltiples, lo que les permitió ir más allá del aula y de la materia. Bajo un esquema transdisciplinario, el alumno puede encontrarse a sí mismo, cuestionar su enfoque y desarrollar un modelo que le permita lograr sus objetivos profesionales, complementado con la educación que recibe.

1.5 Reflexiones de la buena práctica

La pertinencia de la práctica radica en la aplicación de un modelo de aprendizaje integrado que coadyuve en el logro del propósito fundamental que es formar personas críticas, creativas e innovadoras, con un propósito positivo y a la vez que sean responsables de su aprendizaje, pues el profesor se transforma en un facilitador del aprendizaje y aprende junto con ellos. Dentro de la implicación activa, el alumno aprovecha la asesoría y la experiencia práctica del docente, por lo que debe desarrollar un modelo de negocios único que le permita aplicar las habilidades y conocimientos desarrollados y comprendidos en clase. La finalidad es entregar una rúbrica de trabajo -que consiste en un Modelo de Negocios- que debe contener un plan de negocios aplicado al derecho o a un negocio en particular. Bajo el criterio de efectividad, la práctica del modelo incluye elementos de innovación que permiten una formación transversal, analizando las competencias propias que el alumno debe desarrollar, tales como liderazgo, trabajo en equipo, trabajo colaborativo, comunicación asertiva, enfoque a resultados.

Así mismo, se organiza de forma interdisciplinaria al vincular la materia con otras materias de diversas carreras, el Parque de Innovación De La Salle y el Centro de Neurociencias. Por último, se genera en el aula un ambiente de creatividad e innovación, creado una atmosfera de trabajo propia al desarrollo del conocimiento, ya que el uso de aprendizaje acelerado y herramientas de neurociencia aplicadas en el aula, aumentan el éxito del logro de objetivos cuando los aplicamos de manera correcta y constante.

1.6 Consideraciones finales

En lo personal, tener la oportunidad de documentar mi práctica me ha permitido dar una mirada al pasado y darme cuenta de lo divertido e importante que es mi vocación por la educación. El reto es mayúsculo, y las nuevas generaciones requieren de mejores prácticas que los motiven a involucrarse de manera activa en sus proyectos, ya que algunos han perdido la capacidad de asombro y dinámicas como estas pueden generar la motivación para desempeñarse de una manera mucho más creativa.

Auguro un futuro prometedor en el uso del aprendizaje acelerado y herramientas de neurociencia que nos permitan hacer más lúdicas, prácticas, relajadas y conscientes nuestra práctica docente, lo que nos permite y a nuestros alumnos, tener un mejor entendimiento entre nuestras generaciones, innovando y generando creatividad a la hora de impartir nuestra cátedra.

Al compartir mi práctica con mis amigos colegas de esta gran familia lasallista, pretendo simplemente evidenciar lo divertido, gratificante y sobre todo útil que ha sido para mí el día a día contribuir con esta gran misión que es la de prestar y compartir mi experiencia y el conocimiento que con los años he adquirido en beneficio de nuestros estudiantes y el propio. Espero que el aporte de esta charla les sea de utilidad, que los emocione tanto como a mí y lo vean como una herramienta más para la toma de decisiones, que sin duda alguna sirve para salir de las paredes en las que muchas veces nos encontramos rodeados, sin la necesidad de salir del aula, el poder de la mente es enorme y su potencial creativo infinito.

Referencias

- Brewer, C. & Campbell, D. G. (1991) Rhythms of Learning. Zaphyr Press.
- Buzan, T. (1991) Use both sides of your brain, Editorial Plume.
- Buzan, T. (1994) The mind map book. Dutton press.
- Calvin, W. H. (1996) How brains think, Harper Collins Publishers.
- Deporter, B. (1992) Quantum learning. Dell trade paperback.
- Drapeau, C. (1996) Aprendiendo a aprender, editorial océano.
- Dryden, G. & Vos, j. (1994) The learning revolution, jamal press.
- Gagné, R. (1970) Las condiciones del aprendizaje. Aguilar. Madrid.
- Goleman, D. (1995) Emotional intelligence, editorial bantam books.
- Jensen, E. (1995) Super teaching, editorial turning point.
- Kasuga, L., Gutiérrez, C. & Muñoz, J. D. (2004) Aprendizaje acelerado, Grupo editorial Tomo, SA de CV, México.
- Kotulak, R. (1997) Inside the brain. Revolutionary discoveries of how the mind works, Andrew McMeel publishing.
- Lozanov, G. (1978) Suggestology and Outlines of Suggestopedya. New York: Gordon and Breach Science Publishers. (Traducido al español) (Sugestología y supra-aprendizaje) (1984). Montréal: Editions Science et Culture.
- Meza, A. (1979). Psicología del aprendizaje cognoscitivo. Hallazgos empíricos en los enfoques de Piaget y Gagné. Lima: NUCICC.
- Mc Ginnis, A. L. (1993) El poder del optimismo, editorial Vergara.
- Ostrander, S., Schroeder, I. & Ostrander, n. (1983) Súper aprendizaje, editorial Grijalva.
- Pavlov Ivan. Los Reflejos Condicionados (1929 y 1997). Madrid: Ediciones Morata.
- Rose, C. (1987) Accelerated learning the dell trade paperback.
- Springer, S. P. & Deutsch, G. (1991) Cerebro derecho, cerebro izquierdo, editorial geisha.
- Williams, L. V. (1986) Teaching for the two-sided mind. Simon & Schuster Inc.

Utilización de esquemas con fines de análisis de información en desarrollo de proyectos de diseño

Víctor Manuel Campuzano Vargas

Facultad de Arquitectura
Campus Campestre

1.1 Resumen

La práctica se llama “Uso de diagramas, mapas y tablas en el análisis de información para el desarrollo de un proyecto de diseño”. Pertenece a la categoría didáctica y tiene como objetivo principal que el alumno tenga herramientas concretas para realizar el proceso de análisis y síntesis de información dentro del proceso que implica el diseño y que proponga objetivos concretos para su proceso creativo. Todos los instrumentos que se proponen están pensados sobre la base de la creatividad como asociación de ideas. La práctica se puede aplicar en todos los semestres de la carrera considerando el nivel de desarrollo del alumno. Para su implementación se requiere un proyecto real o ficticio pero que contenga la información que permita resolver un proyecto de diseño. Dicha información puede ser tanto documental como de campo. El proyecto se lleva a cabo en el aula principalmente, pero en caso necesario los alumnos salen a recabar información de campo.

Los alumnos reciben la explicación de cada paso del procedimiento y reciben asesoría para concretarlos.

1.2 Introducción

La práctica que se describirá a continuación consiste en la utilización de diagramas, mapas conceptuales y tablas, los cuales sirven para realizar el análisis requerido en la solución de un problema de diseño. En la actualidad, el proceso que se lleva a cabo dentro del diseño para generar un producto, en cualquiera de sus áreas, se ha racionalizado, es decir, ha buscado instrumentos específicos que ayuden a resolver cada etapa del proceso, tanto en Estados Unidos como en Europa, diferentes diseñadores proponen el uso de diagramas organizadores, los cuales propician un proceso de análisis más palpable y que al elaborarlos ponen en marcha nuestras facultades de análisis y síntesis, así como las creativas. Colocando la información obtenida en esquemas visibles que muestran los conceptos más importantes, se facilita que el diseñador pueda trabajar con estos de manera inmediata y de esta forma generar combinaciones creativas, las cuales proporcionan nuevas rutas para resolver los problemas de conceptualización del diseño.

La motivación para mostrar esta práctica a docentes de otras carreras es que las herramientas aplicadas al diseño pueden eventualmente ser utilizadas para plantear y analizar problemáticas de otras profesiones en las que se pueden requerir también soluciones de tipo creativo.

En el presente escrito se muestran las herramientas utilizadas en cada parte del proceso y cómo son utilizadas, dichas etapas consisten en una recopilación de información y su posterior análisis y aplicación a través de diagramas y esquemas.

Los mapas conceptuales creados por Joseph Novak tienen varias características que los hacen particularmente útiles para esquematizar un problema y en el caso del diseño funcionan como un instrumento que propicia la creatividad. Su fundamento es la forma como interpretamos la realidad a través de proposiciones las cuales están formadas por conceptos. Para poder interactuar con un problema no es suficiente acceder a él solo con la lectura o con información que retenemos solo por haber llamado nuestra atención. La ventaja que nos ofrecen los mapas es que esta información puede ser externalizada, es decir, puesta frente a nosotros a manera de las proposiciones más importantes, lo cual nos facilitará no solo el seleccionarlás sino también el poder encontrar nuevas relaciones entre ellas y así encontrar nuevas alternativas de comprensión y por tanto de solución del problema. La práctica se complementa con el uso de otros esquemas organizadores como el diagrama y una tabla para vaciar las reflexiones finales. Dicha práctica ofrece diferentes ventajas como una mejor organización y visualización de los diferentes elementos que conforman la situación a resolver.

1.3 Desarrollo de la Práctica

La problemática que se presenta en la realización de un proyecto de diseño consiste en la recepción de información de tipo verbal, escrita y visual o sensorial. Una vez recabada esta información se procede a analizarla para poder tomar decisiones que nos lleven a resolver el problema en términos de diseño. Comúnmente dicho proceso de análisis se realiza de forma general y de acuerdo con las habilidades o herramientas con las que disponga el diseñador. Esta situación ocasiona que en el proceso se tomen decisiones de forma inmediata y sin un análisis detallado, hecho que incide en la solución que se da al problema.

Para atender este problema que se presenta tanto en el aula como en el trabajo profesional, se llevó a cabo un trabajo de investigación¹ para indagar qué herramientas podían ser útiles para realizar el proceso de análisis de manera más eficaz. Como resultado de la investigación se encontró que eran ya utilizados en el campo profesional del diseño los esquemas y mapas, tanto conceptuales como mentales., para apoyar esta práctica. Partiendo de un principio de asociación de ideas con el que elaboramos nuestros pensamientos y de igual forma generamos ideas nuevas, como sucede en caso del diseño, se implementaron y organizaron los diferentes instrumentos que ayudaran a resolver cada etapa, pero también se creó una tabla de análisis llamada “tabla de conceptualización” para la generación del objetivo de diseño, la cual sirve como punto de arranque para la elaboración del diseño propiamente dicho. Para realizar la práctica se dividió el proceso de diseño en cinco etapas y a cada etapa se le asignó un instrumento que consiste precisamente en un tipo específico de diagrama o tabla. Las etapas y sus respectivos instrumentos se muestran a continuación:

1. Externalización del problema, el instrumento utilizado es el diagrama
2. Localización de insights, el instrumento utilizado es una lista de palabras y la elaboración de frases de reflexión
3. Planteamiento conceptual del problema, el instrumento utilizado es el mapa conceptual
4. Conceptualización, el instrumento utilizado es la “Tabla de conceptualización”
5. Bocetaje y propuesta de diseño, el instrumento utilizado es el “Collage asociativo” y bocetaje.

Descripción de la práctica implementada.

La implementación consiste en que una vez planteado el proyecto a realizar se explican las etapas del proceso de diseño y qué herramientas serán utilizadas en cada caso, así como la manera de aplicarlas. Los alumnos realizan los mapas solicitados. Para cada etapa se establece un instrumento determinado que deberá ser resuelto por el alumno con ayuda del docente.



2.2. BÚSQUEDA DE INSIGHTS

Partiendo del diagrama anterior, se realizó una **tabla de interrelación** (Fig. 09), para fortalecer el proceso de conceptualización de la página web, la cual muestra las palabras que coinciden y que son más relevantes; se describe cual fue su interrelación para integrarlos al mapa conceptual, a través de frases que argumentan la importancia de estas frases.

A continuación se muestran las palabras o insights obtenidas en esta etapa. Para después partir de ellas para la elaboración de frases que sintetizan la investigación documental, a fin de mejorar y agilizar el proceso creativo.

INSIGHTS

- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| 1. Desempeño. | 11. Crecimiento. |
| 2. Bilingüe. | 12. Comunicación. |
| 3. Instalaciones. | 13. Personalización. |
| 4. Educación. | 14. Promoción. |
| 5. Libertad. | 15. Servicios. |
| 6. Padres de Familia. | 16. Eficacia. |
| 7. Alumnos. | 17. Imagen Institucional. |
| 8. Docentes. | 18. Necesidades. |
| 9. Valores. | 19. Información. |
| 10. Eventos. | 20. Calidad. |

TOP 10 INSIGHTS

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| 1. Educación. | 6. Promoción. |
| 2. Padres de Familia. | 7. Imagen Institucional. |
| 3. Alumnos. | 8. Necesidades. |
| 4. Crecimiento. | 9. Calidad. |
| 5. Comunicación. | 10. Valores. |

2.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Análisis y síntesis de la información con el uso de un **mapa conceptual** (Fig. 10). Tomando las frases de la etapa anterior e insertándolas en el mapa conceptual, de tal manera permitiendo tener un esquema tentativo de lo que será la solución al problema.

FRASES

- El Instituto Lomas de León busca un proceso formativo en los alumnos por medio de un sistema personalizado que los prepare para los próximos niveles educativos.
- El posicionamiento ante las demás instituciones educativas, es importante para buscar un crecimiento constante que haga del colegio la mejor opción para los padres preocupados por una buena educación de sus hijos.
- Es importante destacar el plan de educación Bilingüe, que los posicione como una opción para el desarrollo de alumnos con habilidades en el estudio del idioma inglés.
- Presentar los servicios a padres foráneos interesados en saber la oferta educativa que brinda la institución.
- Mostrar la importancia de adquirir valores humanos universales que estén presentes en el desarrollo de los alumnos, para hacer de ellos personas con visión hacia el progreso.

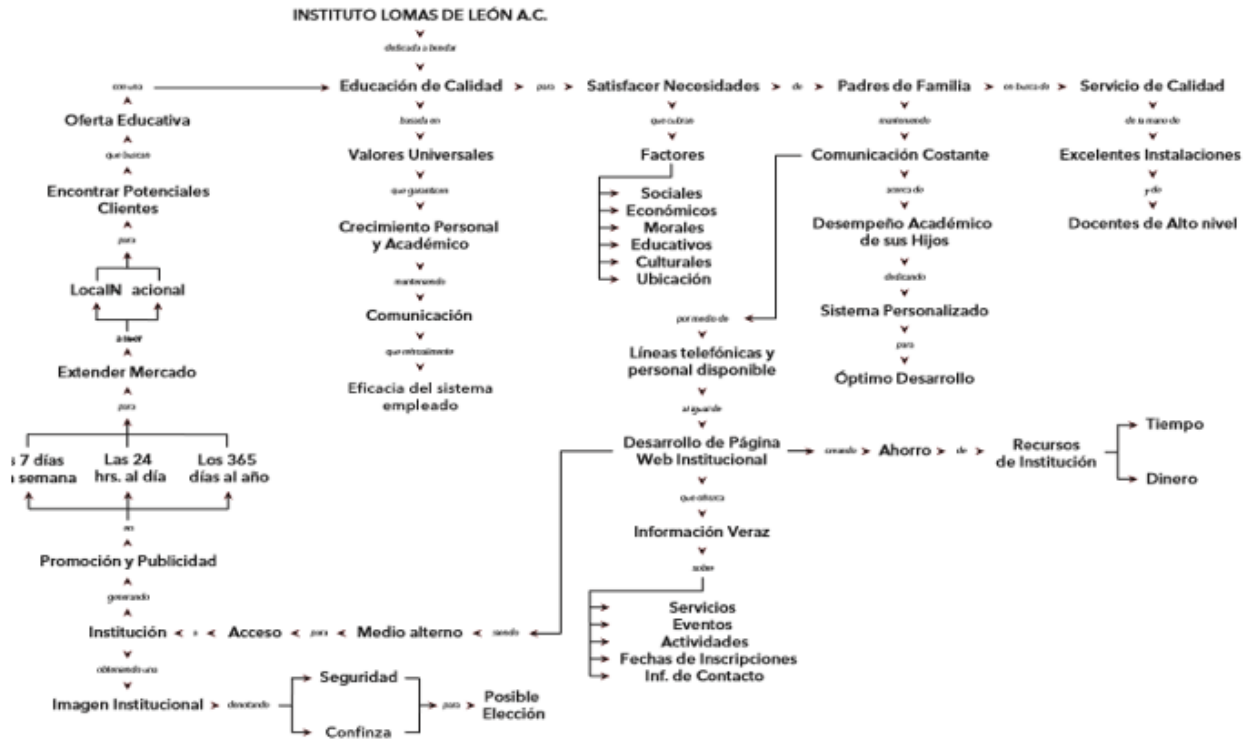


Figura 10: Es necesario realizar un mapa conceptual para tener una idea completa de la problemática.



SEGUNDA
JORNADA INSTITUCIONAL DE
DIÁLOGOS DOCENTES

PUNTOS RELEVANTES	PORQUÉS	OBJETIVOS DE DISEÑO	PORQUÉS	ELEMENTOS DE DISEÑO A UTILIZAR
Se carece de un espacio dedicado a brindar información acerca de los servicios y plan de estudios de la institución.	Debido a que es uno de los principales cuestionamientos de los padres para investigar más sobre una institución.	Uso de fuentes tipográficas que enfatizen y jerarquicen el nivel de importancia de la información. Manteniendo una diagramación ordenada.	El peso tipográfico aumentara la efectividad de la información, haciendo fácil la ubicación de temas específicos dentro del sitio web.	Uso de tipografías adecuadas al mundo web. Con composición estética que transmita una modernización.
Transmitir un espacio de seguridad y confianza para padres de familia.	El usuario busca la mejor opción que cubra sus necesidades básicas.	Tomar elementos fotográficos, que evidencien al plantel, mostrando opiniones de directivos y docentes, haciendo uso de colores que evoquen confianza.	Fotografía que ayude a formar un sentido de confianza y seguridad al mostrar personal e instalaciones, reforzado de una selección de colores que se relacionen con la institución.	Fotografías con retoque digital, haciendo uso de encuadres panorámicos y a detalle, que faciliten la visualización del instituto.
Exponer puntos relevantes que acrediten a la institución, mostrando su oferta educativa.	La institución necesita del mostrar su ventajas competitivas antes otras instituciones, logrando el convencimiento y reconocimiento del mercado.	Mostrar evidencia por medio de elementos gráficos que representen en los créditos que los avale, haciendo énfasis en colocarlo en un apartado visible y obvio para el usuario.	Composiciones gráficas que atraigan la atención de la vista del usuario, usando iconos representativos del medio académico acompañados del color y forma.	Uso de un estilo gráfico, una diagramación y retículas simples, con ciertos espacios vacíos, para armonizarlo con el contenido.

PUNTOS RELEVANTES	PORQUÉS	OBJETIVOS DE DISEÑO	PORQUÉS	ELEMENTOS DE DISEÑO A UTILIZAR
Búsqueda de un acceso fácil y rápido a la información y el contacto con la institución.	Para generar conclusiones satisfactorias sobre los beneficios que ofrecen las instituciones, por medio de aparatos electrónicos.	La página web se desarrollara de manera sencilla y moderna ofreciendo dinamismo en la experiencia de navegación, familiarizando al usuario con la institución.	El diseño sencillo, moderno, facilita la navegación, apoyado en la forma de jerarquización de cada segmento informativo y elementos gráficos.	Gráficos simplificados que evoquen formalidad y compromiso. Uso de colores y estilos tipográficos específicos.
Generar un punto central para promoción y publicidad.	Padres de familia en busca de un sitio oficial que brinde información sobre el ambiente estudiantil y plan de estudios.	Crear formatos simples a manera de banners, con un mismo concepto de tendencia social, unificado mediante el color, la tipografía y la forma.	El color, la tipografía y la forma, sera un distintivo que asociara con la institución, tocando tendencias sociales que identifiquen al mercado meta.	Uso de iconos representativos (redes sociales, contacto, etc.) para disminuir contenido. Uso de colores alegres y contrastantes.
Plataformas con un sistema tradicional que obstaculiza la interacción oportuna con el usuario.	Perdida de interés por parte de padres e hijos, puesto que se encuentran en un proceso de innovación y de tecnología.	Mantener un diseño atractivo a través de formas organicas y apoyados en elementos de "flat design". Navegando por medio del sistema "scroll".	Formas orgánicas y simples ayudaran para una mejor comprensión del mensaje, siendo el "flat design" una herramienta para su correcta interpretación, otorgando dinamismo al poder desplazar de abajo hacia arriba.	Apoyo en programa Adobe Muse para generar una página dinámica gracias a la variedad de herramientas. Creación de figuras "flat design" acorde a la institución, que haga obvia esta representación.

Figura 11: Tabla de conceptualización describiendo los conceptos de diseño.

1.5 Reflexiones de la buena práctica

1. **Pertinencia:** Definitivamente incide en la formación del estudiante ya que da estructura a su proceso y le hace consciente de lo que implica hacer un análisis más detallado de la situación a resolver. Propicia la reflexión de la forma más natural ya que cada punto del esquema es una “pregunta” que lleva un proceso de discernimiento en el momento de resolverlo.
2. **Implicación activa:** Al resolver cada uno de los pasos el alumno desarrolla habilidades para el análisis y síntesis de la información, así como para su organización y uso posterior en la solución de la misma problemática.
3. **Efectividad:** Colabora de forma muy importante a comprender el proceso de diseño y el alumno toma mayor seguridad sobre el análisis realizado. La problemática se define más fácilmente y se encuentran mayores rutas y variantes para la solución del problema.
4. **Reciente temporalidad:** La práctica ha sido implementada los últimos dos años y se viene desarrollando desde el año 2013.

1.6 Consideraciones finales

Ha sido muy importante tener un registro del uso de mapas ya que es un referente para otros alumnos, el formato es una buena ayuda para ordenar la experiencia formativa. La práctica se sigue aplicando, falta que sea aplicada de manera más extendida en la escuela. Sería muy conveniente que los maestros estudiaran en sus propios proyectos qué beneficios puede ofrecerles el uso de esquemas, entre ellos que puedan ver cómo funcionan determinadas herramientas en un ámbito diferente al propio y que pueda sugerirles alguna solución en el proceso de aprendizaje del alumno.

Referencias

- Costa, J. (1989). *Imagen Global*. 2ª Edición. Barcelona: CEAC.
- Esqueda, R. (2003). *El juego del diseño*. 2ª Edición. México: Designio.
- Ferreiro, R. (2012). *Cómo ser mejor maestro, el método ELI*. 3ª Edición. Venezuela: Trillas.
- Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. 1ª Edición. Argentina: Ediciones Infinito
- González, F. (2008). *El Mapa Conceptual y el Diagrama V*. 1ª Edición. Madrid: Narce.
- Lupton, E. (2012). *Graphic Design Thinking*. 1ª Edición. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Skolos, N., Wedell, T. (2012). *Graphic Design Process*. 1ª Edición. Londres: Laurence King Publishing.



Pan y cultura con sabor a mundo

José Roberto Reyes Amor

Facultad De Turismo y Gastronomía
Campus Campestre

1.1 Resumen

El proyecto de “Pan y Cultura con sabor a mundo” surge de la petición de la Dirección de la Facultad de Turismo y Gastronomía, con la intención de comenzar a desarrollar proyectos semestrales que pudieran ser interdisciplinarios, con el objetivo de que los alumnos comenzaran desde el primer semestre, con actividades que fortalecieran su formación, por medio de trabajo en equipo, trabajo de investigación, prácticas adicionales, etc.

Es una práctica educativa, colectiva, ya que involucra a los alumnos de primer semestre de la Licenciatura en Gestión y Operación de Servicios Gastronómicos de la UDLSB, campus Campestre, con varios docentes de las materias de Panadería, Introducción a la Cultura Gastronómica, Nutrición, Química de los Alimentos e Identificación de Productos, dando como resultado un proyecto educativo que además se vincula con algunas de las líneas estratégicas.

El objetivo es que los alumnos comiencen a desarrollar su proceso creativo, realicen proyectos de investigación y trabajen en equipo, por medio de la integración de los dos grupos, generando el desarrollo de competencias genéricas. Al final de este proyecto ellos pueden apreciar la importancia de cada materia y puedan identificar claramente, la fuerte relación que existe entre todas ellas, logrando un aprendizaje significativo de todos los contenidos impartidos en cada una.

Algunas de las líneas estratégicas de la UDLSB, vigentes a la realización de esta presentación, que son tomadas en cuenta son las siguientes:

- a) Línea 3 - Gestión Del Conocimiento, Multidiscipliniedad e Innovación Educativa, que marca la gestión del conocimiento por medio de la investigación que realizan los alumnos, generando y aplicando conocimiento.
- b) Línea 4 - Desarrollo de la Innovación, por medio de la innovación tanto en los productos que se realizan y haciendo uso de la tecnología en la generación de los códigos QR.
- c) Línea 6 - Impulso a la Responsabilidad Social Universitaria; poniendo en práctica la aplicación de prácticas verdes en el proyecto, buscando utilizar una menor cantidad de papel.

1.2 Introducción

El papel protagónico que tenemos los docentes en la formación de profesionistas en la Universidad De La Salle Bajío, demanda al docente ejecutar acciones que permitan al alumno desarrollar al máximo sus habilidades, actitudes y aptitudes, es así que surge el proyecto integrador de “Pan y Cultura con sabor a Mundo”, para los alumnos de primer semestre de la Licenciatura en Gestión y Operación de Servicios Gastronómicos, es un proyecto interdisciplinario que consiste en desarrollar una investigación que sirva como sustento para un proceso práctico.

A su vez este proyecto permite que los alumnos al final del mismo, puedan exponer los resultados obtenidos frente a sus familias, lo que fortalece el vínculo entre la Facultad de Turismo y Gastronomía y los padres de familia, ya que éstos reciben una retroalimentación de la formación de sus hijos y esto aumenta los niveles de confianza depositados en la UDLSB, involucrándolos así directamente en la formación profesional de los alumnos.

Por medio de la formación de equipos con los alumnos de primer semestre de Gastronomía, se asigna a cada uno de los equipos un país, de una lista de países que previamente fueron seleccionados de acuerdo a características fundamentales en base a su gastronomía, con el cual tienen que elaborar un proyecto de investigación y creación de panes que se realicen con ingredientes típicos del país asignado, con la finalidad de desarrollar:

- Su creatividad
- Experimentación en la cocina
- Elaboración de tablas nutrimentales
- Identificación de productos endémicos
- Una lista de procesos químicos que se llevan a cabo en la panificación

1.3 Desarrollo de la Práctica

Este proyecto fue creado para que los alumnos desde el inicio de su formación profesional, se sumerjan inmediatamente en la creación y desarrollo de proyectos interdisciplinarios que permitan aplicar los conocimientos que se van adquiriendo en la práctica, logrando un aprendizaje significativo, aplicando investigación, trabajo en equipo, integración del conocimiento, etc. A su vez, permite que los padres de familia que no se encuentran convencidos de la decisión profesional de sus hijos que se han inscrito a esta licenciatura o que no tienen claro el campo laboral o las actividades que los alumnos tienen, puedan interactuar directamente con ellos, fortaleciendo lazos.

Las materias integradas en este proyecto de primer semestre son las siguientes:

Panadería, Nutrición, Introducción a la cultura gastronómica, Identificación de productos y Química de los alimentos. Para poder desarrollar el proyecto se dividieron las actividades a realizar en tres etapas de acuerdo a la duración del semestre y considerando la aplicación de las dos evaluaciones parciales y el examen final.

Primer parcial:

1. Formación de los equipos y asignación del país que servirá de marco de referencia para la creación del pan a realizar
2. Ponderación del proyecto en la calificación semestral: 20% por actividades realizadas en el parcial (cada docente asigna su calificación en su materia). 30% proyecto final (la calificación es determinada por los docentes en base al trabajo desarrollado por los equipos durante el semestre y la muestra final).

Se describe a continuación las actividades a realizar en cada materia, dentro del primer parcial:

INTRODUCCIÓN A LA CULTURA GASTRONÓMICA:

Realización de un trabajo de investigación culinaria del país asignado por equipo, con base en los parámetros que la docente estableció para la misma.

- El titular de la materia lleva a cabo un acompañamiento con los alumnos en el proceso de investigación, resolviendo dudas y orientándolos.
- Con la información obtenida en el proyecto de investigación, se realiza un blog en línea por equipo, al cual se puede acceder por medio de un código QR, que se encuentra visible al momento de la exposición final.

IDENTIFICACIÓN DE PRODUCTOS:

- Los alumnos investigan productos, ingredientes, etc. que sean característicos del país que les fue asignado.
- Con la información obtenida elaboran una tabla con la información de los ingredientes, imágenes, datos importantes, etc.
- Esta tabla también se integra en el blog, el cual elaboran dentro de la materia de Introducción a la Cultura Gastronómica.

Panadería, Nutrición y Química de los alimentos, no tienen actividades involucradas en el proyecto en el primer parcial.

Segundo parcial: **PANADERÍA**

- Con el conocimiento teórico que los alumnos adquirieron de cada país durante el primer parcial, usarán su creatividad y crearán 5 panes que tengan ingredientes o sabores tradicionales del país asignado.
- Con base en las cinco masas base de la panadería, los alumnos en cada clase elaboran una propuesta de pan que cuente con las características de sabor que identifiquen al país con el que están trabajando.
- El chef titular de la materia degusta los panes y lleva a cabo una retroalimentación con los equipos con el objetivo de que los alumnos identifiquen sus áreas de oportunidad.
- Después de realizar la propuesta de 5 panes, cada uno elaborado con una masa diferente por equipo, el chef titular de la materia sugiere cuales son los tres mejores para que se presenten en la muestra final. Sin embargo los alumnos son los encargados de tomar la decisión final.
- Se entrega al chef titular, una receta estandarizada por receta, en formato institucional.

Introducción a la cultura gastronómica, Identificación de productos, Nutrición y Química de los alimentos, no tienen actividades involucradas en el proyecto en el segundo parcial.

Tercer parcial: **NUTRICIÓN**

- Con las recetas estandarizadas que se obtuvieron de la materia de Panadería, en la materia de Nutrición se comienza a realizar el cálculo nutricional de cada receta y se va plasmando en un documento establecido por la docente de la materia.
- La información obtenida por medio del cálculo nutricional que hicieron los equipos, se integra al blog que los alumnos crean con toda la información de su país.
- Los alumnos proponen ideas con base en los conocimientos adquiridos en la materia, para disminuir la cantidad de calorías en caso de que el pan lo requiera.

QUÍMICA DE LOS ALIMENTOS

- De igual forma el docente de Química de los alimentos y los alumnos, van identificando las reacciones químicas alimenticias que se llevan a cabo en el pan y crean carteles de investigación con la información obtenida.
- Los carteles se integran al trabajo de investigación de igual manera se suben al blog. Estos mismos carteles se mandan a la competencia de carteles científicos de la Universidad De La Salle Bajío.

EVENTO FINAL

Se invita a los padres de cada alumno al evento de “Pan y Cultura con Sabor a Mundo”, donde tienen la oportunidad de conocer más de cerca las instalaciones en las que se imparten las clases y se realizan las prácticas, convivir con los docentes y ver el trabajo realizado por los alumnos durante todo el semestre, por medio de una degustación de todos los panes de cada país.

Un jurado invitado degusta todos los panes obtenidos por los equipos y se hace una premiación de los tres mejores equipos, que hayan logrado plasmar fielmente la identidad del país asignado, en el pan elaborado.

Los alumnos son los encargados de realizar una aportación en caja, para la renta de mobiliario y decoración del salón, para la realización del coffee break para los padres de familia.

Los insumos para la muestra final son adquiridos por los alumnos y se lleva a cabo una venta de boletos a personas externas para ayudar a recuperar los gastos de los insumos. La cantidad recuperada es con base en la cantidad de boletos vendidos, de manera voluntaria, la venta de boletos no tiene una ponderación en la calificación.

1.4 Resultados de la Práctica

Los resultados obtenidos de este proyecto integrador son los siguientes:

- Los alumnos realizan un proyecto de investigación.
- Se desarrolla la creatividad de los alumnos ya que ellos tienen que buscar la manera de plasmar la esencia del país en el pan que van a hornear, ya sea por medio de la utilización de ingredientes, especias, platillos tradicionales, etc.
- Se lleva a cabo el concurso de los mejores panes de la muestra.
- Se fomenta el trabajo en equipo, tanto entre docentes como entre alumnos.
- Se lleva a cabo un trabajo organizado en todas las materias siguiendo la distribución de actividades establecidas al comienzo del proyecto.
- Se logra llevar a cabo un proyecto interdisciplinario con seguimiento colegiado en academias docentes.
- El tener un plan estructurado de acción de cada materia desde iniciar el proyecto ayuda a establecer límites para la buena ejecución del mismo, cada materia tiene actividades establecidas y una secuencia cronológica establecida en el semestre. Esto permite que los tiempos establecidos se respeten.
- Los padres de familia de manera tangible pueden ver la evolución de los alumnos.
- Se fortalecen lazos entre alumnos, docentes, padres de familia y la universidad.
- Se fortalece la confianza del alumno.
- Se aplican prácticas verdes, por medio de la reducción del uso de papel, al generar los códigos QR
- El trabajo es interdisciplinario.
- Se generan resultados que abonan al plan operativo de la Facultad.
- Se logran abordar líneas estratégicas de la Universidad De La Salle Bajío.
- Se genera un producto (cartel) para participar en el evento institucional de investigación.

1.5 Reflexiones de la buena práctica

Pertinencia: Es un proyecto que involucra a la mitad de las materias que llevan los alumnos en primer semestre.

Implicación activa: Los alumnos de primer semestre desarrollan anticipadamente actitudes, habilidades y valores que son necesarias para la licenciatura, lo cual amplía su panorama profesional y educativo.

Efectividad: Colabora con el logro del objetivo de aprendizaje planteado por todas las materias involucradas en el proceso.

Reciente temporalidad: se lleva a cabo cada año desde el semestre agosto-diciembre 2015 y ya se estableció como una práctica que se llevará a cabo durante el primer semestre de la licenciatura de manera permanente.

1.6 Consideraciones finales

Es importante documentar este tipo de proyectos para poder realizar buenas prácticas docentes, porque por medio de la experiencia es que se va aprendiendo. Definitivamente la clave del éxito de este proyecto está en la estructura del plan de acción, determinando la función y responsabilidad de cada materia, sin que interfieran entre sí y que el buen trabajo de una sea vital para el buen desarrollo de la otra. El que el trato de equipo entre docentes sea respetuoso, participativo y tenga comunicación también agiliza la efectividad.

Lograr el reconocimiento de los padres de familia, después de asistir al proyecto interdisciplinario ha sido satisfactorio, este encuentro ha permitido que los docentes conozcamos más a nuestros alumnos y de igual forma los padres de familia han obtenido respuestas a las dudas que tenían respecto a la licenciatura.

Para mí es motivo de orgullo el poder llevar a cabo una documentación de esta práctica, esto me ha permitido organizar de forma más efectiva el proceso del proyecto, identificar áreas de oportunidad y darme cuenta que el realizar este tipo de prácticas no solo benefician al alumno, también es una forma de nosotros poder evidenciar el trabajo que realizamos con los alumnos, durante todo el semestre y ver plasmado de forma tangible todo el esfuerzo. Tengo la seguridad que el compartir mi experiencia en este proyecto con otros docentes, puede llegar a ser:

- Motivador para que se lleven a cabo más trabajos integradores sin importar la licenciatura o el semestre.
- Atender a las líneas estratégicas de la Universidad.
- Integrar a diversos docentes con el fin de obtener un producto final.
- Enseñar a los alumnos la aplicación de la investigación.
- Lograr la importancia de la interdisciplinar en las tareas cotidianas.







SEGUNDA
JORNADA INSTITUCIONAL DE
DIÁLOGOS DOCENTES



Simulación de la consultoría organizacional

Martha Angélica Anguiano Pérez

Escuela de Educación y Desarrollo Humano

1.1 Resumen

La práctica se llama Simulación de un Consultor Organizacional, la cual es una práctica didáctica utilizada como método de enseñanza – aprendizaje, en la que también interviene el aprendizaje situado, el cual de acuerdo a una de sus definiciones: “Es un proceso cognitivo y conductual que permite a un sujeto aprender de la realidad de su entorno para entenderlo epistemológicamente y afirmarlo nuevamente en la realidad con conocimientos aplicados” (Hernández Avendaño & Díaz Rosales, 2015).

El objetivo es lograr que los estudiantes vivan la práctica que realiza un consultor organizacional en la vida real, sin correr riesgo alguno y siendo ellos mismos, lo cual está alineado al objetivo del curso que es que al término del curso el alumno sea capaz de llevar a cabo un proceso básico de consultoría e intervención en una organización, con la finalidad de promover cambios de mejoramiento o desarrollo que propicien la competitividad de la empresa.

La planeación de esta práctica se realizó desde el análisis de los temas que aplicaban para realizar la simulación. Uno de ellos fue la toma de decisiones, en donde se planteó una problemática real en una organización y en donde ellos desarrollaron el proceso de cómo se debía resolver, siguiendo el modelo de la consultoría de procesos.

Diez de los 12 alumnos del grupo 711 se involucraron en la simulación. Cada uno desempeñó un rol laboral específico, pero siendo ellos mismos. Los roles fueron los siguientes: director general y propietario de la organización, coordinador del proceso de calidad y mejora continua, analista y coordinador de los analistas, así como los consultores participantes.

Cada uno desarrolló la función, presentando propuesta real a la problemática planteada por el “dueño” de la organización, los analistas desarrollaron herramientas de evaluación y los consultores presentaron propuestas reales, de acuerdo a lo que ellos han aprendido en el semestre.

De esta práctica se realizaron videos para ver el proceso de la simulación, y se realizaron testimoniales en donde los alumnos dieron su punto de vista sobre esta práctica didáctica.

Algo que me motivó presentarla, es el encontrar una estrategia educativa que me permitiera ayudar a mis alumnos a que el aprendizaje sea más significativo. Me inspira mucho el hacer que las clases sean diferentes, que mis alumnos encuentren en las sesiones la oportunidad de poner en práctica la teoría, disminuyendo de manera significativa las consecuencias ante el riesgo a equivocarse.

Para mí, es sumamente importante ayudar a mis alumnos a entrenarse en el mundo laboral real, ya que difícilmente esto es posible cuando ellos ya son reclutados en las prácticas profesionales o en un trabajo formal. El costo por equivocarse puede ser el despido, por lo que me motivó muchísimo el ayudarlos a hacer un entrenamiento en el que pudieran vivir lo más similar posible al estrés y al entorno que se enfrenta un consultor organizacional.

Hoy la dinámica global y local, nos exige estar conscientes y situados en la realidad que vivimos. La memorización de los tópicos no es garantía de que el alumno sea competente en el ámbito laboral.

También me motivó la realización de la Reforma Educativa en nuestro país. Estoy convencida que hoy más que nunca, se requiere que, a través de la vida que acontece, ellos construyan una nueva realidad en la que sus emociones, sus pensamientos y su comportamiento estén alineados.

Como docente, mi mayor inspiración a realizar este proyecto, fue contribuir a que mis alumnos cumplieran su sueño profesional, tomando consciencia acerca de la realidad que se vive en el mundo laboral y de cómo esto deben tenerlo como marco de referencia para construir su propia realidad.

1.2 Introducción

Este trabajo consiste en presentar el diseño, implementación y evaluación de una práctica didáctica para la materia de Consultoría Organizacional en el grupo 711 de la licenciatura en Desarrollo de Capital Humano. Esta práctica didáctica es la simulación y se desarrolló en el segundo parcial del semestre agosto – diciembre de 2016.

El presente trabajo consiste en la presentación del desarrollo, resultados, reflexiones y consideraciones finales. El objetivo de su realización fue lograr que los estudiantes vivan la práctica que realiza un consultor organizacional en la vida real, sin correr el riesgo alguno y siendo ellos mismos. La motivación para presentar este trabajo, fue el compartir las mejores prácticas con mis compañeros, que es una actividad que aprecio y valoro de la Universidad De La Salle Bajío. Sin duda, esta universidad nos ayuda como docentes a prepararnos para ser mejores cada día. Nos ayudan a inspirarnos y a enamorarnos cada día de esta bendecida vocación. Para mí, San Juan Bautista De La Salle ha sido un gran maestro que me motivó a desarrollar y a poner en práctica una tendencia educativa de la cual había escuchado en una de las tantas conferencias a las que nos invita la Escuela de Educación y Desarrollo Humano.

Esta plática que menciono, fue sobre el libro “Aprendizaje Situado”, de la pedagoga María Alejandra Díaz Rosales, quien nos compartió esta nueva estrategia educativa, que se está poniendo en práctica con la Reforma Educativa, ya que “los seres humanos somos capaces de aprender y aprendemos a ser capaces para otros cuando nos impulsan la experiencia sentida y la realidad pensada”, (Hernández Avendaño & Díaz Rosales, 2015). La materia de Consultoría Organizacional debe ser teórica – práctica, y este fue un factor que facilitó el desarrollo de esta práctica didáctica, ya que como menciona el libro que inspiró a compartir esta práctica, los seres humanos son quienes llevan a cabo su proceso de desarrollo, cercanamente relacionados con la interacción de quienes intervienen, así como de los objetos con los que se relacionan en su contexto social, histórico y cultural. Y por ello, cuando el aprendizaje es resultado de un proceso de construcción, se logran varias evidencias importantes, tales como: que el alumno es capaz de reconocer cuando es experto porque conoce de algún tema, porque ya lo experimentó en su vida diaria. Y es esa misma experiencia, la que le permite proponer y aplicar estrategias de solución a los problemas a los que se enfrenta, dando nuevas ideas y alternativas. Asimismo, el alumno encuentra significativo lo aprendido, porque es capaz no sólo de entenderlo, sino también de ponerlo en práctica a corto plazo y los ayuda a que se den cuenta de quiénes son y de lo que saben. También es motivo de inspiración para los alumnos, ya que hace que se sientan más predispuestos a participar en las actividades lúdicas, como la simulación.

El grupo 711, con quien se llevó a cabo este proyecto, está constituido por alumnos muy proactivos, dinámicos y abiertos a la innovación en la didáctica docente. Para llevar a cabo esta práctica se requirió de algunos recursos materiales, como: espacio del aula, el mobiliario acomodado de manera específica, un proyector, conexión HDMI, conexión VGA, marcadores de pintarrón, laptops para el uso de las herramientas de evaluación y la proyección de propuestas, así como una cámara fotográfica con dos pilas.

Además de los recursos materiales y el apoyo de la coordinación de la licenciatura, se requirió de algo fundamental: la actitud y disposición de los alumnos para llevarlo a cabo, de la cual se hablará puntualmente en el presente trabajo y se mostrará evidencia de ello en fotografías.

1.3 Desarrollo de la Práctica

La implementación de una estrategia de innovación fue la fuente de motivación para el diseño de esta práctica didáctica. Las nuevas generaciones nos exigen la implementación de nuevas prácticas didácticas, con actividades que sean más interactivas, que les ayuden a aplicar la teoría en la práctica.

La Consultoría Organizacional es una materia que debe impartirse de manera teórico - práctica. El objetivo es que al término del curso el alumno, sea capaz de llevar a cabo un proceso básico de consultoría e intervención en una organización, con la finalidad de promover cambios de mejoramiento o desarrollo que propicien la competitividad de la empresa. Si bien es importante darle al alumno las fuentes teóricas en la que puede conocer la aplicación de la consultoría organizacional, está comprobado que el conocimiento es más significativo cuando el alumno tiene la oportunidad de ponerlo en práctica.

La diferencia entre las prácticas profesionales a un ejercicio de simulación, es que, si el alumno comete un error en el desarrollo de sus prácticas, tendrá que asumir consecuencias que lo afectan a él y sobre todo, a la organización que le dio la oportunidad. Por el contrario, cuando el alumno pone en práctica el conocimiento adquirido en un ejercicio de simulación, su desempeño será más natural y sin temor a equivocarse. Si se equivoca, tendrá la oportunidad de recibir retroalimentación de cómo hacerlo mejor.

“La simulación permite entre otras cosas: el aprendizaje por descubrimiento, fomentar la creatividad, ahorrar tiempo y dinero, la enseñanza individualizada y la autoevaluación” (Ruiz Gutiérrez, 1998).

La planeación de esta práctica se realizó en el segundo parcial en el tema “toma de decisiones”. Los alumnos ya tenían el conocimiento sobre los pasos para aplicar la consultoría de procesos, conocían que la toma de decisiones es una parte importante para la realización de una consultoría. Se planeó realizar la actividad de simulación en tres días y se diseñó para que todos tuvieran participación.

El primer día consistió en explicar el tema de clase: “toma de decisiones”. En este momento, nos dimos a la tarea de revisar y valorar con detenimiento, los pasos para llevar a cabo este proceso de la manera más adecuada. En este paso, era importante que no hubiera una selección del rol por parte de cada alumno, ya que la mayoría quería ser analista y no consultor. Ellos consideraron que era más fácil ser analista e inquisidor de una propuesta, que ser consultor. Para hacerlo neutral y evitar que la amistad pudiera ser un factor que influyera y alterara en la estrategia planteada, se hizo el sorteo de los roles, una vez que se explicó en qué consistía la dinámica.

Posteriormente, se explicó que se llevaría a cabo una actividad de simulación: esta tendría una duración de tres días, en el que se desglosó el cronograma de trabajo, que consistió en las sesiones de toda una semana, ya que la clase tienen seis horas, divididas en sesiones de dos horas cada día (en total tres días).



SEGUNDA JORNADA INSTITUCIONAL DE DIÁLOGOS DOCENTES

Día 1	Día 2	Día 3
Explicación de la dinámica	Definición de un solo formato de evaluación	Presentación de propuesta de consultoría 5
Presentación del cronograma de trabajo	Apertura de las presentaciones, por parte del director general de la empresa	Deliberación de los analistas de las propuestas
Sorteo de roles y de orden de presentación de consultores	Introducción por parte del Gestor de Calidad y Mejora Continua	Presentación de deliberación a director general y gestor de calidad y selección de propuesta ganadora
Preparación de formato para evaluar a consultores	Presentación de propuesta de consultoría 1 y 2	Retroalimentación a los consultores participantes. Anuncio del consultor elegido.
Preparación de propuesta de consultoría	Presentación de propuesta de consultoría 3 y 4	Evaluación por parte de consultor externo (Maestro)

El primer día se programó para la realización del trabajo para que todos los roles trabajaran en sus responsabilidades y actividades asignadas: director general, gestor de calidad y mejora continua, analistas y consultores. La dinámica que se realizó, en este primer día, fue la siguiente: el dueño de una empresa, solicitó a su gestora de calidad y mejora continua la contratación de un consultor organizacional para que lo ayudara a resolver los problemas que él había detectado en su empresa: fuga de dinero, falta de productividad y cumplimiento de metas, así como alta rotación de personal.

La gestora de calidad y mejora continua contaba con el apoyo de un equipo de analistas, que eran parte del Comité de Calidad y Mejora Continua, integrado por ejecutivos de nivel gerencial que tenían toma de decisiones en la organización.

Este equipo de cinco analistas, debían solicitar a consultores organizacionales, la realización de un diagnóstico y posteriormente, la presentación de propuestas. Los analistas debían desarrollar una herramienta para evaluar a los consultores, así como ejercer el rol de entrevista e indagación de la propuesta de cada consultor, para finalmente deliberar sobre la mejor propuesta.

La creación de este formato obedece a que es necesario que los alumnos tomaran en cuenta para medir en igualdad de circunstancias y con base en un documento, en tipo formato, con indicadores ponderados con base a las necesidades de la organización. Estos ayudan a tomar mejores decisiones y a realizar una evaluación más objetiva. Las empresas de todos los tamaños deben ejecutar procesos de estandarización en sus procesos, si es que aspiran a un crecimiento sano (Feher & Feher, 2015),

El formato que finalmente conjuntaron los alumnos que participaron como analistas, quedó así:

Evaluación	Si o No	Observaciones
Plan de Seguimiento: Visitas constantes una vez de la implementación.		
Evidencia física: Propuestas Impresas		
Evidencia física: Reporte ejecutivo impreso		
Comunicación no verbal: Uso del escenario, movimientos adecuados.		
Vocabulario: Uso de muletillas, vocabulario técnico, formalidad al expresarse		
Formalidad: Vestimenta ejecutiva y expresarse con palabras adecuadas.		
Creatividad: Uso de distintos medios para su presentación (Además de Power Point)		
Buena imagen: Estructura de su consultoría acorde a personalidad y vestimenta.		

Coherencia: Acciones y palabras		
Congruencia: En estrategias que sean congruentes con la problemática establecida		
Opción de soluciones (al menos 12, 2 para cada problemática)		
Costos accesibles (Presupuesto que el dueño establezca)		
2/3 preguntas de cultura general ¿Qué es la consultoría de procesos? ¿Quién es el padre de la consultoría de procesos? ¿Cuál es el papel de la consultoría de procesos en el desarrollo organizacional?		

Este debía aplicarse a todos los consultores, de manera objetiva y ordenada, ya que sería la base para deliberar el resultado y la elección del consultor al que se le contrataría.

Cinco de los alumnos ejercerían el papel de consultores, quienes tuvieron que desarrollar con base en un diagnóstico una propuesta de actividades con cronograma de trabajo y un presupuesto. La dinámica de simulación comenzaría el segundo día. Para llevar a cabo su rol, tanto los alumnos que desempeñarían el rol de analistas como los alumnos que desempeñarían el rol de consultores, tenían que desarrollar sus tareas. Tuvieron dos días para realizar su tarea.

En el segundo día, los consultores tenían que realizar su presentación ante el dueño de la empresa, la gerente de calidad y mejora continua, y el equipo de analistas. Cada consultor fue evaluado con base en las herramientas de evaluación que consensaron los analistas.

El tercer día de actividad, los analistas tenían que hacer el proceso de “toma de decisiones” y elegir al consultor más competente y con la mejor propuesta. En este proceso participaban el dueño de la empresa y la gerente de calidad y mejora continua. Se programó que cada alumno consultor, tenía asignado un periodo máximo de 30 minutos para realizar su presentación. Debía usar un recurso electrónico: Power Point, Keynote o Prezi.

Asimismo, además de presentar una propuesta basada en la consultoría de procesos: “Representa un conjunto de actividades del consultor que ayuda al cliente a percibir en todo y actuar sobre los hechos del proceso que sucedan en su entorno, con el fin de mejorarla situación según el deseo del propio cliente” (Schein, E., 1973).

En la propuesta, el consultor debía presentar la siguiente estructura: Introducción, análisis de la problemática, propuesta de intervención, cronograma de trabajo, propuesta de presupuesto, conclusión y contacto. Durante la presentación de propuesta, los analistas debían valorar todos los indicadores. Con el diseño de esta dinámica, se cumple el objetivo de la aplicación de la simulación de los procesos de aprendizaje: “La simulación es una estrategia didáctica que permite a los alumnos acercarse a situaciones similares a la realidad, pero en forma ficcional” (Sánchez, 2013).

Una vez que terminaran las presentaciones, conforme al cronograma, debían tomarse un máximo de 20 minutos para deliberar. Este proceso iba a ser observado por los consultores, como si tuvieran una ventana en la que podían ver lo que decían de ellos (y que es importante para su evaluación y retroalimentación) para que vieran en el proceso en el análisis de los pros y los contras de su presentación. El proceso concluía con la presentación de resultados de manera oficial, dado a conocer por el director de la organización y apoyado por la gestora de calidad. Una vez que se acabara el proceso de simulación, se debía hacer la retroalimentación por parte de la docente y de los mismos compañeros, en donde debían manifestar sus emociones y sentimientos al vivir este proceso. En este momento, era importante aplicar la asertividad y aludir a los hechos y no a la persona, para evitar herir susceptibilidades, pues era parte del proceso.

1.4 Resultados de la Práctica

En esta dinámica de simulación, se presentaron y cumplieron con su tarea 10 de los 12 alumnos. Dos de ellas, que habían obtenido en el sorteo el papel de consultoras, no asistieron a la simulación. Se logró por parte de los alumnos que desempeñaron el rol de analistas, la realización de cinco propuestas de evaluación para los consultores, y entre los cinco, elaboraron un formato que estandarizaron y que todos utilizaron.

Los alumnos que desarrollaron el rol de consultores, realizaron una presentación electrónica, con un diagnóstico, propuesta de actividades (con plan de trabajo desarrollado) y una propuesta económica. Se realizó la grabación de los dos días en los que se llevó a cabo la simulación, con la finalidad de analizar posteriormente su desempeño y habilidades desarrolladas en esta actividad.

Al final de la dinámica, se platicó con los alumnos preguntándoles su opinión sobre su aprendizaje y su desem-

peño. Los alumnos entrevistados, coincidieron en que este tipo de prácticas didácticas los ayudan a hacer el conocimiento significativo, a generar productos que deben saber hacer y perderle el miedo a desempeñar una actividad profesional. Esta práctica docente contribuyó al aprendizaje del estudiante en campos específicos de conocimiento: consultoría de procesos, toma de decisiones, propuesta de consultoría organizacional y diseño, aplicación y análisis de herramientas de evaluación. La reflexión de esta práctica didáctica es que este tipo de actividades apoyan al docente en el uso más puntual de técnicas instruccionales, técnicas de análisis – discusión, y técnicas grupales.

Esta es la evidencia del formato que utilizaron para evaluar las propuestas:

Herramientas de Evaluación para Toma de Decisiones

Alumno 1

Evaluación	Si o No	Observaciones
Plan de Seguimiento: Visitas constantes una vez de la implementación.	Si.	Mostró visitas estratégicas que facilitarían la implementación de estas mismas, aportando soluciones factibles.
Evidencia física: Propuestas Impresas	No.	
Evidencia física: Reporte ejecutivo impreso	No.	
Comunicación no verbal: Uso del escenario, movimientos adecuados.	Si.	Utiliza correctamente sus movimientos corporales y el uso del escenario fue adecuado, no hubo tanto movimiento que mostrara que estuviese nervioso.
Vocabulario: Uso de muletillas, vocabulario técnico, formalidad al expresarse	No.	Utilizó un lenguaje adecuado y propio contextualizando al público.
Formalidad: Vestimenta ejecutiva y expresarse con palabras adecuadas.	Medio.	Portaba una vestimenta no formal, pero mostraba adecuación en su propuesta.
Creatividad: Uso de distintos medios para su presentación (Además de Power Point)	Medio.	
Buena imagen: Estructura de su consultoría acorde a personalidad y vestimenta.	No.	La vestimenta va reflejando una parte de su personalidad, mostraba una imagen casual. En cuanto a la estructura de la consultoría bien.
Coherencia: Acciones y palabras	Si.	Mostró dominio de la problemática.
Congruencia: En estrategias que sean congruentes con la problemática establecida	Si.	Abarcaban todas las problemáticas existentes en la empresa.
Opción de soluciones (al menos 12, 2 para cada problemática)	Si.	Utilizó 8 estrategias. Aparentemente buenas y abarcan las problemáticas de la organización aportando ideas para lograr la solución.
Costos accesibles (Presupuesto que el dueño establezca)	Si.	Está por debajo del límite del presupuesto.
2/3 preguntas de cultura general ¿Qué es la consultoría de procesos? ¿Quién es el padre de la consultoría de procesos? ¿Cuál es el papel de la consultoría de procesos en el desarrollo organizacional?		Tres de tres



SEGUNDA
JORNADA INSTITUCIONAL DE
DIÁLOGOS DOCENTES

Alumno 2

Evaluación	Si o No	Observaciones
Plan de Seguimiento: Visitas constantes una vez de la implementación.		
Evidencia física: Propuestas Impresas		
Evidencia física: Reporte ejecutivo impreso		
Comunicación no verbal: Uso del escenario, movimientos adecuados.		
Vocabulario: Uso de muletillas, vocabulario técnico, formalidad al expresarse		No mostró muletillas
Formalidad: Vestimenta ejecutiva y expresarse con palabras adecuadas.		Vestimenta adecuada para la ocasión.
Creatividad: Uso de distintos medios para su presentación (Además de <u>power point</u>)		
Buena imagen: Estructura de su consultoría acorde a personalidad y vestimenta.		Se mostró acorde a todo.
Coherencia: Acciones y palabras		Dominaba el tema
Congruencia: En estrategias que sean congruentes con la problemática establecida		Mostró gráficas de mejora para la organización, partiendo de 3 meses.
Opción de soluciones (al menos 12, 2 para cada problemática)		Presentó
Costos accesibles (Presupuesto que el dueño establezca)		Dio un presupuesto de 40 mil.
2/3 preguntas de cultura general ¿Qué es la consultoría de procesos? ¿Quién es el padre de la consultoría de procesos? ¿Cuál es el papel de la consultoría de procesos en el desarrollo organizacional?		Tres de tres

Alumno 3

Evaluación	Si o No	Observaciones
Plan de Seguimiento: Visitas constantes una vez de la implementación.		Dijo sería en 7 meses.
Evidencia física: Propuestas Impresas		
Evidencia física: Reporte ejecutivo impreso		
Comunicación no verbal: Uso del escenario, movimientos adecuados.		
Vocabulario: Uso de muletillas, vocabulario técnico, formalidad al expresarse		No utilizó muletillas.
Formalidad: Vestimenta ejecutiva y expresarse con palabras adecuadas.		Tenía una buena presentación.
Creatividad: Uso de distintos medios para su presentación (Además de Power Point)		
Buena imagen: Estructura de su consultoría acorde a personalidad y vestimenta.		Faltó más por expresar su apariencia de vestimenta.
Coherencia: Acciones y palabras		Mostró dominio de tema y por consecuencia actuó bien.
Congruencia: En estrategias que sean congruentes con la problemática establecida		Aportó estrategias acordes a las problemáticas de la empresa.
Opción de soluciones (al menos 12, 2 para cada problemática)		Tenía buenas propuestas.
Costos accesibles (Presupuesto que el dueño establezca)		10 mil pesos.
2/3 preguntas de cultura general ¿Qué es la consultoría de procesos? ¿Quién es el padre de la consultoría de procesos? ¿Cuál es el papel de la consultoría de procesos en el desarrollo organizacional?		Tres de tres

1.5 Reflexiones de la buena práctica

La práctica didáctica de la simulación en el proceso de aprendizaje del alumno, es una buena práctica docente porque cumple con los criterios. La pertinencia, al incidir directamente en la formación profesional del alumno, y al mismo tiempo a cumplir la planeación de la materia. También muestra una implicación activa, ya que ayuda a mostrar la labor que el alumno realiza para adquirir el conocimiento, además de que le permite desarrollar una competencia con habilidades, actitudes y conocimiento. Esta actividad cumple con el criterio de efectividad, ya que contribuye a que se logre el objetivo del aprendizaje planteado, con una reciente temporalidad porque se implementó en el semestre agosto – diciembre 2016.

1.6 Consideraciones finales

El documentar la práctica didáctica de la simulación, me permite promover la dinámica de compartir las buenas prácticas, que es una tendencia en el mundo laboral que permite el que otras personas conozcan nuevas formas de hacer las cosas, con la finalidad de motivar e inspirar el desarrollo y el crecimiento en conjunto.

Ya no está de moda el quedarse con el conocimiento y la experiencia, al contrario, es una tendencia mundial el compartir con los colegas del gremio profesional. Como docente, cumplí mi segundo año en la Universidad De La Salle. Sin embargo, el tener casi 9 años en esta labor, en otras instituciones, me han comprobado que debemos crear y fomentar los espacios donde los docentes podamos compartir no sólo la actualización teórica, sino también el que conozcamos lo que cada uno hemos aplicado y nos ha funcionado. Creo que es la mejor forma de aprender, de conocer lo que los colegas hacen y ver de ello qué podemos replicar en nuestra labor docente. Yo así lo he llevado en mi vida docente y por ello es que me motivé a participar y compartirlo.

Los tiempos han cambiado y los retos en materia de educación cada vez son más altos. Se nos exige la innovación, el cómo ayudar a los alumnos a que el conocimiento sea significativo, pero también implementando nuevas técnicas que nos ayuden a lograrlo, ya que son generaciones que buscan mayor motivación. Las limitaciones para poder realizar esta práctica no fueron muchas. En un principio fue la falta de motivación de los alumnos por llevarla a cabo, sólo algunos deseaban participar. Cuando vieron que en esta práctica didáctica, además de que les enseñaba cómo practicar lo que vieron teóricamente en clase, también tenía un reflejo en su calificación, fue como todos lograron participar activamente en este ejercicio.

Yo seguiré implementando esta práctica docente, ya que aquellos alumnos que tenían problemas de comunicación oral, lograron desenvolverse y tomar mayor seguridad en sus presentaciones, puesto que en la simulación siempre fueron ellos mismos. Mi recomendación para mis colegas docentes, es que apliquen la simulación desde los tres pasos: el primero es en la realización del briefing o del planteamiento de objetivos y planeación del ejercicio, el segundo en la realización de la simulación, y el tercero en la retroalimentación a cada alumno participante, realizando la autoevaluación, coevaluación y evaluación.

Este tipo de prácticas me parece que ayudan mucho cuando la teoría no es suficiente para que el alumno aprenda a aplicar la teoría, que es algo que vemos mucho cuando ya realizamos nuestras prácticas profesionales o empezamos a incorporarnos al mundo laboral. La ventaja es que, si el alumno se equivoca, no tiene consecuencias graves y recibe la retroalimentación inmediata de qué le conviene realizar en ese tipo de procesos. Al platicar con los alumnos del grupo 711, muchos de ellos me han comentado que cuando realizan sus prácticas profesionales, no les dan una retroalimentación inmediata sobre su desempeño, o no les asignan actividades que representen un gran desafío. O si sí los tienen, las equivocaciones suelen ser algo dolorosas, porque además del regaño, tienen que volver a demostrar que pueden confiar en ellos. En cambio, al realizar prácticas didácticas como la simulación, los ayuda a entrenarse para actuar en el mundo laboral.

Fuentes

Sánchez, María Marcela (2013) La simulación como estrategia didáctica: aportes y reflexiones de una experiencia en el nivel superior. Recuperado de http://www.igeopat.org/parrafosgeograficos/images/RevistasPG/2013_V12_2/20-5.pdf

Gutiérrez, José Manuel Ruiz (2000) La simulación como instrumento de aprendizaje. Recuperado de: <http://www.fp.atxuri.net>

Redacción. (2015). Estandarizar operaciones beneficia al desarrollo de empresas: Feher & Feher. 24 de mayo de 2018, de El Financiero Sitio web: <http://www.elfinanciero.com.mx/empresas/estandarizar-operaciones-beneficia-al-desarrollo-de-empresas-feher-feher>

Hernández Avendaño, Juan Luis. & Díaz Rosales, María Alejandra. (2015). ¿¿Qué es aprendizaje situado? en Aprendizaje Situado (p.69). México: Grupo Gráfico Editorial S.A. de C.V.

Schein, Edgar H. (1973) Consultoría de Procesos; su papel en el Desarrollo Organizacional. (P.9) Bogotá: Fondo Educativo Interamericano.

Cohen, William A. (2003) Cómo ser un consultor exitoso. (344p) Bogotá: Norma.



Diseño, materialización y montaje de un escaparate real: aplicación de la técnica ABP en la materia de Taller de Diseño III

Ana Cecilia Gil Levy

Faculta de Diseño

1.1 Resumen

Actualmente nuestros estudiantes deben prepararse para incorporarse a un entorno laboral muy diferente al que existía hace solo diez años atrás. Los problemas que estos futuros profesionales deberán enfrentar cruzan las fronteras de las disciplinas y demandan enfoques innovadores y habilidades para la resolución de problemas complejos. Esta práctica educativa está basada en Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y se constituye en una nueva y eficaz manera de enfrentar los vertiginosos retos que plantean las formas actuales de abordar, aplicar, gestionar y generar conocimiento, y responde a los retos enunciados.

La técnica del ABP está centrada en el estudiante, y al mismo tiempo promueve el desarrollo de trabajo colaborativo, involucra a todos los miembros del grupo en el proceso de aprendizaje, promueve habilidades interpersonales, propicia la participación de los alumnos generando que desempeñen diferentes roles en las labores propias de las actividades diseñadas, que les permitirán ir adquiriendo los conocimientos necesarios para enfrentarse a problemas retadores. Estimula la valoración del trabajo en equipo, desarrollando sentimientos de pertenencia al mismo; permite que los estudiantes adquieran un conjunto de herramientas que lo conducirán al mejoramiento de su trabajo y su adaptación al mundo cambiante. Es decir, crea nuevos escenarios de aprendizaje promoviendo el trabajo interdisciplinario.

1.2 Introducción

La práctica que se presenta, consiste en una experiencia problemática real ocurrida en la Universidad De La Salle Bajío con alumnos de cuarto semestre de la licenciatura en Diseño Ambiental y de Espacios en la materia de Taller de Diseño III, cuyo objetivo es que los alumnos desarrollen, construyan y monten escaparates clasificando las necesidades de los consumidores, productores y comercializadores, de acuerdo a sus expectativas y objetivos.

La finalidad de esta experiencia es aplicar la técnica ABP (Aprendizaje Basado en Problemas) con objetivos muy concretos, mismos que se convierten en beneficios directos para el alumno. Las categorías construidas a partir de los objetivos de la materia de Diseño Promocional son: 1) De conocimientos, 2) de habilidades y 3) de actitudes. Estas tres categorías se presentan tanto en el espacio universitario como en el espacio laboral. A continuación, se señala la manera en que quedan distribuidos.

1. Conocimientos

- Aprendizaje de conceptos y contenidos propios a la materia de estudio.
- Aprendizaje auto-dirigido.

- Capacidad para detectar sus propias necesidades de aprendizaje.
- Manejar de forma eficiente diferentes fuentes de información.
- Comprender los fenómenos que son parte de su entorno, tanto de su área de especialidad como contextual (político, social, económico, ideológico, etc.).

2. Habilidades

- Tomar decisiones.
- Trabajo en equipo.
- Pensamiento crítico, análisis, síntesis y evaluación
- Identificar, analizar y solucionar problemas.
- Escuchar, comunicarse, analizar y participar en discusiones relevantes utilizando fundamentos sólidos.
- El alumno trabajará en su desarrollo profesional.
- El alumno participará de una cultura orientada al trabajo.

3. Actitudes

- El alumno construirá su propia escala de valores (honestidad, responsabilidad, compromiso).
- El alumno asumirá una actitud positiva y dispuesta hacia el aprendizaje y los contenidos propios de la materia.
- El alumno mostrará motivación y afectividad en el aprendizaje.
- El alumno adquirirá seguridad en sí mismo.
- El alumno aprenderá a realizar evaluaciones integrales, en la que es importante tanto el proceso como el resultado.

1.3 Desarrollo de la Práctica

Esta práctica comenzó cuando me asignaron la materia de Diseño Promocional, en ese momento yo hacía stands en SAPICA y me pareció interesante que los alumnos conocieran este ámbito de trabajo que encajaba perfecto en el programa de la materia.

Cuando estudié la maestría en educación, formación docente, me di cuenta que un proyecto de esta naturaleza podría potenciarse con una técnica que facilitara el desarrollo de competencias académicas y laborales, que los problemas a los que se enfrentarían los alumnos fueran de carácter interdisciplinario y por ende hacer uso de los conocimientos adquiridos a través de las materias cursadas con anterioridad, así como las del ciclo escolar en curso, lo que permitía la integración y enriquecimiento del proceso enseñanza - aprendizaje.

La enseñanza problemática o, mejor aún, el aprendizaje basado en la identificación y resolución de problemas (ABP), es una alternativa educativa que enfatiza el papel protagónico del alumno en la construcción de su conocimiento.

La Universidad De la Salle Bajío en su Planeación Estratégica líneas 4 y 6 nos habla del desarrollo de proyectos innovadores que deben estar vinculados directamente con las empresas, para poder tener una funcionalidad aplicada y verdadera utilidad práctica. Con ello se elevaría la calidad y la efectividad de los proyectos, así como el reconocimiento y la difusión de la escuela como una verdadera respuesta a los problemas de diseño que presentan las empresas locales y nacionales.

De esta manera la aplicación de la técnica ABP en la materia de Diseño Promocional se revela como una herramienta útil para el logro de los objetivos planteados en la misma.

La organización del trabajo y acompañamiento con los estudiantes, parte de la lista de integrantes del grupo y se procede a la organización del mismo con los siguientes criterios:

- El grupo se divide en subgrupos de hasta ocho estudiantes.
- Cada subgrupo organiza autónomamente su estructura con base en roles que faciliten su operatividad:
 - Coordinador de citas con cliente
 - Coordinador de proyecto
 - Coordinador de taller
 - Coordinador de montaje
 - Secretario
- Las sesiones de trabajo son de dos tipos: presenciales con acompañamiento del tutor, e independientes.
- El acompañamiento del docente es indispensable y obligatorio.
- Las sesiones presenciales toman diversas expresiones según la etapa del proceso que se esté desarrollando y el sitio de labor:
 - Mesas de discusión y análisis en el aula de clase
 - Grupos de trabajo en taller
 - Grupos de labor en el trabajo de campo.

En este segundo momento se presenta un modelo muy reconocido que es el de “los siete pasos” (seven jumps), divulgado por H.G. Schmidt, del Departamento de Investigación y Desarrollo Educativo de la Universidad de Limburg, Maastricht, Holanda.

Modelo de los siete pasos:

Paso 1. Identificación del problema.

En la primera clase se plantea el problema a los alumnos, que es: diseñar un escaparate real, buscando un cliente para concertar una cita y explicar el proyecto de vinculación entre universidad y empresa.

Paso 2. Identificación de lo que sabemos.

Cada equipo realiza una encuesta tentativa de las preguntas que creen servirán para entrevistar a un cliente y hacer el programa de necesidades, después comparten con los demás equipos para enriquecer sus encuestas. Los equipos comienzan la búsqueda de un cliente real que les dé la oportunidad de trabajar en el proyecto, construcción y montaje de su escaparate.

Los alumnos ya han cursado la materia de dibujo volumétrico que les ayudará a presentar sus propuestas en forma gráfica, otra materia es espacio habitable donde han aprendido a diseñar de acuerdo a una metodología, proyectos en maquetas para presentar sus propuestas en forma volumétrica, la materia de materiales y sistemas constructivos será base en la búsqueda de nuevos materiales específicos para la construcción de escaparates y psicología del diseño ambiental se enfocará a proponer el ambiente ideal de su proyecto.

Paso 3. Identificación de lo que necesitamos saber.

Se concertan citas con los clientes, donde el maestro acompaña a los alumnos para explicar el proyecto a los empresarios y vean los beneficios que ambas partes pueden lograr con este proyecto: los alumnos, experiencia y nuevos conocimientos y el empresario, un ahorro y nuevas ideas. Posterior a esto los alumnos entrevistan al cliente para conocer sus necesidades y resolver un problema que se muestra pertinente y relevante.

Paso 4. Orden y plan.

El desarrollo del proceso enseñanza - aprendizaje y el cumplimiento de los objetivos curriculares propuestos se realizan mediante la elaboración de una relatoría cronológica y temática por parte de cada subgrupo de estudiantes. Dicha relatoría es en forma de bitácora, la cual será llenada por el secretario y presentada semanalmente al tutor para su revisión y firma. Además, se elabora un calendario de actividades que incluye: citas con el cliente, actividades en el aula, actividades fuera del aula, taller, anticipos, montaje. Este calendario deberá ser

firmado de enterado por el cliente y el maestro, y tener una copia de éste para seguir los pasos en el desarrollo del proyecto.

Paso 5. Formulación de objetivos de aprendizaje

El equipo se reúne con la información obtenida. El coordinador de diseño plantea una lluvia de ideas para llegar a un anteproyecto, que será revisado por el maestro, para corregir, sugerir y alentar con base en fundamentos y así poder llevar al cliente un anteproyecto de calidad.

Paso 6. Estudio independiente o autoestudio.

Las subsecuentes citas, los alumnos van solos y reportan por medio de la bitácora todas las actividades realizadas cada semana, la cual será revisada por el maestro como parte de la evaluación. Los maestros de las diferentes asignaturas apoyan el proyecto de acuerdo a las necesidades que van surgiendo como: iluminación, cotizaciones, materiales y técnicas de representación que son las materias del semestre en curso.

Paso 7. Presentación y discusión de los resultados.

Aprobado el proyecto y el presupuesto los alumnos comienzan la etapa de construcción del escaparate en diferentes lugares de acuerdo al proyecto, como: carpinterías, herrerías o talleres bajo la atenta supervisión del tutor. Llegado el momento, se lleva a cabo el montaje, el cual solo toma uno o dos días. Los alumnos elaboran su plan de logística para poder entregar en tiempo y forma el escaparate a su cliente.

Posterior a este proyecto real, los alumnos presentan ante la comunidad de la Facultad de Diseño una exposición del antes y después del escaparate realizado, así como una memoria descriptiva del proceso, escrito y con fotografías

Proceso de evaluación

La evaluación de los logros y competencias académicas alcanzadas por el alumno consta de dos componentes básicos:

- Evaluación del proceso como tal, que se realiza: En las sesiones presenciales a través del diálogo con cada subgrupo y con cada uno de sus integrantes y la presentación de la bitácora.
- La valoración de resultados o productos presentados por cada subgrupo in situ la exposición de sus trabajos por medio de un moodboard y la memoria descriptiva.

1.4 Resultados de la Práctica

El desarrollo de este proyecto permite expresar las siguientes conclusiones:

1. El ABP es una alternativa pedagógica para atender y enfrentar las nuevas formas de abordar y aplicar el conocimiento y la información existente e intentar la construcción de nuevo conocimiento a partir de un proceso enseñanza-aprendizaje basado en la identificación, análisis y resolución de problemas.
2. El ABP posibilita el trabajo académico interdisciplinario. Además de aquellas competencias propias de los contenidos curriculares del programa académico, el ABP permite desarrollar diversas competencias y destrezas como el trabajo en equipo, consulta de información, desempeño laboral, habilidades comunicativas, capacidad de dirección.
3. La implementación del ABP en un curso exige cambios actitudinales en docente y estudiantes.



4. El caso práctico muestra una experiencia particular e invita a utilizar la técnica del ABP en nuevos escenarios de la Facultad de Diseño, así como en otras donde se busca el desarrollo de habilidades del estudiante y su acercamiento al campo profesional.

5. Como se ha señalado, esta es una experiencia particular que ha sido sistematizada desde una óptica y no puede agotar todas las posibilidades que seguramente pueden presentarse y que tendrán características diversas. Queda, eso sí, como evidencia de un proceso que da resultados positivos en el hecho educativo universitario.

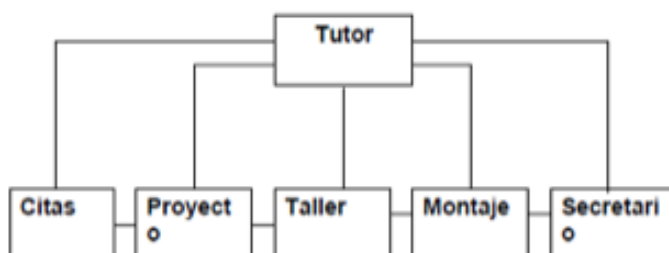
Anexos

En el presente apartado se presentan los formatos utilizados para el desarrollo del proyecto de un escaparate con el método ABP.

- Organigrama
- Bitácora
- Logística montaje
- Evaluación del compañero y autoevaluación

Organigrama

Equipo: _____



Coordinador de:

Citas _____

Proyecto _____

Taller _____

Montaje _____

Secretario _____



Evaluación del compañero y autoevaluación.

Para ti y para cada compañero del equipo, evalúa de acuerdo a las categorías que se muestran a continuación. Coloca el número en el espacio de la hoja de autoevaluación y coevaluación según tu criterio.

1. Nunca
2. Ocasionalmente
3. Regularmente
4. A menudo
5. Siempre

Categorías de Evaluación
1. Asiste a las actividades de equipo.
2. Termina todos los trabajos asignados por y para el equipo a tiempo.
3. Asiste a clase con el material necesario para avanzar satisfactoriamente en el trabajo de equipo.
4. Colabora y participa en el trabajo del equipo.
5. Tiene iniciativa para buscar los recursos (materiales, costos, información, etc.) necesarios para el desarrollo del proyecto.
6. Tiene dominio sobre la información que se discute.
7. Aporta ideas nuevas y relevantes en las discusiones que se realizan en el equipo para la toma de decisiones.
8. Su actitud favorece un buen ambiente en el equipo.
9. Cooperación económica con los gastos del equipo.
10. Tiene disposición para aprender y compartir sus aprendizajes con los demás.
11. Respeta a los miembros del equipo.
12. Es honesto
13. Es responsable
14. Es comprometido con el equipo.
15. Es tolerante con los miembros del equipo.

Autoevaluación Fecha _____

Nombre: _____

1. ___ 2. ___ 3. ___ 4. ___ 5. ___ 6. ___ 7. ___ 8. ___ 9. ___
10. ___ 11. ___ 12. ___ 13. ___ 14. ___ 15. ___

Coevaluación

Nombre: _____

1. ___ 2. ___ 3. ___ 4. ___ 5. ___ 6. ___ 7. ___ 8. ___ 9. ___
10. ___ 11. ___ 12. ___ 13. ___ 14. ___ 15. ___

Nombre: _____

1. ___ 2. ___ 3. ___ 4. ___ 5. ___ 6. ___ 7. ___ 8. ___ 9. ___
10. ___ 11. ___ 12. ___ 13. ___ 14. ___ 15. ___

Nombre: _____

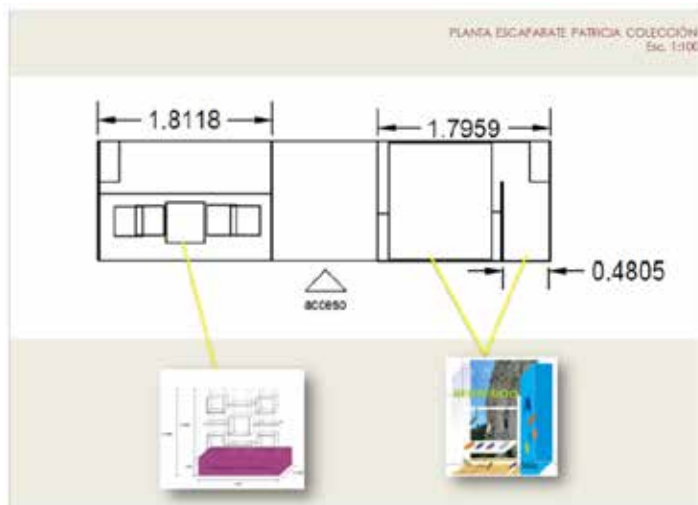
1. ___ 2. ___ 3. ___ 4. ___ 5. ___ 6. ___ 7. ___ 8. ___ 9. ___
10. ___ 11. ___ 12. ___ 13. ___ 14. ___ 15. ___

Nombre: _____

1. ___ 2. ___ 3. ___ 4. ___ 5. ___ 6. ___ 7. ___ 8. ___ 9. ___
10. ___ 11. ___ 12. ___ 13. ___ 14. ___ 15. ___

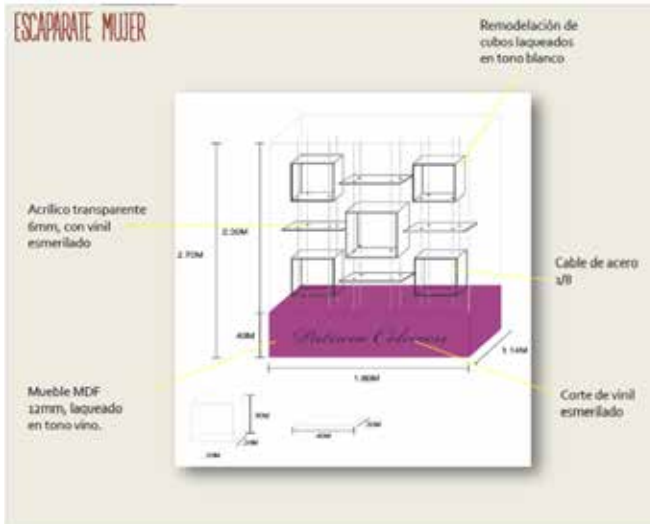
Nombre: _____

1. ___ 2. ___ 3. ___ 4. ___ 5. ___ 6. ___ 7. ___ 8. ___ 9. ___
10. ___ 11. ___ 12. ___ 13. ___ 14. ___ 15. ___





SEGUNDA JORNADA INSTITUCIONAL DE DIÁLOGOS DOCENTES





CONCLUSIONES

De este proyecto nos quedan demasiadas experiencias, aprendimos de cada error que se nos presentó, desde el principio lo que fue conocer al cliente, después el trabajo en el salón para en equipo lograr conceptualizar todas nuestras ideas y llegar a tener los bocetos para el cliente con la mejor idea de lo que le queríamos transmitir en los bocetos, luego de esto le siguió el trato con los proveedores, el conocer los materiales, el trato y comunicación con carpinteros, electricistas y de más que necesitamos para lograr la realización de nuestro escaparate, aprendimos que la buena comunicación, actitud y entendimiento es algo esencial en nuestra carrera.

El punto culminante y más importante del proyecto fue el MONTAJE, sinceramente nunca creímos que sería tan difícil, como equipo creímos que fue el más grande reto, cuando los problemas se presentan y hay que resolverlos en el momento con sueño, desgaste mental y mucha presión. aun con todo eso hay que sacar y dar todo por terminar el proyecto lo mejor posible. El trabajo en equipo también fue algo de lo que aprendimos que es muy importante el apoyo entre todos los miembros para lograr llevar el trabajo de la manera más sana.

Por último queremos agradecerle Ceci tu apoyo y respaldo durante y para el término del proyecto, al final toda la teoría llega a respaldar lo que realmente es el trabajo con un cliente real.

Muchas gracias.



Aprendizaje tradicional vs. Aprendizaje en el ABP

El profesor asume el rol de experto o autoridad formal.	Los profesores tienen el rol de facilitador, tutor, guía, asesor.
Los profesores transmiten la información a los alumnos.	Los alumnos toman la responsabilidad de aprender y crear alianzas entre alumno y profesor.
Los profesores organizan el contenido en exposiciones de acuerdo a su disciplina.	Los profesores diseñan su curso basado en problemas abiertos. Los profesores incrementan la motivación de los estudiantes presentando problemas reales.
Los alumnos son vistos como "recipientes vacíos" o receptores pasivos de información.	Los profesores buscan mejorar la iniciativa de los alumnos y motivarlos. Los alumnos son vistos como sujetos que pueden aprender por cuenta propia.
Las exposiciones del profesor son basadas en comunicación unidireccional; la información es transmitida a un grupo de alumnos.	Los alumnos trabajan en equipos para resolver problemas, adquieren y aplican el conocimiento en una variedad de contextos. Localizan recursos y los profesores los guían en el proceso.
Los alumnos trabajan por separado.	Los alumnos conformados en pequeños grupos interactúan con los profesores quienes les ofrecen retroalimentación.
Los alumnos absorben, transcriben, memorizan y repiten la información para actividades específicas y como pruebas o exámenes.	Los alumnos participan activamente en la resolución del problema, identifican necesidades de aprendizaje, investigan, aprenden, aplican y resuelven problemas.
El aprendizaje es individual y de competencia.	Los alumnos experimentan el aprendizaje en un ambiente cooperativo.
Los alumnos buscan la "respuesta correcta" para tener éxito en un examen.	Los profesores evitan solo una "respuesta correcta" y ayudan a los alumnos a armar sus preguntas, formular problemas, explorar alternativas y tomar decisiones efectivas.
La evaluación es sumatoria y el profesor es el único evaluador.	Los estudiantes evalúan su propio proceso así como los demás miembros del equipo y de todo el grupo. Además el profesor implementa una evaluación integral, en la que es importante tanto el proceso como el resultado.

Referencias

Branda, L. A. (2004) El Aprendizaje basado en problemas: Una herramienta para toda la vida. España, Agencia Laín Entralgo.

Díaz Barriga, F. (2006). Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida. México, Mc Graw Hill.

Díaz, F., y Hernández, G. (2001). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México, Mc Graw Hill.

Duch, S.E. Groh y D.E. Allen (2006) El poder del aprendizaje basado en problemas. Una guía práctica para la enseñanza universitaria. Perú Fondo editorial de la Pontificia Universidad católica del Perú.

Ferreiro, Gravié R. (2006). Nuevas alternativas de aprender y enseñar: Aprendizaje cooperativo. México, Editorial Trillas.

Morin, Edgar (1999) Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Francia, Publicado por la UNESCO.

Navarro, Moreno Carlos Arturo (1998) Así era León. Archivo Histórico Municipal de León, Guanajuato.

Pozo, J. I. (2006). Teorías cognitivas del aprendizaje. España, Ediciones Morata.

Shaffer, D. R. (2000). Psicología del desarrollo: Infancia y adolescencia. México, Editorial Thomson Paraninfo S.A.

Sola Ayape, Carlos (2005) Aprendizaje basado en problemas. De la teoría a la práctica. México, Trillas.

Trilla, Jaime (2001) El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI. España, Editorial Graó.

Fuentes electrónicas

Casas, Juárez José, Aprendizaje basado en problemas. Recuperado de: <http://cursoswww.sistema.itesm.mx/va/dide/inf-doc/estrategias/>

Duch, Barbara. Problems: A key factor in PBL. Recuperado de: <http://www.udel.edu/pbl/cte/spr96-phys.html>

Espacio Europeo de Educación Superior, Universidad de Salamanca. Recuperado de: http://www.usal.es/~ofeees/nuevas_metodologias.htm

ETE teachers page, Goals and Objectives of Problem- Based Learning. Recuperado de: <http://cotf.edu/ete/teacher/tprob/teacherout.html>

González, J. El aprendizaje basado en problema como forma de innovación pedagógica. Recuperado de: <http://www.umanizales.edu.co/programs/ingenieria/colciencias/abpinnov>

Morales, Bueno Patricia. Lo que es el Aprendizaje Basado en Problemas. Recuperado de: <http://www.scribd.com/doc/6636408/>

Red boletín informativo del rediseño, El programa de rediseño en el ITESM, Año 1, Núm. 3. Julio de 1999. Recuperado de: http://www.itesm.mx/va/dide/red/3/que_abp.html



Del aprendizaje guiado por el docente, al aprendizaje híbrido apoyado por la tecnología

Jesús Arturo Suástegui Rodríguez

Tecnologías de Información
Campus Campestre

1.1 Resumen

“Del aprendizaje guiado por el docente, al aprendizaje híbrido apoyado en la tecnología”, es un documento que intenta presentar las evidencias y los resultados de la aplicación de estrategias mediadas por la tecnología en el aula. El aprendizaje híbrido toma en cuenta tanto la estrategia clásica del trabajo en el aula, como el uso de la tecnología para mediar o remediar los aprendizajes de los estudiantes fuera del aula. El balance entre el trabajo en el aula y fuera de ella, deberá ser adaptado a la disciplina en que se apliquen estrategias como el aula invertida y el aprendizaje móvil, considerándose como una mezcla o remezcla de estrategias convergiendo en el aprendizaje híbrido.

Esta experiencia ha sido implementada y madurada desde el ciclo escolar 2014-2015 en los programas de la Facultad de Tecnologías de Información, ambiente que favorece la experiencia dado el perfil tecnológico del área. Los resultados en principio han sido de buenos a muy buenos (100% de los estudiantes consideró cumplidos los objetivos y la pertinencia del material didáctico; mientras que el 91.67% consideró adecuada la estrategia de aprendizaje híbrido utilizada), de acuerdo con las evaluaciones que se han llevado a cabo al final del curso. Sin embargo, siempre hay detalles que se pueden perfeccionar en beneficio del aprendizaje (y los modos de aprender) de los estudiantes, observándose que mayormente prefieren los medios audiovisuales, situación que trae beneficios en la implementación de la estrategia de aprendizaje híbrido.

Definitivamente un punto muy importante a considerar, es la variedad de modos de aprendizaje de los alumnos y la posibilidad de la tecnología para apoyarlos, ya sea a través de documentos de texto, imágenes, video lecciones y actividades interactivas, todas ellas sustentadas en una plataforma educativa o LMS.

A pesar de los buenos resultados que el uso de las tecnologías de información en la práctica docente reportan, es y será siempre importante la interacción entre estudiantes y docente y entre los mismos estudiantes, dado que el factor de formación integral, uno de los objetivos de la formación que ofrece la universidad, es algo que difícilmente se consigue con la tecnología. El factor humano y su interacción siguen siendo importantes.

1.2 Introducción

La tecnología y las herramientas digitales se han vuelto ubicuas, pero pueden ser ineficaces al ser integradas en el proceso aprendizaje de manera significativa. Las organizaciones contemporáneas buscan empleados con conocimientos digitales que puedan trabajar con diferentes medios y nuevas tecnologías a medida que surjan. Un elemento importante para fomentar esta fluidez es reconocer que no basta con comprender cómo usar un

dispositivo o cierto software; los docentes y estudiantes deben establecer conexiones entre las herramientas y los resultados previstos, aprovechando la tecnología de forma creativa que les permita adaptarse más intuitivamente de un contexto a otro.

En los últimos años, las percepciones del aprendizaje en línea han ido cambiando a medida que más estudiantes y docentes lo ven como una alternativa viable a algunas formas de aprendizaje presencial. Partiendo de las mejores prácticas tanto en línea como presenciales, el aprendizaje híbrido está en aumento a medida que continúa expandiéndose la cantidad de plataformas digitales de aprendizaje y las formas de aprovecharlas para fines educativos. Su flexibilidad, facilidad de acceso e integración multimedia y tecnologías sofisticadas están ocupando un lugar destacado en la preferencia de algunos docentes. El enfoque actual de esta tendencia se ha desplazado a la comprensión de cómo las aplicaciones de los modos de enseñanza digitales están impactando a los estudiantes. Muchos hallazgos muestran un aumento en el pensamiento creativo, el estudio independiente y la capacidad del estudiante para adaptar las experiencias de aprendizaje para satisfacer sus necesidades individuales (NMC Horizon Report, 2017).

Así mismo, el aprendizaje colaborativo, que se refiere a estudiantes o docentes trabajando juntos en actividades de igual a igual o grupales, se basa en la perspectiva de que el aprendizaje es una construcción social. Este aprendizaje involucra actividades generalmente enfocadas en cuatro principios: colocar al alumno en el centro, enfatizar la interacción, trabajar en grupos y desarrollar soluciones a desafíos reales. Los educadores también participan en el aprendizaje colaborativo a través de comunidades de práctica en línea donde las ideas se intercambian regularmente. Si bien esta tendencia está enraizada en la pedagogía, la tecnología juega un papel importante en la implementación; los servicios basados en la nube, las aplicaciones y otras herramientas digitales promueven la conectividad persistente, permitiendo a los estudiantes y docentes acceder y contribuir a los espacios de trabajo compartidos, en cualquier momento.

De acuerdo a lo anterior, y sustentado en el Modelo Educativo de la Universidad (Universidad De La Salle Bajío, 2017, p.15), el cual está orientado hacia la formación integral de la persona, considerada ésta como centro de la actividad educativa; que establece como criterio la búsqueda de una formación útil para una realidad concreta; y que promueve la innovación como una estrategia para transformar continuamente la práctica educativa, al integrar en la formación el uso eficiente de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC), para enriquecer el proceso de aprendizaje, me he planteado el objetivo de desarrollar e implementar una estrategia híbrida soportada por las TIC, que permita mejorar el aprendizaje de los estudiantes en la Facultad de Tecnologías de Información.

A lo largo de los semestres en que he tenido oportunidad de impartir la materia de Administración de Proyectos, en grupos de 20 estudiantes en promedio, he observado que para ellos el aprendizaje se vuelve más significativo cuando tienen acceso a materiales que les apoyen o brinden la posibilidad de revisar, mediante elementos audiovisuales, lo presentado durante la sesión de clase. Asimismo, llevar a la práctica la aplicación del conocimiento, guiados por el docente y trabajando en grupos o equipos pequeños, les permite conocer diferentes puntos de vista en la solución de un problema y entender la forma de trabajo cuya práctica es hoy día común en las empresas y organizaciones.

De acuerdo con estas observaciones derivadas de mi práctica docente, es que propongo como estrategia de trabajo el aprendizaje híbrido.

1.3 Desarrollo de la Práctica

Desde el ciclo escolar 2010-2011 y a la fecha, he tenido la oportunidad de impartir la materia de Administración de Proyectos en los diferentes programas de licenciatura y posgrado en la Facultad de Tecnologías de Información.

Inicialmente, mi cátedra se basó en las mejores prácticas documentadas en el Project Management Body of Knowledge desarrollado por el Project Management Institute, documento que plantea la práctica de la administración de proyectos desde un enfoque teórico, y en ocasiones árido, difícil de procesar por quienes a esta disciplina se dedican y por supuesto, difícil de tratar con los estudiantes del nivel de licenciatura.

A lo largo de estos años he tenido oportunidad de implementar diversas estrategias, sin embargo, estas se basaban en principio en la forma tradicional de enseñanza: el docente dicta una cátedra que dura entre 50 y 100 minutos, para posteriormente aplicar los principios de la administración de proyectos en la elaboración de los planes y procesos de seguimiento para un proyecto, tarea que usualmente se desarrollaba fuera del aula.

Estas estrategias no estaban proporcionando resultados adecuados, dado que los estudiantes eran incapaces de trasladar el conocimiento teórico a la práctica en la planeación, seguimiento y documentación de un proyecto del mundo real.

Es por ello que a partir del ciclo escolar 2014-2015 comencé a incursionar en la búsqueda de estrategias sustentadas en las TIC que pudieran apoyar una mejora en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. De esta manera, implementé las primeras aproximaciones del uso de estrategias como el aula invertida, el aprendizaje híbrido, y el aprendizaje móvil para reconstruir el proceso que hasta ese momento había utilizado en mi práctica docente.

Son muchas y diversas las tecnologías que a la fecha existen y su desarrollo continuado y a pasos acelerados está permitiendo que cada día tengamos la capacidad de implementarlas de mejor manera como apoyo al proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Este camino me ha llevado a desarrollar e implementar una serie de estrategias que combinadas, han permitido -desde su perspectiva-, mejorar el aprendizaje de los estudiantes, así como su comprensión para trasladar el conocimiento teórico a casos reales, lográndose un co-aprendizaje.

El término co-aprendizaje fue asignado por Frank Smith en 1996 y como una forma de explicar el paso de ser estudiantes recipientes de contenidos a ser compañeros en el proceso colaborativo de aprendizaje de la construcción de significados, comprensión y creación de conocimientos en conjunto.

Así mismo, Brantmejer (2005) lo acuñó al dinamismo y cooperación en el aprendizaje.

Dado que el uso de las tecnologías digitales cada vez es más variado y demandante debido a la llegada de la cibercultura: comunicación, entrenamiento, trabajo y formación profesional.

Esta estrategia se centra en el “aprendizaje híbrido”, sin embargo, ha sido elaborada y complementada alrededor de otras estrategias que la fortalecen y permiten obtener un mayor beneficio. Estas estrategias complementarias son: (1) el aprendizaje basado en casos, (2) el uso de dispositivos móviles, (3) el uso de plataformas MOOC como elementos complementarios, (4) el uso de redes sociales privadas que permiten la interacción continua entre estudiantes y docente, y (5) la integración de todos los contenidos, actividades y evaluación soportada por un LMS o plataforma educativa.

En la plataforma educativa, se estructuran todos los contenidos del curso en 3 secciones para cada tema: (1) presentación, (2) recursos de aprendizaje, y (3) actividades. La sección (1) describe el objetivo particular a ser alcanzado por cada tema, y la introducción al tema, usualmente mediante un video clip (1 a 2 minutos).

En la sección (2) se ubican diversos contenidos entre los que podemos identificar: (a) contenidos textuales, con la descripción teórica del tema a tratar o formatos de uso para el desarrollo de casos; (b) contenidos audio-

visuales, en forma de micro video lecciones (10 a 15 minutos cada uno), con el tema explicado por el docente; (c) contenidos externos, que bien pueden ser enlaces a otros sitios web, enlaces a videos en alguna plataforma como YouTube o cualquier otro contenido no desarrollado expresamente por el docente.

En la sección (3) se presentan las actividades que debe llevar a cabo el estudiante para reforzar los conocimientos teóricos adquiridos, mediante cuestionarios auto evaluables, foros de discusión, así como casos de estudio que sirven para demostrar la capacidad del estudiante para aplicar los conocimientos a un problema del mundo real.

Dos elementos externos a la plataforma educativa complementan las actividades desarrolladas a lo largo del curso. El primero de ellos es una plataforma MOOC (como MiríadaX) que apoyan mediante cursos externos al currículo, la adquisición del conocimiento de las habilidades suaves con las que todo administrador de proyectos debe contar. Los estudiantes deben escoger algún curso MOOC que satisfaga estas condiciones y entregar al final del ciclo el reconocimiento de aprobación correspondiente.

El segundo apoyo lo brindan una red social privada (Yammer de Microsoft) que sirve como plataforma social para la interacción entre estudiantes y docente, creándose un vínculo de comunicación y compartición de contenidos asociados a la temática central: la administración de proyectos; y una plataforma en línea para la planeación y seguimiento de proyectos (Trello) basada en la metodología Kanban.

La evaluación de los estudiantes se realiza de forma continua a lo largo de todo el curso. Los criterios y parámetros de dicha evaluación son definidos y publicados en la plataforma educativa desde el inicio del curso. La evaluación se lleva a cabo a través de instrumentos como cuestionarios auto evaluables, que le permiten conocer el nivel de aprendizaje de los contenidos teóricos; foros de discusión y la plataforma social, que favorecen la interacción entre ellos y el docente, al tratar temas o casos de éxito de la práctica de la administración de proyectos; y finalmente, mediante el desarrollo de casos de estudio, a través de los cuales los estudiantes van desarrollando a lo largo del semestre, la planeación y seguimiento a un proyecto vinculado a los Sistemas y Tecnologías de Información. Así mismo, el resultado del curso MOOC es contabilizado como parte de los objetivos evaluables del curso.

Es importante señalar que, dado que esta práctica ha sido implementada con estudiantes de los semestres superiores de la licenciatura en Ingeniería de Software y Sistemas Computacionales, el uso de la tecnología es prácticamente transparente e inherente a su desarrollo profesional, por lo que ha facilitado la interacción con todos los contenidos y herramientas tanto de la plataforma educativa, como de la web, utilizadas en el desarrollo de esta estrategia.

Será importante entonces, tomar en cuenta el perfil de los estudiantes cuando esta práctica se replique para otros cursos, sin embargo, hoy día una gran cantidad de estudiantes son capaces de manejar e integrar la tecnología en sus actividades diarias, razón por la cual no debiera representar un obstáculo considerable.

Todas estas actividades aportan evidencias que son registradas en la plataforma educativa y que como docente, retroalimentación constantemente a lo largo del curso. La percepción de los estudiantes es que han mejorado su capacidad de aprendizaje al observar que la práctica desarrollada a través de los casos de estudio, es similar y en ocasiones igual a la que viven en la empresa u organización en que trabajan (dado que al ser estudiantes de 7º semestre o superior, al menos están laborando en su servicio profesional).

1.4 Resultados de la Práctica

La percepción de los estudiantes sobre del resultado de la implementación de la estrategia de aprendizaje híbri-

do ha sido de buena a muy buena, según lo que se puede constatar en la encuesta aplicada mediante el uso de la plataforma QuestionPro, a una muestra del grupo (12 estudiantes).

El 100% de los estudiantes encuestados considera que el objetivo general del curso se cumplió y que los recursos didácticos empleados fueron totalmente adecuados. Un 91.67% considera que las vías de comunicación establecidas, como foros, red social y correo electrónico, han sido adecuadas para el seguimiento y tutoría de los alumnos. Así mismo, el 91.67% ha considerado a la estrategia del aprendizaje híbrido como adecuada para lograr un aprendizaje significativo y el traslado de los conocimientos teóricos a la práctica profesional, mediante el seguimiento de los casos de estudio planteados.

Uno de los indicadores presentados cuyo resultado evalúa la pertinencia de los cuestionarios de auto evaluación llevados a cabo durante el curso, obtuvo tan solo el 75% al considerar que los cuestionarios son adecuados. Sin embargo, esto se puede deber al tipo de penalidad con que han sido configurados en su evaluación por la plataforma educativa dichos cuestionarios, dado que contempla el restar puntos en la evaluación cuando se responde erróneamente.

En el “Anexo A” se puede encontrar el resultado completo y pormenorizado de la encuesta aplicada. A continuación se muestran una serie de evidencias gráficas de las plataformas utilizadas y la sesión de inicio con los estudiantes en el aula.

Su progreso 📊

ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS DE TECNOLOGÍA


Objetivo
Aplicar las técnicas de la gestión de proyectos, a las actividades de un proyecto en tecnologías de información, para cumplir con los tiempos, costo, alcance y calidad de los proyectos.

Referencias bibliográficas

1. *Project Management for Small Projects*. Rowe, Sandra F. Management Concepts Press, 2015.
2. *A Guide to the Project Management Body of Knowledge - PMBOK*. Project Management Institute. Fifth Edition 2013.
3. *Project Management: The Managerial Process with MS Project*. Erik Larson & Clifford Gray. McGraw-Hill Education, 2013.
4. *IT Project Management: On Track from Start to Finish*. Joseph Phillips. McGraw-Hill Education, 2010.

Criterios de evaluación

- Actividades y documentos entregados de cada plan del proyecto 40%
- Cuestionarios de autoevaluación 20%
- Curso MOOC de habilidades complementarias para el AP 20%
- Video entrevista 20%

 [Free Project Management Templates](#)

I. Fundamentos y procesos de la Administración de Proyectos

PRESENTACIÓN

El Marco de referencia para la Dirección de Proyectos, proporciona una base para entender la dirección de proyectos. Se presenta en primer lugar, el fundamento y finalidad de la norma. Define qué es un proyecto y analiza la dirección de proyectos así como la relación entre dirección de proyectos, dirección de programas y gestión del portafolio. También se analiza el rol del director del proyecto.


Imagen 1. Presentación general del curso en la plataforma educativa

II. La administración de la integración del proyecto

PRESENTACIÓN

La **Gestión de la Integración del Proyecto** incluye los procesos y actividades necesarios para identificar, definir, combinar, unificar y coordinar los diversos procesos y actividades de la dirección de proyectos dentro de los grupos de procesos de la dirección de proyectos. En el contexto de la dirección de proyectos, la integración incluye características de unificación, consolidación, articulación, así como las acciones integradoras que son cruciales para la terminación del proyecto, la gestión exitosa de las expectativas de los interesados y el cumplimiento de los requisitos. La **gestión de la integración del proyecto** implica tomar decisiones en cuanto a la asignación de recursos, balancear objetivos y alternativas contrapuestas, y manejar las interdependencias entre las áreas de conocimiento de la dirección de proyectos.

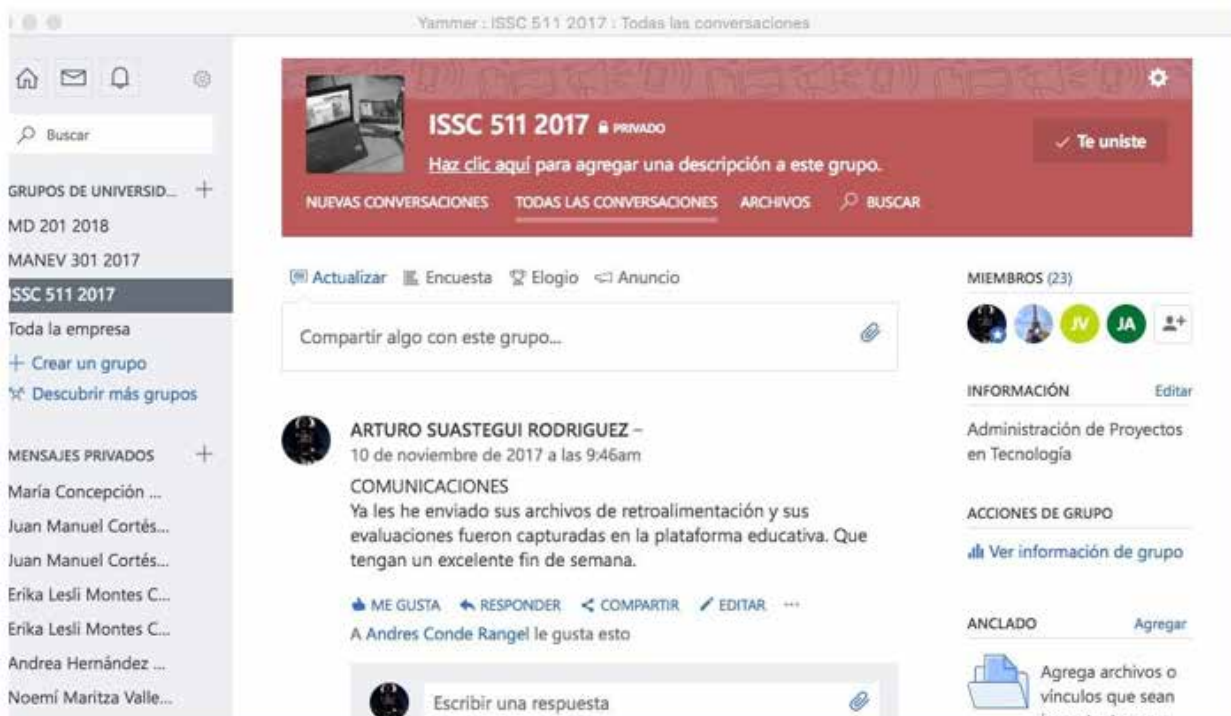
RECURSOS DE APRENDIZAJE

-  Gestión de la integración del proyecto □
-  Charter del proyecto (ejemplo)
-  Formato charter del proyecto
-  Formato matriz de interesados

ACTIVIDADES

-  Cuestionario de auto evaluación □
-  Desarrollo del Charter del proyecto □
-  Desarrollo del Charter del proyecto (2a entrega) □
-  Desarrollo de la Matriz de interesados □

Imagen 2. Detalle de un tema del curso y sus secciones



The screenshot shows a Yammer private group interface. At the top, it says 'Yammer: ISSC 511 2017: Todas las conversaciones'. The group name is 'ISSC 511 2017' and it is marked as 'PRIVADO'. A button indicates 'Te uniste'. Below the group name, there are options for 'NUEVAS CONVERSACIONES', 'TODAS LAS CONVERSACIONES', 'ARCHIVOS', and 'BUSCAR'. A post by Arturo Suastegui Rodriguez is visible, dated 10 de noviembre de 2017, with the subject 'COMUNICACIONES'. The post content reads: 'Ya les he enviado sus archivos de retroalimentación y sus evaluaciones fueron capturadas en la plataforma educativa. Que tengan un excelente fin de semana.' Below the post, there are options for 'ME GUSTA', 'RESPONDER', 'COMPARTIR', and 'EDITAR'. On the right side, there is a 'MIEMBROS (23)' section with profile icons and an 'INFORMACIÓN' section with an 'Editar' button. The information section includes 'Administración de Proyectos en Tecnología' and 'ACCIONES DE GRUPO' with a 'Ver información de grupo' link. At the bottom right, there is an 'ANCLADO' section with an 'Agregar' button and a note to 'Agregar archivos o vinculos que sean importantes para...'. The left sidebar shows a search bar and a list of groups, with 'ISSC 511 2017' selected.

Imagen 3. Presentación del grupo privado en la red social Yammer



SEGUNDA JORNADA INSTITUCIONAL DE DIÁLOGOS DOCENTES

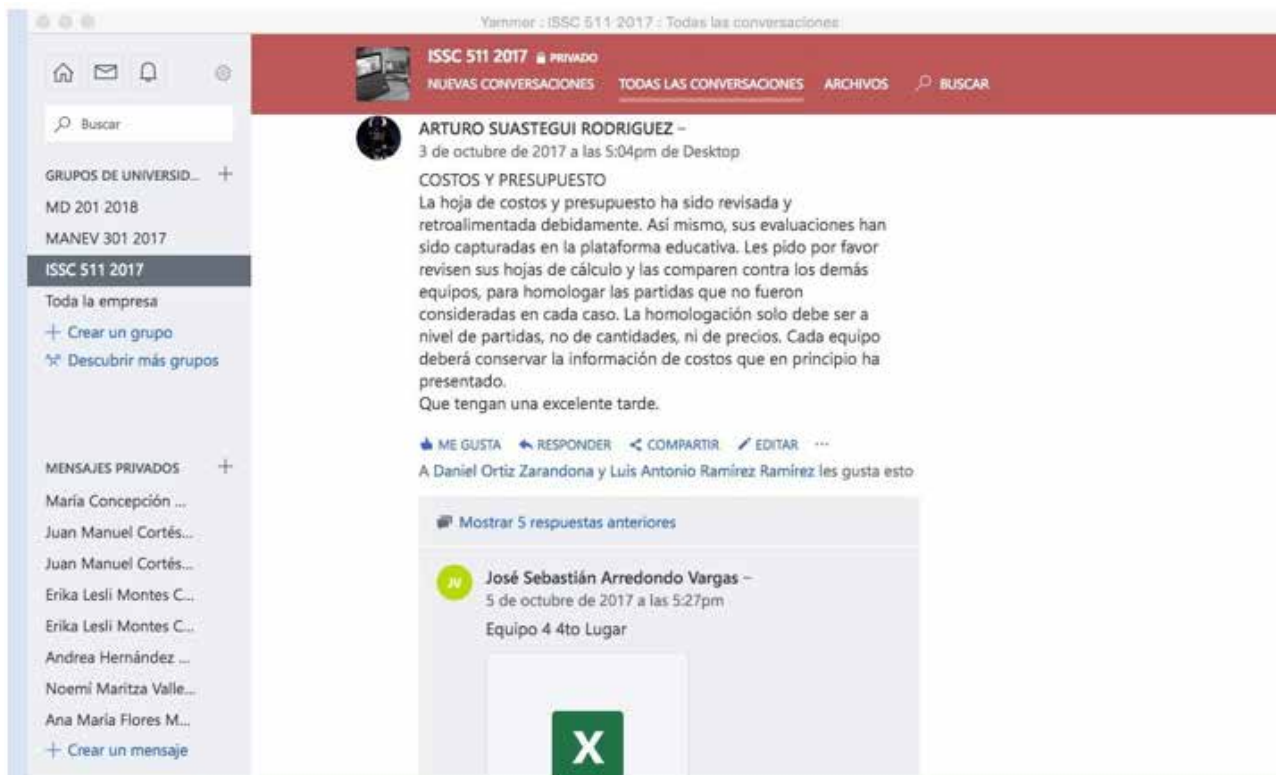


Imagen 4. Interacción entre alumnos y docente en la red social Yammer

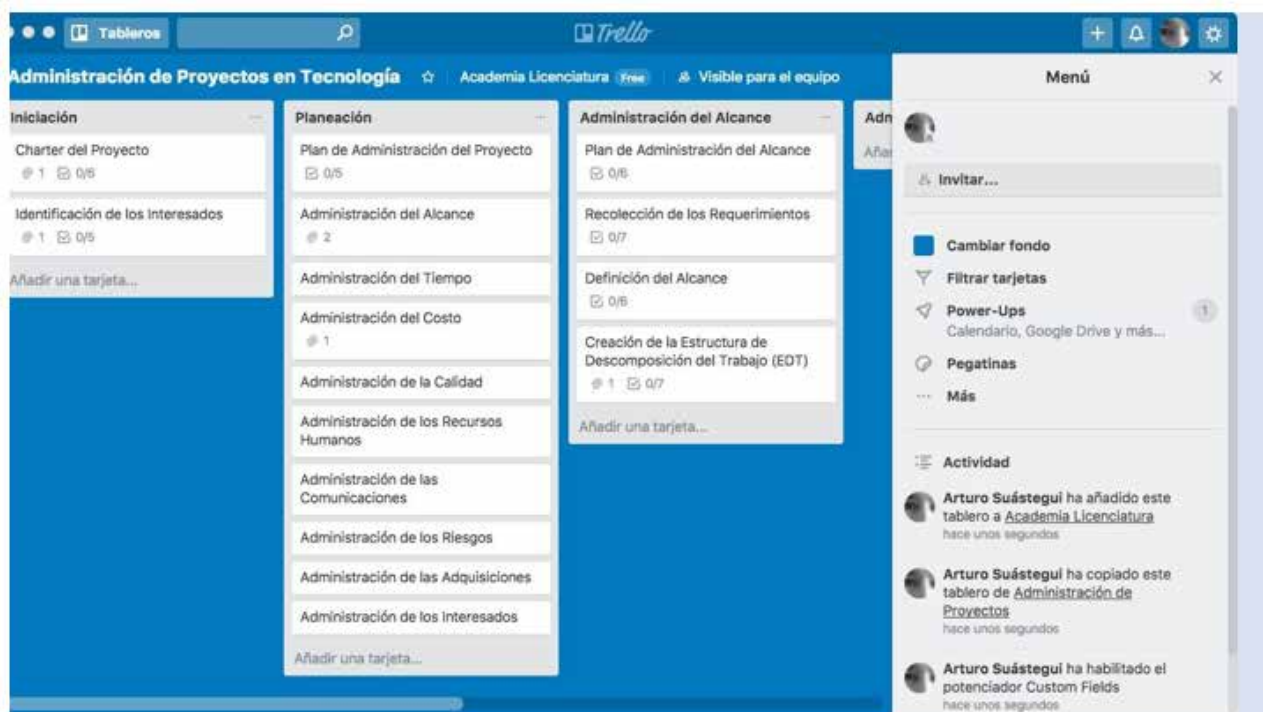


Imagen 5. Tablero principal de la plataforma Trello para la planeación y seguimiento del proyecto

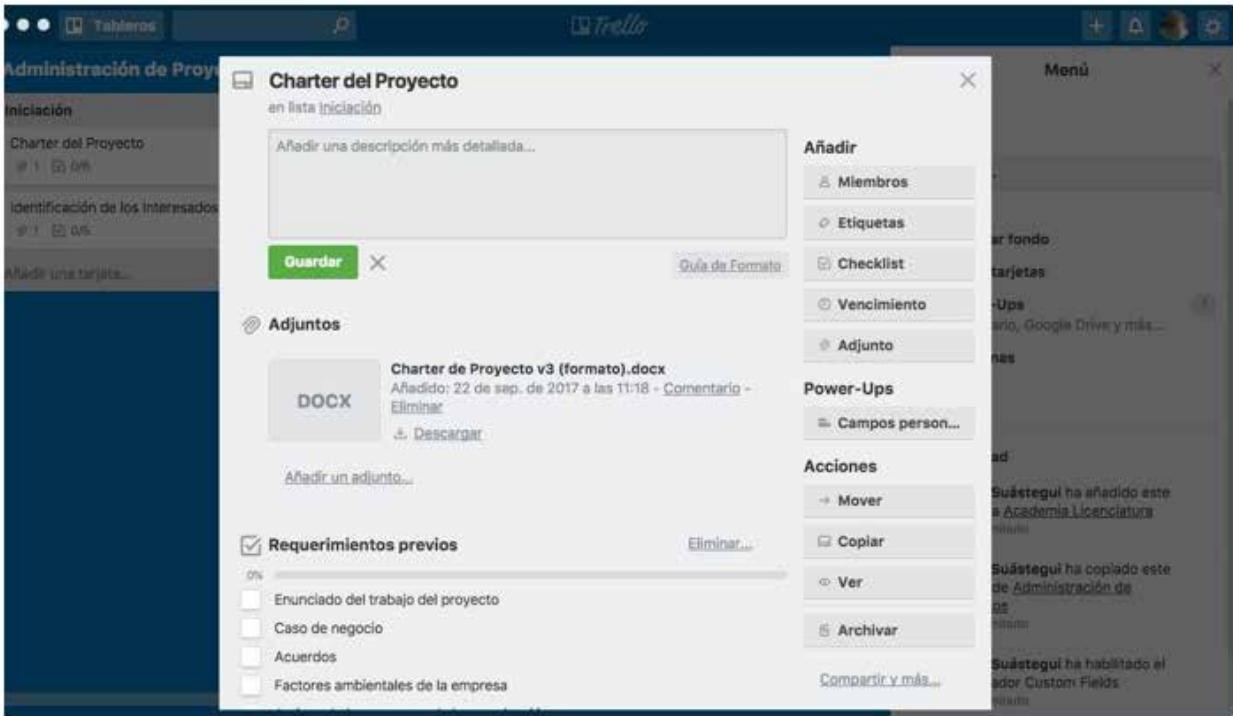


Imagen 6. Detalle de una de las actividades de la planeación del proyecto con Trello



Imagen 7. Grupo de ISSC: Sesión de inicio del curso



Imagen 7. Grupo de ISSC: Sesión de inicio del curso

Los avances tecnológicos y enfoques pedagógicos favorecen oportunidades para el rediseño de los entornos formativos innovadores. Su sinergia “permite un contexto natural para introducir la tecnología en las aulas y es una herramienta poderosa para motivar a los alumnos en su aprendizaje” (Coto & Dirckinck-Holmfeld, 2007).

Es por tanto importante desarrollar espacios de interacción entre la pedagogía y la tecnología; una interacción o sinergia que posibilite avanzar hacia la convergencia entre ellas. El aprendizaje híbrido sin duda, requiere seguir avanzando en busca de las mejores estrategias (o mezcla de ellas) para optimizar sus potencialidades. El aprendizaje híbrido representa en la actualidad, un espacio teórico-práctico que se puede aprovechar en pro del aprendizaje de los estudiantes.

1.5 Reflexiones de la buena práctica

El enfoque del aprendizaje híbrido está centrado en el alumno y le proporciona un mejor control para ajustar el ritmo al que quiere aprender. También le da flexibilidad, al contar con los recursos en línea en caso de que se pierda alguna sesión presencial o que requiera repasar algún tópico o tema para mayor comprensión. El aprendizaje híbrido ofrece una colaboración significativamente mejor, que incluye debates en línea, mensajes, comentarios y una plataforma para comunicarse con sus compañeros y con el docente.

La investigación confirma que los niveles de retención del aprendizaje en línea son más altos que las sesiones presenciales cara a cara (The Economist Intelligence Unit, 2018). Además, en el modo híbrido:

- a. El uso de refuerzos en línea periódicos se puede usar para compensar la “curva de olvido”.
- b. Al hacer que los recursos de aprendizaje estén en línea, se puede alentar a los alumnos a revisar el material nuevamente (en el momento en que lo necesitan).
- c. La ruta de aprendizaje también se puede utilizar para motivar a los alumnos a practicar y, con el tiempo, pasar de la competencia inicial a la aplicación.
- d. Además, se pueden impulsar desafíos en forma de cuestionarios para seguir aprendiendo y alentar a los alumnos a revisar lo que se perdieron.

Por otro lado, la tecnología es valiosa para desarrollar habilidades para el lugar de trabajo moderno. Provee una mejora mediante el aprendizaje basado en proyectos y puede hacer que la educación sea más colaborativa y personalizada. Asimismo, es una herramienta valiosa para desarrollar habilidades necesarias para el lugar de trabajo. Las innovaciones en el aula pueden tomar la forma de la implementación de nuevas estrategias de enseñanza o la adopción de nuevas tecnologías para transformar la forma en que se enseñan las lecciones. Sin embargo, la eficacia de la tecnología en un entorno de aprendizaje depende en gran medida de la solidez del plan de estudios y de lo mucho que los docentes trabajan para mejorar continuamente. Esto implica que deben poder tomar la iniciativa y tener la flexibilidad de utilizar estrategias como el aprendizaje híbrido, colaborativo y basado en proyectos, y ayudar a los alumnos a comprender cómo aplicar los conceptos y el conocimiento fuera del aula.

Además del continuo énfasis en las alfabetizaciones fundamentales, los estudiantes deben desarrollar habilidades de pensamiento crítico, creatividad, colaboración y resolución de problemas, entre otras (The Economist Intelligence Unit, 2018). Los estudiantes también necesitarán aprender cómo continuar aprendiendo a medida que progresan en sus vidas profesionales.

Una gama de estrategias innovadoras, como el aprendizaje híbrido, activo y basado en proyectos, puede ayudar a equipar a los estudiantes con las habilidades necesarias y puede integrarse en las lecciones existentes. Además, están de acuerdo en que la educación debe irrumpir más allá del aula, para que los estudiantes aprendan a aplicar el conocimiento y los conceptos a la vida real.

1.6 Consideraciones finales

Documentar el trabajo desarrollado a lo largo de estos últimos semestres me ha permitido revisar y regresar sobre mis pasos para poder analizar los aspectos positivos y negativos (o por mejorar) de mi estrategia. Me brinda la oportunidad de llevar a cabo la reingeniería de mis procesos y poder brindar semestre tras semestre, las mejores opciones que la pedagogía y la tecnología me proporcionan para lograr el aprendizaje de los estudiantes. Como lo mencioné anteriormente, el aprendizaje híbrido sigue madurando y transformándose. En función de las nuevas tecnologías y estrategias de aprendizaje, mi práctica se verá modificada al ir hibridando las múltiples estrategias y tecnologías convergiendo en mi práctica docente.

Es importante sin embargo, poder compartir estas experiencias con mis pares en la universidad y a la vez, poder escuchar las experiencias que ellos han obtenido de sus aportes pedagógico-tecnológicos en las aulas, y en las diferentes disciplinas, dado que la variedad de formación y pensamiento de los estudiantes de las diversas áreas, sugiere la necesidad de tropicalizar las experiencias y adaptarlas de la mejor manera a cada uno de ellos. Es importante conocer el punto de vista de los docentes que trabajan en otras áreas del conocimiento y otros

cursos, dado que como he descrito a lo largo de este documento, los grupos en dónde he tenido oportunidad de implementar esta estrategia están constituidos por estudiantes cuyo canal de aprendizaje que domina es visual, el manejo de las tecnologías de información es transparente con ellos. Así mismo, será importante conocer el punto de vista de los docentes respecto al reto que significa la implementación de estas estrategias.

Referencias:

Adams Becker, S., Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Hall Giesinger, C., and Ananthanarayanan, V. (2017). NMC Horizon Report: 2017 Higher Education Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium.

Coto, M. & Dirckinck-Holmfeld, L. (2007). Comunidades virtuales de aprendizaje: el punto de vista de los participantes. Revista Electrónica de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información.

The Economist Intelligence Unit (2018). Fostering exploration and excellence in 21st century schools.
Universidad De La Salle Bajío (2017). Modelo Educativo.

Uso de aplicaciones digitales para la enseñanza del idioma inglés en estudiantes de Licenciatura de la Universidad De La Salle Bajío

Christopher Olivares Contreras

Centro de Lenguas
Campus Campestre

1.1 Resumen

Cuando los alumnos inician el estudio de un idioma uno de los problemas es el vocabulario, la memorización de muchas palabras y sobre todo hacerlo significativo, es importante considerar que no todos los alumnos aprenden al mismo tiempo ni de la misma forma, es por este motivo que encontré algunas aplicaciones que funcionan de forma muy práctica dentro y fuera del salón. Actualmente una gran parte del día se pasa frente a una pantalla ya sea una computadora, una tablet o un teléfono móvil, los alumnos no son la excepción, de hecho ellos pasan gran parte del día con el teléfono en la mano. Es por este motivo que he revisado y evaluado algunas aplicaciones que ayudan a la memorización de vocabulario, prácticas gramaticales, de lectura y audio. En los niveles básicos las aplicaciones de vocabulario son las más utilizadas, en los niveles intermedios el enfoque es más gramatical y se practican las diferentes habilidades como comprensión escrita o lectora, comprensión auditiva y hasta pronunciación por medio de estas aplicaciones.

Uno de los resultados más sobresalientes del uso de estas aplicaciones es cómo los alumnos sustituyen los juegos que anteriormente consumían parte de sus “tiempos muertos” por estas aplicaciones. El uso de la tecnología en el aula y específicamente de un medio tan familiar para ellos como lo es su teléfono móvil me ha permitido delegar algunas actividades que sería difícil si no contáramos con esta tecnología. Como profesor el reto más grande es la búsqueda y análisis de nuevas herramientas y aplicaciones pues cada día hay nuevas opciones, también es importante conocer las limitaciones y opciones de los diferentes sistemas operativos pues no todos los alumnos tienen el mismo tipo de teléfono.

1.2 Introducción

La tecnología actual permite tener pequeños programas que facilitan el aprendizaje de los alumnos ya que se pueden utilizar desde una gran variedad de dispositivos móviles, a estos pequeños programas se les conoce como aplicaciones.

De acuerdo con las necesidades y habilidades de aprendizaje, el usuario selecciona la que más le conviene para practicar temas gramaticales, conversaciones, auto corrección de escritura, lecturas, y un sinfín de habilidades



por practicar. Es casi como tener un profesor a la mano en cualquier momento, la única limitante que existe es la capacidad de memoria del dispositivo en donde se quiera utilizar la aplicación, y al haber tantas opciones es difícil encontrar la aplicación ideal en poco tiempo.

Una de las más grandes ventajas es que se pueden desarrollar aplicaciones específicas de acuerdo con las necesidades ya que estas pueden ser personalizables, se puede modificar el tipo de práctica, el tiempo, la forma de evaluar, el tipo de evaluación, etc. Es importante considerar que este tipo de tecnología no es precisamente la que los estudiantes comunes y corrientes buscan en sus dispositivos móviles, por lo tanto es importante una buena preparación e investigación por parte de los profesores sobre la diferente oferta para utilizar las más convenientes; otro punto a considerar es que algunas de estas aplicaciones tienen costo, así que no es una tarea sencilla para los estudiantes reconocer la mejor oferta, si el profesor tiene una amplia variedad de estas aplicaciones y guía a sus alumnos para el efectivo uso de estas los estudiantes se sentirán alentados a utilizar las más convenientes para ellos.

En el Centro de Lenguas hay una gran variedad de perfiles de estudiantes así como diferentes intereses y personalidades, esto nos permite tener un enfoque comunicativo-significativo en nuestras clases, es responsabilidad del profesor aprovechar estas características para beneficio de la clase así como utilizarlas para una mejor planeación. El aprendizaje del idioma se da fácilmente con la práctica, de esta forma en la clase se debe comunicar en todo momento en el idioma objetivo de aprendizaje, pero inicialmente a los alumnos les cuesta trabajo estructurar y dejar de relacionar su idioma con el idioma que quieren aprender porque quieren entenderlo como lo hacen en su idioma original. Con las aplicaciones visuales evitamos que los alumnos tengan que traducir para poder entender de una forma divertida, con las aplicaciones de memorización los ayudamos a tener un amplio bagaje de vocabulario, con las aplicaciones de lectura no solamente practicamos su comprensión sino que además están actualizados en temas importantes ya que estas aplicaciones están enfocadas en noticias diarias a nivel mundial, algunas aplicaciones tienen archivos de audio y vídeo que ayudan a los alumnos a practicar y desarrollar diferentes habilidades. Cuando los alumnos se conocen y saben de qué manera aprenden mejor, tienen una gran ventaja y pueden aprovechar su tiempo y sus recursos tecnológicos para practicar o aprender un segundo idioma.

Las aplicaciones se utilizaron de dos formas, la primera fue en clase junto con los estudiantes para que ellos entendieran el mejor uso de ellas y la segunda forma de utilizar estas aplicaciones fue afuera del aula, en donde los estudiantes encontraban el mejor momento para practicar las actividades vistas en clase y utilizar sus dispositivos móviles como herramientas de aprendizaje. Con el uso continuo de las aplicaciones se facilitó el aprendizaje de una forma lúdica en situaciones significativas para los estudiantes, ya que ellos disfrutaron más hacer uso de la tecnología que el típico material que tenemos en el salón. Inicialmente fue difícil que los estudiantes se enfocaran al uso del teléfono o dispositivos con la única finalidad de estudiar o practicar, pues por lo general están conectados en redes sociales o atendiendo otros asuntos no académicos, con la práctica vieron las bondades de este medio para su aprendizaje y se dieron cuenta que dedicándole pocos minutos diarios aprovechaban mucho en todo momento. Al final del semestre los resultados de los estudiantes se vieron reflejados positivamente. En particular con el vocabulario que aprendieron y además la habilidad que desarrollaron para la lectura e investigación con la aplicación de noticias.

1.3 Desarrollo de la Práctica

Aprendizaje de idiomas

Hace mucho tiempo estudiar un segundo idioma se consideraba como una actividad opcional o lúdica y solo tenía algunos beneficios académicos y sociales, las investigaciones generalmente se realizaban en libros ade-

más no tenían muchos beneficios prácticos. Hoy en día el conocimiento de un segundo idioma permite tener ventajas competitivas y se realizan investigaciones en internet donde la información es más completa en su idioma nativo mientras los estudiantes se dan cuenta que los traductores les permiten darse una vaga idea de la información primordial pero no confiable en total pues generalmente es traducida de manera literal y no interpretativa.

El aprendizaje significativo

La teoría de Ausubel (2009) también se centra, en el aprendizaje significativo. De acuerdo con su teoría, para aprender significativamente, las personas deben relacionar los nuevos conocimientos con los conceptos relevantes que ya conocen. El nuevo conocimiento debe interactuar con la estructura del conocimiento del alumno. El aprendizaje significativo se puede contrastar con el aprendizaje de memoria. Este último también puede incorporar nueva información en la estructura de conocimiento pre-existente pero sin interacción. La memoria mecánica se utiliza para recuperar secuencias de objetos, tales como números de teléfono, por ejemplo. Sin embargo, no resulta de ninguna utilidad para el alumno en la comprensión de las relaciones entre los objetos. Debido a que el aprendizaje significativo implica un reconocimiento de los vínculos entre los conceptos, este aprendizaje es transferido a la memoria a largo plazo. El elemento más crucial en el aprendizaje significativo es cómo la nueva información se integra en la estructura de conocimiento a lo largo del tiempo.

De acuerdo con ello, Ausubel considera que el conocimiento está organizado jerárquicamente; que hay nueva información significativa en la medida en que puede estar relacionada a lo que ya se conoce.

Aprendizaje basado en experiencia

Kolb (1975) identificó dos dimensiones principales del aprendizaje: la percepción y el procesamiento. Decía que el aprendizaje es el resultado de la forma como las personas perciben y luego procesan lo que han percibido. Describió dos tipos opuestos de percepción:

- Las personas que perciben a través de la experiencia concreta
- y las personas que perciben a través de la conceptualización abstracta (y generalizaciones).

A medida que iba explorando las diferencias en el procesamiento, Kolb también encontró ejemplos de ambos extremos:

- algunas personas procesan a través de la experimentación activa (la puesta en práctica de las implicaciones de los conceptos en situaciones nuevas),
- mientras que otras a través de la observación reflexiva.

Aprendizaje mediado por TIC's

Los estilos de aprendizaje se definen como “los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores, de cómo los estudiantes perciben, interactúan y responden en sus ambientes de aprendizaje”. La concepción de enseñanza está cambiando, ya no se trata de “transmisión de conocimientos” sino de “construcción del conocimiento” (Alonso, Gallego y Honey, 1999).

Cada estudiante es responsable de llevar adelante su propio proceso de construcción, según como él interactúa con el ambiente de aprendizaje logrará una capacidad más o menos efectiva y es por eso que el docente debe prestar atención a la diversidad cognitiva de los participantes. En los ambientes de aprendizaje mediados por las TIC, se posibilita la comunicación docente-estudiante y estudiante-estudiante, a través de diversos medios (los materiales, las actividades individuales y grupales, la investigación). Esta variedad de medios permite diseñar

diferentes trayectos cognitivos a fin de obtener el máximo aprovechamiento de cada uno de ellos, y así llegar con efectividad a la variedad de estilos.

Profesor de idiomas

La formación del profesor de idiomas es muy estructurada ya que debe hacer una planeación para cada una de las diferentes habilidades a desarrollar de sus alumnos por ejemplo cuando planea una clase gramatical el profesor debe considerar los temas que sus alumnos conocen e introducir el nuevo tema de una forma inductiva, práctica y significativa; y así cada planeación debe estar enfocada a la habilidad que se quiere desarrollar ya sea auditiva, visual, escrita, conversacional, introducción de vocabulario, de repaso, etc.

Dificultades observadas

Me referiré a dos grupos en particular, uno de nivel básico y uno de nivel intermedio. El grupo de nivel básico tenía muchos problemas para la memorización de vocabulario y para la conjugación de tiempos para los verbos. Inicialmente la cantidad de palabras que los alumnos se deben aprender puede parecer abrumadora, sin embargo, es esencial el conocimiento de estas palabras para conectarlas con estructuras gramaticales. En cuanto al grupo de nivel intermedio una de sus más grandes debilidades era no recordar estructuras gramaticales de niveles previos, comprensión de lectura y comprensión de audios. Inicialmente una de las barreras para el aprendizaje del idioma es el perfil del estudiante, ya que varios tienen la idea de que la materia no es necesaria para sus estudios o no encuentran la utilidad para su vida profesional.

Otra de las dificultades para la enseñanza del idioma inglés es que los estudiantes tienen un prejuicio hacia este idioma ya que en sus estudios básicos han encontrado clases repetitivas, aburridas o que solo se enfocan en traducir sin encontrar un aprendizaje significativo para su estudio profesional. Por último me referiré a dos de las más grandes dificultades que hay en el aprendizaje del idioma inglés que son: la pronunciación y los verbos compuestos con preposiciones. Estos dos temas generalmente alejan a los estudiantes pues los consideran demasiado complejos y consideran que el estudio del idioma inglés no es para ellos.

¿Cómo surge la idea de las aplicaciones para el aprendizaje en el aula?

Siendo yo un entusiasta de las animaciones me encontré con muchas expresiones en japonés, entonces encontré algunas aplicaciones para aprender el silabario de forma autodidacta, así como una gran cantidad de opciones para aprender diferentes idiomas, esto me hizo reflexionar y considerar el “tiempo muerto” que dedicaba a juegos como “Candy Crush”, “Angry Birds” o redes sociales como Facebook, Twitter, Snapchat, etc. Me di cuenta que los alumnos, así como yo, también dedicaban mucho tiempo a aplicaciones inútiles y que ese mismo tiempo que se les dedica podía ser utilizado de forma productiva para el aprendizaje o práctica de un idioma, por ejemplo, el tiempo que se utiliza en el transporte público, en una fila, en espera de una persona, entre clases, etc. En ese momento el reto más grande era encontrar aplicaciones que no solo brindaran contenido de calidad, sino que además fueran lo suficientemente divertidas como para mantener la atención e interés de mis estudiantes en ellas.

Algunas de las aplicaciones que encontré y que uso son:

UTalk Esta aplicación ofrece una gran variedad de idiomas. La versión de prueba contiene un solo nivel de vocabulario, la versión de pago ofrece dos opciones, una de ocho temas de vocabulario y una de 16 temas. El usuario puede decidir qué tipo de vocabulario le interesa aprender, esta aplicación tiene cuatro modalidades para trabajar. La primera es la revisión y pronunciación del vocabulario, la segunda es una práctica sencilla en

donde se menciona una palabra y se debe arrastrar la imagen hacia la palabra correcta, la tercera es un juego de memoria en donde gradualmente aparecerán hasta un máximo de seis imágenes que después de ser observadas por algunos segundos se revisarán, y por último le permite al usuario grabar su voz de acuerdo a la imagen que aparece y después hacer un juego de memoria pero con su propia voz. Esta aplicación ayuda a los alumnos visuales y permite la práctica de la pronunciación. (El costo de UTalk es de \$150 versión básica y \$380 la versión más completa).

Memrise Esta plataforma permite seleccionar el tipo de vocabulario o gramática que se quiere practicar o aprender, después el alumno configura el número de palabras que aprenderá diariamente. Esta aplicación permitirá al alumno aprender nuevas palabras, repasar y reciclar el vocabulario anterior en un programa diario de aprendizaje. Esta aplicación tiene diferentes ejercicios de práctica como opción múltiple, selección del vocabulario con audio y escritura. El avance de los alumnos se va mostrando con pequeños planetas, a un lado de éstos en un círculo azul, se mostraron las palabras que se deben repasar y en un pequeño círculo color naranja se muestra el número de palabras más difíciles que se deben de pasar. Esta aplicación ofrece algunos archivos de audio en donde se revisa y practica la pronunciación. Una de las grandes ventajas que ofrece Memrise Es que se pueden descargar varios cursos para estudiarlos offline.

Newsela Es una plataforma de noticias que ofrece varias opciones para la práctica y desarrollo de la habilidad lectora. Una de las opciones más importantes que ofrece esta plataforma es la posibilidad de elegir el nivel o el número de palabras que contiene el reportaje que se va a leer, otra opción ofrece una serie de preguntas de opción múltiple para revisar la comprensión de la lectura. Tiene también una opción para enviar el reportaje por correo a los estudiantes y por último provee un tema para desarrollar un ensayo acerca de la lectura. Esta aplicación está disponible para dispositivos con el sistema operativo iOS y Android.

TED talks Esta aplicación no solo permite ver videos, sino que además da la oportunidad de descargarlos (también en audio únicamente) en el dispositivo que se desea, esto es una aplicación que tiene incontables charlas con muy buena información, permite enviar el archivo por correo o enviar la liga a los estudiantes, tiene la opción de poner subtítulos en diferentes idiomas y por último esta aplicación es compatible con los dos sistemas operativos más populares.

Esta aplicación es para practicar de forma dinámica y entretenida y para los estudiantes auditivos y visuales. En la planeación se estableció que todos los viernes se practicaría con las aplicaciones de vocabulario, después de la primera evaluación en donde se les solicitó un número específico de palabras a los estudiantes ellos por sí mismos presentaban un avance sin que el profesor solicitara un número de palabras, era común encontrarlos adelantando niveles y comparando sus avances. Solo fue necesario la introducción a las aplicaciones y una vez familiarizados con ellas los alumnos le dan seguimiento por sí mismos. En cuanto a la aplicación de lectura, ayudó a los estudiantes inicialmente por su interés y conocimiento de las noticias actuales, después ellos generaban una lista de vocabulario de las palabras investigadas así como las estructuras gramaticales que desconocían y teníamos la oportunidad de revisar esa información en clase.

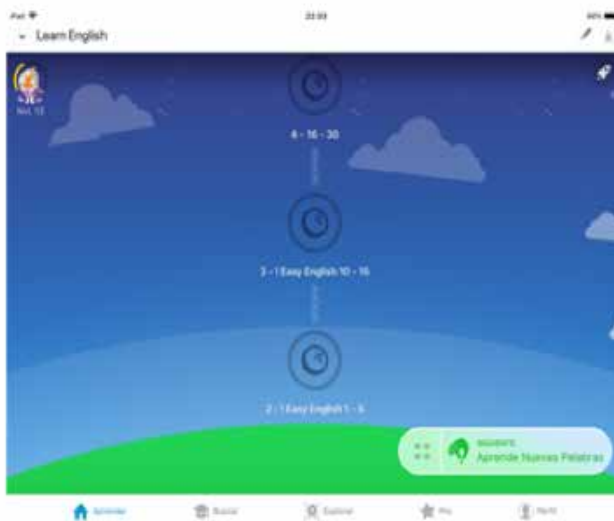
Después de practicar con esta aplicación de lectura los alumnos que inicialmente tuvieron un desempeño bajo en la habilidad de lectura demostraron un considerable aumento en esta habilidad. En cuanto al uso de la aplicación TED talks, permitió que los estudiantes practicarán la comprensión del audio y les dio ideas para las prácticas de la habilidad de escritura.

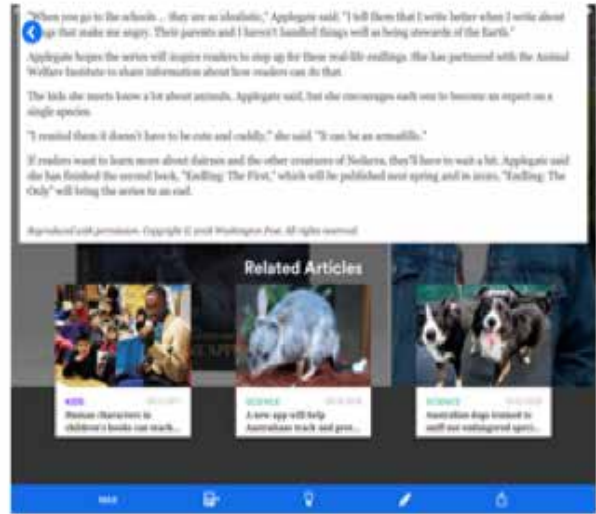
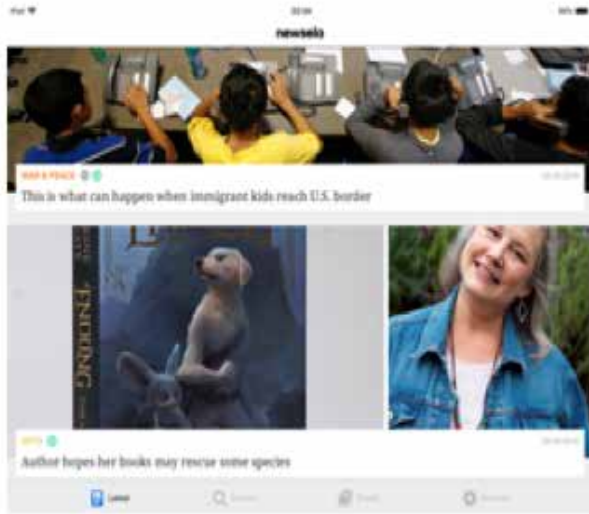
1.4 Resultados de la Práctica

Las evidencias con las que cuenta:



SEGUNDA JORNADA INSTITUCIONAL DE DIÁLOGOS DOCENTES





Después de practicar con estas aplicaciones en el aula los estudiantes han demostrado interés en su aprendizaje y han encontrado información significativa y además del uso de sus dispositivos más allá de la comunicación diaria que tienen con ellos les da la oportunidad de aprovechar más capacidades y opciones dentro y fuera del aula.

Generalmente los viernes hacíamos uso de las aplicaciones en clase a manera de actividades y dinámicas, estas prácticas ayudaron a los alumnos a conocer las aplicaciones y juegos que ofrecen, una de las actividades favoritas en clase era el juego de memoria en donde se dice el vocabulario y ellos tienen que elegir cuál es la imagen que representa a la palabra, otra de las actividades que los estudiantes disfrutaban en esa misma aplicación es grabar su voz con la pronunciación del vocabulario que se está aprendiendo, esta actividad les permite no solo grabar su voz sino que además identificar si su pronunciación es buena ya que de lo contrario la aplicación no los reconocería.

En cuanto a la lectura los alumnos aprovecharon ampliamente su investigación de vocabulario para las palabras que no conocían y además tuvieron que investigar, esta actividad enriqueció ampliamente la cantidad de palabras que utilizaban para comunicarse. En cuanto a los videos les permitieron a los estudiantes interesarse no sólo en los temas que se veían sino que además les proporcionaron técnicas para hablar en público y vocabulario que les ayuda a expresarse en una forma más eficaz.

1.5 Reflexiones de la buena práctica

Hoy en día el conocimiento de idiomas es muy necesario ya que vivimos en un mundo globalizado, el entretenimiento, los negocios, la vida social y por supuesto la educación, van de la mano con el aprendizaje de idiomas. Un profesionalista que no domina por lo menos el idioma inglés tendrá limitadas oportunidades para sobresalir en el ámbito laboral. Las oportunidades de negocios no se pueden dejar pasar por un pretexto tan efímero como no haber aprendido un idioma en la universidad y lamentablemente es común encontrar profesionalistas que tienen que pagar grandes cantidades en escuelas especializadas de idiomas para aprender lo que desaprovecharon en su vida de estudiante.

Hace algunos años era difícil conseguir material para estudiar idiomas, solo se podía conseguir en escuelas especializadas o con personas que viajaban al extranjero, hoy en día eso ya no es necesario pues contamos con herramientas y aplicaciones que nos permiten aprender en cualquier momento y en cualquier lugar. Hacer uso de los dispositivos móviles para el aprendizaje de idiomas es una forma muy atractiva para estas nuevas gene-

raciones, ya que en todo momento están conectados y comunicados en tiempo real con amigos, familiares, en redes sociales, noticieros y en este caso en aplicaciones móviles para aprender un idioma.

Como sabemos todos los estudiantes son únicos con necesidades y limitaciones individuales, esto dificulta durante la clase poder enfocar la presentación del material para todos los tipos de aprendizaje o todas las formas de inteligencia de los estudiantes, sin embargo, con el uso de las aplicaciones para el aprendizaje de idiomas de manera personal, cada uno de los estudiantes puede elegir la forma en la que se siente más cómodo para aprender, ya sea memorísticamente, visualmente, auditivamente o hasta kinestésicamente. Con esta práctica, el aprendizaje es significativo pues el alumno no solamente ve el material en clase, sino que además aprovecha sus tiempos libres, en cualquier momento y lugar puede practicar el material visto en clase.

Con el uso de aplicaciones móviles para el aprendizaje de idiomas nos encontramos que los estudiantes no perciben el uso de su teléfono como una tarea o como una actividad relacionada a la escuela, al contrario los estudiantes consideran el uso de sus dispositivos móviles como material lúdico, esto le da una gran ventaja a esta práctica.

1.6 Consideraciones finales

Documentar esta práctica me ha permitido identificar áreas de oportunidad que dejaba pasar, como algunos elementos importantes (registro de necesidades, diferencias con los grupos, objetivos cambiantes, etc.), que después de haber documentado he decidido registrar regularmente o como avance semanal del uso de estas aplicaciones (bitácora) así como hacer los cambios pertinentes con tiempo de las aplicaciones actividades con los alumnos para un mejor aprovechamiento.

El uso de aplicaciones para el aprendizaje de idiomas parece no tener fin ya que continuamente aparecen nuevas opciones y versiones. Uno de los más grandes retos a futuro es que el profesor deberá identificar las aplicaciones que mejor convenga a los estudiantes de diferentes generaciones y no conformarse con las ya existentes, pues llegará a un punto en que estas ya no serán tan productivas o tan atractivas para las futuras generaciones (hasta obsoletas). A futuro me parece que el uso de estas aplicaciones será mucho más común de lo que es hoy en día, la mayoría de los estudiantes que muestran algún tipo de rechazo a esta práctica es porque en general no hacen mucho uso de la tecnología (dispositivos móviles, por ejemplo), sin embargo, al conocer los beneficios y practicar con estas aplicaciones cambian su forma de pensar.

Existen muchas aplicaciones no solamente para el aprendizaje de idiomas sino que además para practicar y aprender diferentes habilidades, a cualquier nivel académico, y para estudiantes con diferentes necesidades. Mi recomendación a los docentes de otras materias es que investiguen, se familiaricen para que utilicen muchas opciones que hay en dispositivos móviles para sus materias y les puedo asegurar que se van a sorprender con la gran cantidad de opciones, así como divertidas aplicaciones que encontrarán y que les permitirán hacer actividades en sus clases para reforzar el material visto dentro del aula.

Creo que una de los beneficios más importantes de una escuela es la transversalidad de las materias, una de las actividades que más enriquece el aprendizaje es compartir e intercambiar información, material, ideas y en este caso sugerencias tecnológicas ya que estas nos ayudan a impartir las clases de una forma más práctica y a su vez hacer la información significativa para los estudiantes.

Referencias

- Ausubel D. (2009) "Aprendizaje significativo".
Kolb, D.A.(1975) "toward an applied theory of experimental learning" in C. Cooper (ed) theories of group process, London: John Wiley.
Alonso, Gallego y Honey, A. (1999). "Estilos de aprendizaje". Bilbao. Mensajero.

Gestión de proyectos colaborativos de Comunicación a través de plataformas digitales

Schroeder Estanislao Higareda Islas

Facultad de Comunicación y Mercadotecnia
Campus Campestre

1.1 Resumen

En el presente proyecto se busca describir la actividad “Gestión de proyectos colaborativos de Comunicación a través de plataformas digitales” como una práctica didáctica que permitirá a los alumnos aprovechar las diversas plataformas y herramientas digitales que permiten desarrollar de manera eficiente un adecuado esquema de trabajo colaborativo. En vista de los avances de las Tecnologías de la Información como herramienta fundamental, se busca integrar las mismas en el contexto laboral de los alumnos.

Al estar desarrollando proyectos que van desde una campaña publicitaria, un video, una revista, hasta la organización de un evento, los alumnos tienen la posibilidad de realizar su actividad desde cualquier parte y en cualquier momento aprovechando la interrelación que existe en la plataforma. De esta manera, todos podemos conocer de manera inmediata el estatus de nuestro trabajo. Esta actividad fue motivada por la creciente tendencia de los alumnos de Ciencias de la Comunicación para generar proyectos dentro de la modalidad “freelance” y, por ende, requieren el uso de plataformas digitales para desempeñar sus actividades laborales.

Esta práctica les permite tanto conocer opciones accesibles y de uso sencillo para cumplir con los elementos básicos de la formación de proyectos, como integrar una adecuada disciplina de trabajo que es requerida cuando se tiene esta libertad para realizar las actividades. En esta práctica, los alumnos utilizaron una plataforma de gestión (TRELLO) y una de comunicación (SLACK) como herramientas de apoyo en el cumplimiento de los objetivos de la materia Administración Contemporánea. Dentro de los objetivos cumplidos se encuentra la capacidad de adaptación al ámbito digital, la adecuada formación de una disciplina de trabajo y la capacidad de organizar de manera eficiente un proyecto laboral simulado.

1.2 Introducción

Una parte esencial en el perfil de egreso de la carrera de Comunicación es la adaptación que tienen para formar sus propios proyectos, lo cual hace que actividades del tipo “freelancer” sean parte de las opciones laborales. Se denomina Freelancer a “profesionistas que ofrecen sus servicios para tareas determinadas, que generalmente le abonan su retribución no en función del tiempo empleado, sino del resultado obtenido, sin que las dos partes contraigan obligación de continuar la relación laboral más allá del encargo realizado”. De acuerdo a datos de la Encuestas Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE) realizado por el INEGI en 2017, esta actividad ha tenido un gran crecimiento en el país con un total de casi 14 millones de trabajadores, de los cuales, 3.5 millones son profesionistas con una carrera terminada. Varios de estos trabajadores han justificado llevar a cabo por la insatisfacción personal de sus trabajos formales o por necesidad al haber sido despedidos. En el estado de

Guanajuato existen 136,200 profesionistas catalogados como trabajadores independientes o Freelancers. De esta cantidad, 107,169 constituye al servicio como actividad económica principal cuyos perfiles se encuentran diseñador, escritores, editores de estilo, copywriter (Publicidad), traductores, desarrolladores web y marketing digital, entre otras (INEGI, 2017).

En el aspecto social, los freelancers buscan, una estructura de trabajo que facilite sus actividades para establecer un adecuado precepto en lo referente a su vida laboral. Entre estos elementos se encuentra el tiempo, el ambiente en el que se desempeñan, la satisfacción personal y la posibilidad de tener múltiples clientes.

Ante esta posibilidad, los estudiantes de la carrera de Comunicación pueden ser beneficiados al conocer los esquemas de trabajo que pueden establecerse utilizando un software de gestión de proyectos para formar parte de esta dinámica de trabajo.

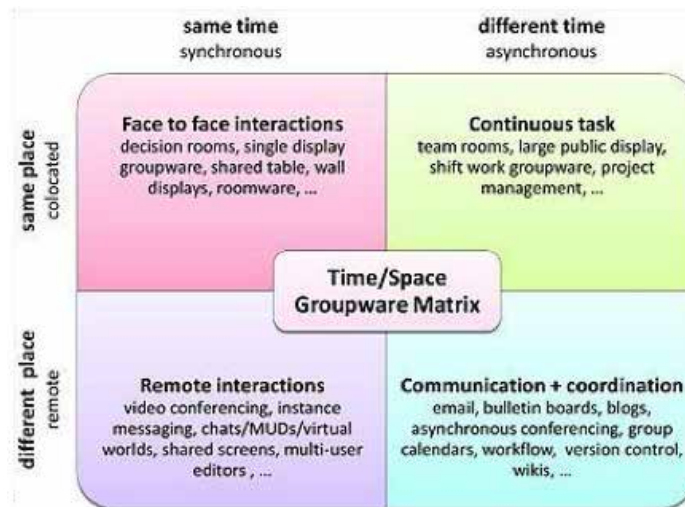
La inquietud de realizar esta práctica surge de la tendencia que existe para utilizar las Tecnologías de Información como opciones de trabajo fuera del ámbito organizacional para los estudiantes. El uso de TIC en la gestión de proyectos debe ser para el desempeño laboral, no solo de los estudiantes, sino también de aquellos que tienen una actividad económica establecida. De acuerdo al sitio de contacto freelancer Nubelo (recientemente adquirida por Freelancer.com), en el 2014 el 44% de los freelancers de América Latina pertenecía al grupo de edad entre los 26 y 35 años de edad. Este rango de edad es el que se encuentra más relacionado el término Milllennial y, por ende, el más involucrado en el uso de las Tecnologías de Información como parte de su cultura, ya que se les considera “nativos digitales”, la única generación para las cuales estas tecnologías no son algo a lo que han tenido que adaptarse.

En el caso de México, la misma firma (Nubelo) encontró en 2015, que el 80% de los mexicanos dentro de ese rango preferirían tener su actividad laboral a través del trabajo independiente. También se ha mencionado que los freelancers tienen una relación mucho más estrecha con PYMES, ya que sus contratos están mucho más relacionados con ellos, especialmente al momento de intentar desarrollar un negocio. Estos significan el 56% de los pequeños empresarios hace uso de esta modalidad para generar ingresos y ahorrar costos. Esta demanda de trabajadores independientes requiere el desarrollo de una disciplina laboral basada en la adecuada gestión y comunicación de actividades, el cual es el objetivo principal de esta práctica.

1.3 Desarrollo de la Práctica

En la actualidad, el uso de Tecnologías de Información para el desarrollo de nuestras actividades se ha tornado imperante. Las necesidades que desarrollarnos como profesionales no son la excepción y por ende es importante que se conozcan y se elaboren prácticas apoyadas por este tipo de herramientas ya que su conveniencia permite que la revisión haga en tiempo y real, consecuentemente, todos los involucrados en la misma plataforma tendrán la posibilidad de revisar los avances y actividades del resto del equipo.

La expectativa de esta práctica se inicia por la relación de la Matriz del Trabajo Colaborativo Asistido por Computadora (CSCW), elaborado por Robert Johanssen en el cual podemos observar la relación “Tiempo-Espacio” de las interacciones. La parte que compete a esta actividad dentro de la matriz se relaciona a dos cuadrantes: la “sincrónica remota” que busca desarrollar elementos de “interacción remota” para la cual se usará una plataforma de comunicación (SLACK); y por otro lado la “asincrónica remota” que requiere elementos de comunicación y coordinación de esfuerzos a través de una plataforma de gestión de proyectos (Trello).



Si bien la universidad proporciona una plataforma educativa efectiva para este tipo de actividades, tenemos que recordar que su objetivo es la enseñanza-aprendizaje, y con otras plataformas externas, podemos enfocarnos en el ámbito de desarrollo de disciplinas laborales. A su vez, los alumnos no tienen la capacidad de utilizar la plataforma una vez que dejan la universidad, por lo que es necesario que conozcan otras opciones para realizar actividades en el ámbito externo, y es primordial conocer las más eficientes y económicas.

El objetivo de esta actividad dentro de la materia “Administración Contemporánea”, es desarrollar un proyecto relacionado con actividades propias de las ciencias de la comunicación, desde la gestión de sus objetivos hasta la entrega final y evaluación del proyecto finalizado. Los alumnos tienen la oportunidad de elegir a los integrantes de su equipo, así como la actividad económica que busquen desarrollar, misma que debe estar relacionada con actividades de las ciencias de la comunicación.

La planeación de este proyecto requirió en principio establecer un esquema de trabajo relacionado con la administración de proyectos basada en el PMBOK, con lo cual se debían seguir dos fases esenciales: La fase mecánica que consiste en la planeación de los tres elementos clave del proyecto (alcance, tiempo y presupuesto), así como la estructura del trabajo; posteriormente sería llevada a cabo la parte dinámica, que es la ejecución y entrega. Las rúbricas a evaluar se basan en la estructuración del proyecto, cumpliendo con las especificaciones, la entrega en el tiempo solicitado en el cronograma y el evento de presentación del entregable final.

La parte teórica mostraba tanto las rúbricas como las metodologías de trabajo, mientras que la práctica sería la ejecución de estas metodologías a partir de entregas que se harían de manera digital a través de la plataforma de gestión de proyectos “Trello” y la herramienta de comunicación “Slack”. Esta plataforma de gestión de proyectos fue elegida por su sencillez y su accesibilidad. Durante el primer parcial, se realiza una sesión de entrenamiento para aprender a utilizar ambas herramientas, lo que permite la creación de los grupos de trabajo, conocer la interfaz y capacidades de las plataformas, así como aclaración de dudas respecto a las opciones de trabajo que tienen dentro de las mismas.

Los alumnos debían mantener las entregas de manera constante, basada en la calendarización de sus actividades, a través de un Diagrama de Gantt que forma parte del diseño de actividades propias del proyecto. A través de un sistema de planeación basado en la realización de un PERT, ellos definen los tiempos de cada actividad, y con ello se le da cierta responsabilidad a cada uno de los integrantes en cuestión. Basado en los objetivos de la materia, gracias a esta plataforma los estudiantes podían:

- a) Conocer el avance y fechas límites de las respectivas actividades ya que envía un recordatorio a los involucrados.
- b) Dividir el trabajo a cada alumno, mismo que era el responsable del cumplimiento del mismo.
- c) Llevar un seguimiento gracias a la bitácora integrada, la cual correspondía a las acciones de todos y cada uno de los integrantes.
- d) Se hace retroalimentación en tiempo real a través de la plataforma, lo cual permite que las revisiones sean rápidas y eficientes. Si es necesario, se realizan juntas extraordinarias para aclarar situaciones particulares que puedan surgir.

Con Slack, se realiza una simulación de junta de trabajo a distancia durante sesiones planeadas dentro del trabajo, en la cual los alumnos se ubican en un lugar externo al salón (siempre dentro de la universidad) y se conectan a internet para recibir retroalimentación de sus actividades de manera remota, haciendo sus correcciones a través de esta plataforma. Posteriormente, se utiliza para mantener contacto con el maestro para dudas y aclaraciones. En conjunto, ambas plataformas generan valor tanto en la gestión como en la comunicación en lo referente a la ejecución del proyecto, cubriendo con el objetivo general de esta práctica.

El proceso que se lleva a cabo en esta actividad se basa en el proceso administrativo básico (Munch, 2015):

- Planeación: Se generan objetivos y cómo llegar a ellos
- Organización: Se hace una asignación de roles y actividades entre los alumnos
- Integración: Elegir esquemas de trabajo y recursos
- Dirección: Ejecución del plan de trabajo
- Control: Medición de los resultados

1.4 Resultados de la Práctica

La práctica resultó un poco complicada en un inicio para los estudiantes, ya que les era difícil utilizar una plataforma nueva cuando tenían la experiencia del uso de una similar en la plataforma educativa de la universidad, pero conforme fue pasando el tiempo, muchos equipos hicieron uso adecuado de las herramientas tanto para control del desarrollo de su trabajo (Trello) como para comunicación de los mismos (Slack).

Se hizo una revisión continua de las entregas en horario fuera de clases, en el cual se debían tener en tiempo y forma, todos los avances que eran solicitados basados en el plan de trabajo realizado al inicio del proyecto. De esta manera, se podía solicitar de manera inmediata los cambios necesarios para que el proyecto quedase entregado de manera adecuada para no retrasar el resto del proyecto.

Dentro de las evidencias, podemos mostrar algunas conversaciones que se tuvieron durante el uso de la plataforma de comunicación SLACK que se utilizó durante la dinámica de simulación de junta remota. Gracias a esta herramienta se pudo hacer una muestra de cómo sería hacer una actividad laboral a distancia y tiempo real con las respectivas entregas de las actividades solicitadas. Cabe mencionar que estos documentos se integran a Trello para dar seguimiento.

Slack needs your permission to enable desktop notifications.

Revista Cracks - stanhigareda

All Threads

Channels

- # general
- # random

Direct Messages

- slackbot
- stanhigareda (you)
- andreacondoso
- jorge-gonzalez
- juanaguilera
- karlaguerrero
- palomycr
- pedrovargas
- wencessierra

+ Invite People

Apps

#general

Company-wide announcements and work-based matters

Saturday, March 25th

Monday, March 27th

karlaguerrero 4:25 PM
al igual q el diagrama de proceso

Tuesday, March 28th

stanhigareda 12:06 PM
uploaded this file

FODA.pdf
223 kB PDF

karlaguerrero 7:57 PM
gracias

Wednesday, March 29th

wencessierra 8:44 AM
gracias Stan

stanhigareda 11:02 AM
Buen día. HOY trabajen su FODA. Entreguen avances antes de las 11:45. Nos vemos en el Aula Magna a las 12:00 BUSQUENME PARA PASE DE LISTA

wencessierra 11:05 AM
ok gracias Stan

pedrovargas 11:07 AM
holi

juanaguilera 11:07 AM
@stanhigareda ya llegue

karlaguerrero 11:09 AM
hola

jorge-gonzalez 11:09 AM

+ Message #general

Slack needs your permission to enable desktop notifications.

Revista Cracks - stanhigareda

All Threads

Channels

- # general
- # random

Direct Messages

- slackbot
- stanhigareda (you)
- andreacondoso
- jorge-gonzalez
- juanaguilera
- karlaguerrero
- palomycr
- pedrovargas
- wencessierra

+ Invite People

Apps

#general

Company-wide announcements and work-based matters

Wednesday, March 29th

DEBILIDADES: Mala coordinación de equipo lo que provoca un retraso en el trabajo y no se logra el objetivo de tiempo y forma en la entrega del trabajo

OPORTUNIDADES: Apoyo y organización con un equipo de trabajo especializado en el diseño de revistas o cualquier medio publicitario

AMENAZAS: Pérdida de información digital de manera inesperada, crasheo de un software en el cual se está trabajando la revista. que te parece @stanhigareda

palomycr 11:36 AM
Jefa de redacción y estilo.
Fortalezas: facilidad para la realización de una redacción adecuada y acorde a las características requeridas, responsabilidad ante lo que se dice en la revista, respeto hacia el lector.
Oportunidades: Poder hacer llegar un mensaje objetivo al público (en este caso juvenil) para que se sientan identificados.
Amenazas: Que los dispositivos electrónicos no funcionen o tengan fallas, que haya modificaciones en la RAE y no estemos actualizados.
Debilidades: Que no haya cierto "tacto" para el público, ya que esto puede herir susceptibilidades.

wencessierra 11:38 AM
REPORTERO: @stanhigareda

- FORTALEZAS:
 - Idea de la nota antes de realizarla
 - Acuerdo con mi jefe de información para la idea de la nota
- OPORTUNIDADES
 - Agenda oportuna
 - Fácilidad de preguntas
 - Contacto con entrevistados.
- DEBILIDADES
 - No contar con planeación de la nota (idea)
 - No contar con los instrumentos necesarios para la realización de la nota (cámara, grabadora)
- AMENAZAS
 - Pérdida de algún instrumento (cámara, grabadora)
 - Pueda cancelar el entrevistado
 - Condiciones climatológicas en espacios exteriores

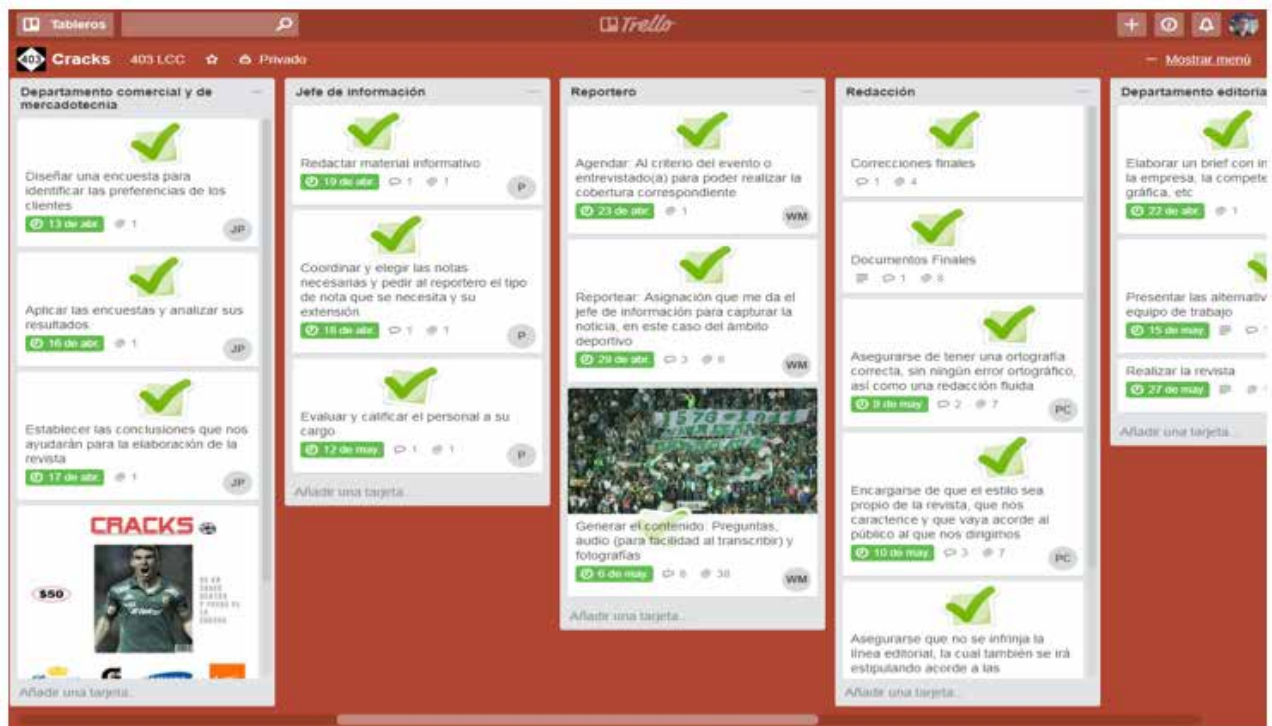
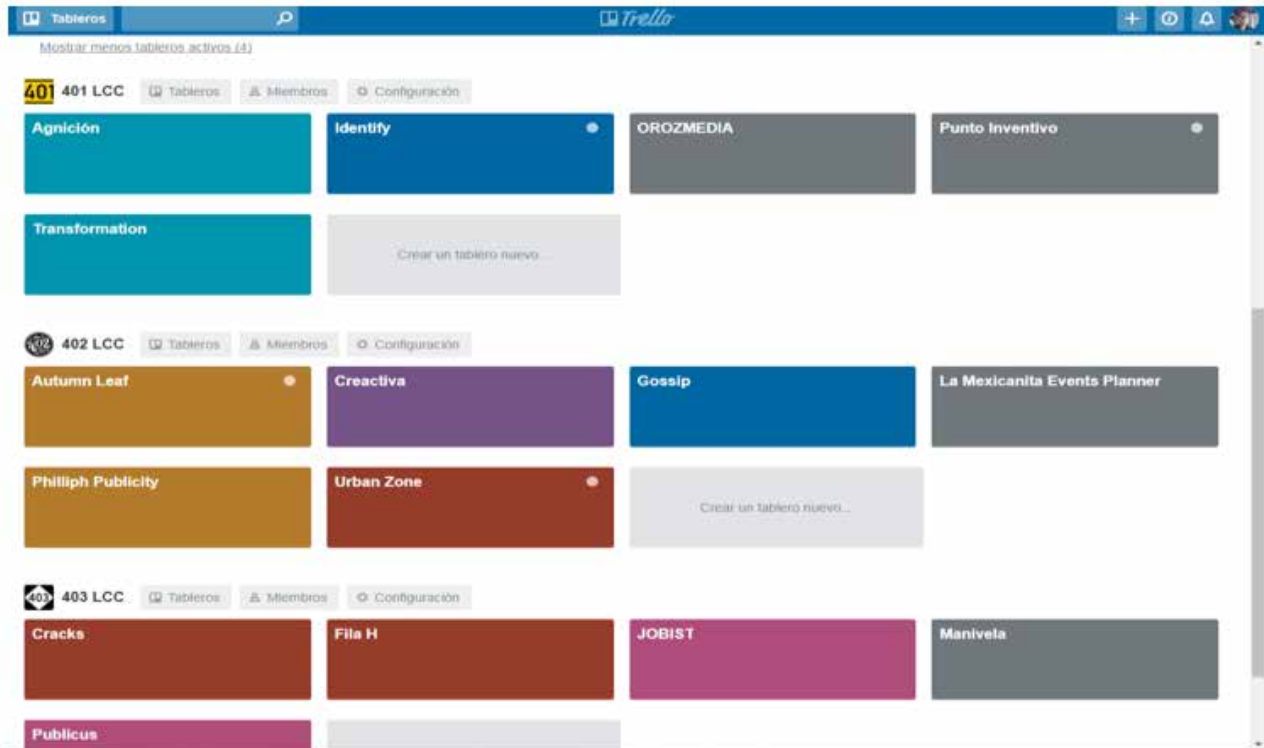
stanhigareda 11:39 AM
@wencessierra Bien

+ Message #general



SEGUNDA JORNADA INSTITUCIONAL DE DIÁLOGOS DOCENTES

Las evidencias siguientes muestran a los equipos correspondientes junto con sus proyectos. Se puede ver la distribución de actividades, los roles que siguen cada uno de los integrantes de los equipos de trabajo, y las revisiones por parte del maestro.

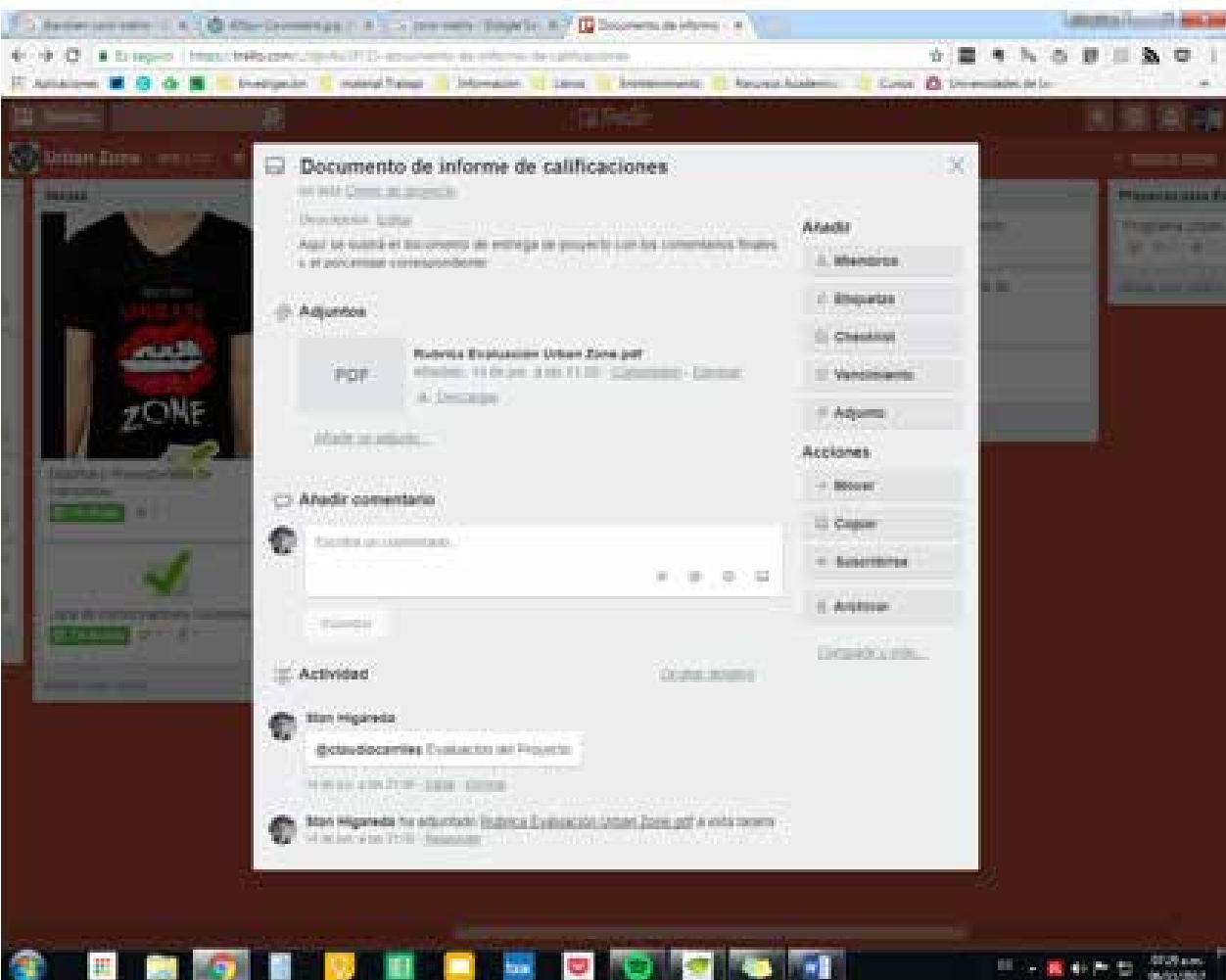


En la siguiente imagen podemos ver en el lado derecho la bitácora que tiene la plataforma, la cual nos permite dar un seguimiento de todo lo que se ha realizado en la página de proyecto, desde la creación de nuevas zonas de trabajo, hasta el “upload” de las evidencias y sus correspondientes comentarios.





SEGUNDA JORNADA INSTITUCIONAL DE DIÁLOGOS DOCENTES



El uso de esta plataforma permitió a los alumnos llevar un control más adecuado de los proyectos, ya que todo el trabajo generado estaba en un lugar común tanto para los involucrados como para el maestro. Gracias a esto, se pudo generar un interés general respecto a los alcances que puede tener este tipo de herramientas de gestión de proyectos.

1.5 Reflexiones de la buena práctica

1. **Pertinencia:** Como ya se explicó en la introducción, el ámbito laboral actual requiere que los profesionistas estén por lo menos familiarizados con la estructura de trabajo a través de TIC. Mientras estas herramientas nos permitan mejorar nuestro estilo de trabajo, estaremos aprovechando la tecnología como una aliada antes que una desventaja.
2. **Implicación activa:** Los estudiantes tuvieron la posibilidad de conocer activamente estas herramientas lo cual abre opciones para que puedan conocer otras similares que aunque tienen costo, pueden incluir mejores opciones para desempeñar sus actividades.
3. **Efectividad:** El estudiante tiene la posibilidad de utilizar una herramienta que facilitará su desempeño en actividades relacionadas a administración de proyectos. El uso de estas herramientas permite adecuar sus procesos y estilos de trabajo de manera que cumpla con las características principales de la administración que son el uso de los recursos para el cumplimiento de objetivos de manera eficiente y eficaz. Ambos rasgos son identificados gracias al seguimiento de los proyectos (eficiencia) y al cumplimiento de los objetivos del mismo (eficacia). Todo esto reflejado más particularmente en la capacidad de poner todos estos elementos al alcance de todos los involucrados, y el adecuado seguimiento y desarrollo de los tiempos especificados en los planes de trabajo.
4. **Reciente temporalidad:** Esta actividad ha sido implementada en los dos últimos periodos de la materia Administración Contemporánea de la carrera de Ciencias de la Comunicación que se lleva en el cuarto semestre del programa

1.6 Consideraciones finales

Dentro de las necesidades esenciales actuales, el recurso de las Tecnologías de Información y Comunicación se ha marcado como parte esencial del desarrollo de los negocios. El uso de estas plataformas constituye ya no una ventaja, sino una necesidad por el inminente crecimiento de las opciones laborales. Tener un control sobre nuestras actividades, así como una adecuada organización de la información, hace que estas prácticas sean compartidas para que su uso sea planteado dentro de la rutina laboral no solo de los freelancers sino también a empresas formales.

En una instancia futura, sería ideal poder realizar este tipo de actividades totalmente en línea, haciendo la simulación en un periodo mucho más pertinente a las necesidades actuales. Que todo el proceso del proyecto se lleve a cabo a distancia y que el cumplimiento del mismo sea parte de las rúbricas de evaluación.

Si bien no es posible a todos los docentes replicar en su totalidad toda esta práctica por la naturaleza de sus materias, sí se puede hacer una invitación a que conozcan las diversas opciones que existen dentro de las instancias de las TIC para desarrollar mejores prácticas y preparar a los alumnos para desenvolverse adecuadamente en un ámbito digital que ya nos ha alcanzado, y en algunos casos, nos ha rebasado.

Considero que compartir esta necesidad de crear una cultura basada en las TIC me ofrece como docente la posibilidad de fomentar esta filosofía. Considerar las herramientas digitales no como un aspecto laboral que nos ponga en desventaja, sino como parte fundamental de nuestro desempeño como profesionistas. El reconocer la necesidad de gestionar nuestras actividades profesionales de una manera práctica, eficaz y sobre todo, que permita la evolución de nuestra propia área de experiencia, nos facilitará reconocer el rumbo que debemos tener para seguir siendo competitivos en nuestras propias disciplinas.

Agradezco a las autoridades de la Facultad de Comunicación y Mercadotecnia las facilidades otorgadas para el adecuado desarrollo de esta actividad.

Bibliografía

- Cohen Karen, D. (2015). Tecnologías de información en los negocios (5a. ed.). McGraw-Hill Interamericana.
- Diamandis, P., & Kotler, S. (2016). Bold. New York: Simon & Schuster.
- Fried, Jason. (2013). Remote. USA: Crown Business.
- Rogers, David. (2016). The Digital Transformation Playbook. EUA: Columbia Business School.
- Münch, Lourdes “Fundamentos de Administración” Trillas. 2017
- Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo. INEGI. 2017 www.inegi.org.mx
- Moursund, D. (2009). Project Based Learning using information technology. India: Viva Books Private Limited.
- Galeana, L. (2006). Aprendizaje basado en proyectos. CEUPROMED
- Schmidt, K. (2011). The Concept of ‘Work’ in CSCW. Computer Supported Cooperative Work (CSCW), 20(4-5), pp.341-401.

Gramática de forma dinámica

Juan José Zamora Díaz

Centro de Lenguas
Campus Campestre

1.1 Resumen

La presente práctica “Gramática de forma dinámica”, puede ser considerada como una práctica educativa dadas las características de la misma. Esta actividad tiene como objetivo primordial, acercar a los estudiantes universitarios a prácticas del aprendizaje de la gramática inglesa de una manera amena, que les permita dominarla y que les motive a querer aprenderla, para mejorar su inglés.

Lo anterior expuesto se deriva de las constantes quejas que he escuchado de los estudiantes sobre lo aburridos que están al ver nuevamente los mismos temas desde que estaban en la primaria, abordados de la misma manera.

La implementación de este tipo de práctica educativa en cuanto a la enseñanza y estudio de la gramática inglesa, responde de manera efectiva a esta necesidad que tienen los alumnos de aprender de una manera más acorde a sus características y estilos de aprendizaje.

No olvidemos que estas nuevas generaciones están muy empapadas de las cuestiones tecnológicas y se sienten sumamente cómodos en estos ambientes virtuales de aprendizaje, de acuerdo a un artículo publicado por La Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa, y que hace eco a un sin número de artículos, libros e investigaciones que han probado esta tesis.

Es por ello que esta práctica educativa puede enriquecer de manera sustancial nuestra praxis educativa y todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, para lograr un aprendizaje significativo en nuestros alumnos.

1.2 Introducción

En este apartado se encuentra descrita de forma breve la mecánica a seguir para la implementación de la práctica docente, así como el tipo de evaluación que se llevó a cabo y las consideraciones finales sobre esta experiencia pedagógica.

Esta práctica pedagógica se divide en cuatro apartados que son:

1. Desarrollo, donde se explica de manera detallada la forma en la que se llevó a cabo la práctica.
2. Resultados, donde se muestran las evidencias de la actividad así como los productos que emanaron de esta.
3. Reflexiones, donde se utiliza la herramienta cognitiva de la metacognición para poder observar la experiencia al igual que los productos de esta, desde varias perspectivas, que nos lleven a estar siempre en una mejora continua.
4. Consideraciones finales, donde se exprese un cierre de ideas concernientes a la práctica educativa y que sirva para establecer derroteros a seguir en el proceso de mejora de la praxis educativa en el área de la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

1.3 Desarrollo de la Práctica

Esta práctica se llevó a cabo en el grupo 701, el cual se encuentra conformado por 16 alumnos, 13 de ellos son de la facultad de odontología, 2 de la carrera de gastronomía y uno de la carrera de arquitectura. El nivel de inglés que se imparte es un nivel C1 de acuerdo al marco común de referencia, en la universidad la nomenclatura es nivel VII; la clase se imparte a las 7 de la mañana y su duración es de 50 minutos.

ACTIVIDAD DE INICIO Duración: 7-8 minutos

El profesor saluda a los alumnos y les pregunta cómo se sienten en ese momento. Posteriormente los coloca en equipos de 5 alumnos y divide el pizarrón en tres partes, una parte para cada equipo.

El profesor les pide a todos los alumnos que pasen al pizarrón, todos los equipos con todos sus miembros. Después, les dicta algunos verbos en forma infinitiva, los cuales ellos escriben en forma de pasado participio, en colaboración con los miembros del equipo.

El equipo con el mayor número de verbos escritos en forma correcta, es el ganador de la actividad de inicio.

PRESENTACIÓN ----- **actividades**

El profesor muestra una presentación en ppt, en la cual se presentan preguntas en voz pasiva: Who was the light bulb invented by? Who was America discovered by? When was America discovered? Who was the printing press invented by? Who was the Divine Comedy written by? Who was Cien Años de Soledad written by?

Se realizan las preguntas y los alumnos que sepan la respuesta correcta levantan la mano y responden. 10 MIN.

Se les pide a los alumnos que tomen sus dispositivos móviles y accedan a internet para que busquen los inventos más importantes del siglo XX. Escriben los que más les llamen la atención y los escriben en forma de pregunta en voz pasiva. Pasan al pizarrón y anotan las preguntas. 10 MIN.

Se colocan los alumnos en parejas para que pregunten y respondan de forma oral las preguntas que se han escrito en el pizarrón. 10 MIN.

Se forman equipos de 5 miembros cada uno, y se le asigna un número a cada uno. El profesor divide el pizarrón en tres partes, cada una para cada equipo, se dice un número y cada uno de los equipos manda al alumno que le corresponde el número. El profesor les da un verbo, y los alumnos escriben una pregunta con ese mismo verbo, siguiendo la estructura de las preguntas que se han utilizado en las actividades anteriores. El profesor da retroalimentación de acuerdo a las preguntas que se escribieron en el pizarrón y corrige las preguntas en voz pasiva que sean erróneas. 10 MIN.

CIERRE

Como actividad de cierre, el profesor señala de manera puntual la estructura de las preguntas en voz pasiva y les recuerda, de manera oral, lo que se vio en clase. Tarea: 10 preguntas en voz pasiva con el tema de cultura general.

1.4 Resultados de la Práctica

Los resultados de la práctica son medibles en dos dimensiones: la dimensión de la gramática inglesa, lo que se pudo constatar con la exactitud con la que los alumnos pudieron escribir y estructurar las preguntas en voz pasiva, y la ampliación de su dominio de temas de cultura general, que para un alumno de licenciatura deben de ser un ejercicio que es bueno realizarlo de vez en vez.

Se comprobó si la práctica logró los resultados esperados, que en este caso era el que el estudiante formulara preguntas en voz pasiva de manera correcta y que ampliara su conocimiento de temas de cultura general. Lo anterior se corroboró al analizar las preguntas que realizaron en clase, así como también las preguntas que realizaron de tarea.

Finalmente, también pude constatar que los alumnos se interesaron de manera activa en el tema de la clase y en la forma de llevarla a cabo, lo cual culminó con el logro de los objetivos de la práctica educativa.

1.5 Reflexiones de la buena práctica

El presentar la gramática de manera deductiva, es decir de manera contextualizada, es un gran detonante para despertar la curiosidad natural de los alumnos. Los alumnos tienen una gran energía y participan activamente en actividades que implican el estar en movimiento e interacción activa con sus pares.

Este tipo de prácticas requieren de un gran despliegue de energía, tanto de parte del profesor como de parte de los alumnos, pero el resultado lo vale.

La forma en que los estudiantes responden a este tipo de actividades es una gran forma de promover el aprendizaje significativo, ya que al poner en acción su parte física y su parte cognitiva y emocional, los alumnos se apropian del conocimiento de manera más efectiva. Los alumnos realmente disfrutaron de este tipo de actividades y aprenden al mismo tiempo.

1.5 Consideraciones finales

Finalmente, es necesario que el profesor de idiomas comprenda que los alumnos tienen una dinámica y estilos de aprendizaje que se tiene que tomar en cuenta para poder ofrecerles una educación de calidad.

Los alumnos están aburridos de solamente tener el pizarrón como único recurso didáctico y de que la clase todavía se siga impartiendo como hace muchos años. Los alumnos están deseosos de que las clases sean didácticas y poder interactuar con sus compañeros de manera efectiva y productiva. El profesor debe de animarse a romper sus antiguos paradigmas para poder mejorar su praxis educativa y lograr los fines últimos de la educación holística. Y como dijo Vygotsky, “a través de los demás llegamos a ser nosotros mismos” en este pensar podemos ver la importancia que conlleva que los alumnos adquieran el conocimiento por medio de la interacción con sus pares y la importancia que implica el implementar este tipo de estrategias en nuestras clases.

Fuentes

- Harmer J, (2015) The Teaching of English. England: Pearson Education.
- L.S. Vygotsky,(1978) Michael Cole. Boston: Harvard University Press.
- Valeiras, Nora. La educación superior y los entornos virtuales. Recuperado 31 mayo, 2018, de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/551>



Diseño de un Módulo Constructivo en Sistema P.O.P. (Point of Purchase o Punto de Venta)

Ramón Rodríguez Espinoza

Facultad de Diseño
Campus Campestre

1.1 Resumen

La presente práctica se dio dentro de un proyecto multidisciplinar con estudiantes de Diseño Industrial de 3er. semestre, pretendiendo integrar conocimientos metodológicos, de experiencia estética y de factores humanos hacia el diseño de un producto, todo bajo un esquema de aprendizaje centrado en casos de intervención real.

El interés por desarrollar tal práctica fue incentivar el trabajo en equipo, provocar la creatividad en el diseño basado en necesidades específicas de un cliente-usuario-producto, así como de la materialización de dicha intervención en un punto de venta (P.O.P.). Para ello, se trabajó con las materias de Metodología de producto, Diseño conceptual y Ergonomía, mismas que se rigieron por un cronograma general y otros particulares. Se designaron equipos de estudiantes que debían organizarse, ubicar y negociar un proyecto con un potencial cliente, basándose en los recursos disponibles de tiempo, presupuesto y tecnología.

En lo correspondiente a la materia de Ergonomía, se diseñó un instrumento que reglamentaba la conceptualización de un sistema constructivo flexible para el P.O.P y una serie de requerimientos administrativos y ergonómicos que deberían homologarse con los del cliente. El proyecto se llevó por etapas formalizadas en cumplimiento de entregas sobre investigación, procesos y validaciones, previas a la entrega final, todo en un lapso de 4 a 5 semanas. A pesar de las vicisitudes del proyecto (tiempo, costos y complejidad), los resultados fueron muy destacados bajo el criterio unánime de los maestros involucrados en el seguimiento y evaluación, sin embargo, se prevé que la temática de dicho proyecto sea replanteada año con año buscando nuevas líneas y retos propios del contexto en el que se presenten.

1.2 Introducción

Para el desarrollo del proyecto en la materia de Ergonomía, se buscaba resolver una temática propia del diseño industrial, considerando a la ergonomía física y administrativa en el diseño de un “módulo” que permitiera construir un punto de venta (P.O.P.), para lo cual se formalizó un cronograma de proyectos con los siguientes apartados: 1) Datos de identificación del proyecto, 2) Normas del trabajo en equipo puestas por el profesor, 3) Normas del trabajo en equipo puestas por los mismos estudiantes, 4) Criterios de evaluación, 5) Un check list de requerimientos ergonómicos que debía cumplir el módulo constructivo y, 6) Registros de fechas de entrega así como los métodos de trabajo particulares o actividades para el proyecto (grupal e individual), englobados en las siguientes fases generales:

- Observación, planeación, análisis y definición de problema
- Estrategia de intervención y planeación para ejecutar el diseño
- Maquetas y pruebas con modelos para el diseño final
- Validación del diseño

Todo lo anterior se dio con el objetivo de aplicar los principios de la ergonomía vistos, tanto en el curso como en las materias participantes, con el fin de desarrollar un módulo constructivo en sistema P.O.P., a fin de transferir y demostrar conocimiento en la solución de una problemática de diseño real.

Aunque pareciera un tema complejo para responder a requerimientos académicos y de mercado, la idea era precisamente darle viabilidad a dicho contexto, buscando simplificar el trabajo de administración y construcción de un producto como lo es un punto de venta modular. Fácil elaboración en serie, sistematización para la estructuración “libre de herramientas”, posibilidad de configurarse en diversos formatos y muebles propios de un P.O.P. bajo el valor de la simplicidad como filosofía de diseño, fueron las premisas que buscaron acercar al estudiante a la exploración y la búsqueda de experiencias de trabajo enriquecedoras, transferibles y emprendibles.

1.3 Desarrollo de la Práctica

La motivación general al proyecto fue una propuesta colegiada y planteada por la coordinación a principio del semestre, en la que se pretendió integrar varias materias en un solo proyecto de mayor envergadura y aprovechamiento en términos de experiencias de aprendizaje, de lo cual, en lo relativo a la Ergonomía, se retomó una temática que había tenido buenos resultados en semestres previos (módulo constructivo multifuncional), brindando con ello un nuevo reto cognitivo al trabajar diferentes requerimientos de producto y usuario, concretamente para el diseño destinado al área comercial.

Para ello se diseñó un instrumento de planeación y registro que implicó los siguientes puntos:

- Datos de identificación de la materia, integrantes y proyecto
- Breve descripción del proyecto
- Criterios de evaluación
- Objetivos
- Lineamientos sobre el cronograma de proyectos
- Lineamientos sobre el trabajo en equipo
- Acuerdos internos
- Generalidades de interés para el trabajo en equipo
- Registro de actividades, evidencias y tareas independientes
- Indicadores y anexos
- Políticas de curso
- Check list de diseño ergonómico

Primeramente, se procedió a dar la instrucción del proyecto y su asentamiento por fases generales y específicas en el instrumento de planeación, en el que también se debían delimitar funciones y responsabilidades de los participantes, así como las metodologías y evidencias entregables por semana. Enseguida, se procedió a realizar una lista de requerimientos de proyecto propios del cliente, de los cuales se obtendrían aquellos de carácter crítico propios de la ergonomía. De igual forma, se hizo un compendio teórico que fundamentó las propuestas de diseño con base en la observación de los criterios pertinentes. Continuando con lo anterior, se procedió a llevar un método ergonómico el cual constó de 5 fases específicas: a) observación, registro y medición de variables, b) análisis y definición de variables críticas, c) diagnóstico y estrategia de intervención, d) experimentación

y diseño de la propuesta de intervención y finalmente c) implementación, medición de las nuevas variables y continuidad. Con respecto a los entregables, se verificaron bocetos, modelos y maquetas que llevarían a materializar un prototipo de validación. Con lo que refiere a los requerimientos para el diseño del módulo, se solicitó lo siguiente:

- Considerar adecuaciones ergonómicas propias de la manipulación y operación
- Debe poderse transportar mínimo con una mano
- No debe pesar más de 5 kg
- Debe tener acabados y ensamblajes seguros al trato
- Debe poder apilarse o compactarse para facilitar transporte y almacenaje
- Debe tener instrucción gráfica de armado
- Debe soportar hasta 150 kg de carga
- Las medidas del módulo deben ser proporcionales para la conformación de asiento, mesa de trabajo y almacén
- Deben soportar el uso y abuso propios del trabajo
- Deben cumplirse al menos 5 criterios de seguridad
- Debe aplicarse algún método de evaluación ergonómica, ya sea postural, de manejo de cargas, etc.
- Debe poder construirse por separado o simultáneamente: un espacio para punto de venta, un mueble de almacén abierto o cerrado, una superficie de asiento y otro de trabajo o exhibición.
- El módulo no debe concebirse como mueble por sí mismo
- Las configuraciones deben facilitar las operaciones propias del trabajo
- Pueden realizarse el número de módulos necesarios para las necesidades del cliente
- El P.O.P. debe conformarse por al menos 80% de diseño original
- Los sistemas de ensamble deben ser manuales, sin uso de herramientas especiales
- Deben emplearse materiales y estructuras confiables, durables, pensando en reemplazos
- No usar machihembrados simples o magnéticos como única forma de estructuración, cuidar el efecto de la gravedad en el posicionamiento de elementos
- Deben contemplarse disposiciones para cableado, iluminación y ventilación de equipos
- El módulo debe ser fácil y simple de producir
- No abusar de elementos prefabricados para el diseño
- El módulo debe repetirse a sí mismo para obtener las diversas configuraciones, pero sólo puede haber hasta 3 variaciones de la misma idea, ya sea modificando su escala o proporciones (pero no sus principios)

Las revisiones semanales implicaban verificar la operabilidad, pertinencia, estética y cumplimientos del producto, y para ello se les hacían observaciones que retroalimentaban alguna falla o reafirmaban una buena decisión, teniendo como base el sustento metodológico, teórico, técnico y comercial (del cliente).

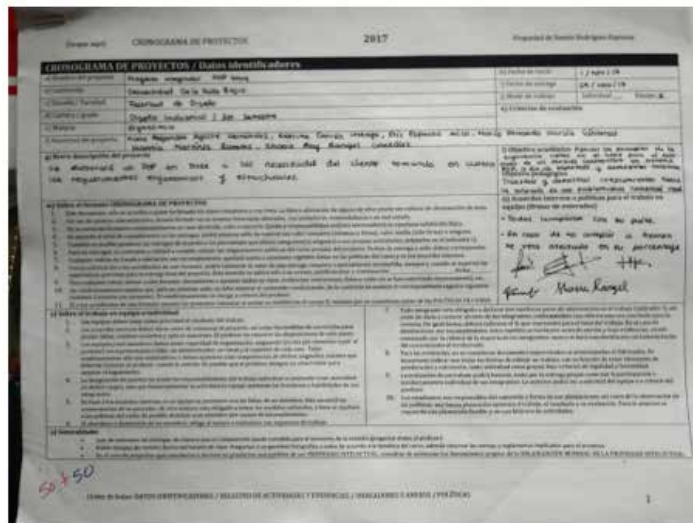
Las retroalimentaciones siempre se realizaban con el equipo y el maestro presentes, de manera que pudiera haber mayor aportación a las ideas o estrategias presentadas, además fomentaba el trabajo en equipo autónomo y la importancia de los aportes individuales; cabe destacar que muchas veces se presentaban conflictos de operación entre los integrantes y las retroalimentaciones junto con el registro de avances permitía confrontar y resolver diferencias, a fin de ejecutar los cambios o ajustes necesarios, buscando que esto le diera mayor funcionalidad al equipo, sin mayor intervención del maestro.

1.4 Resultados de la Práctica

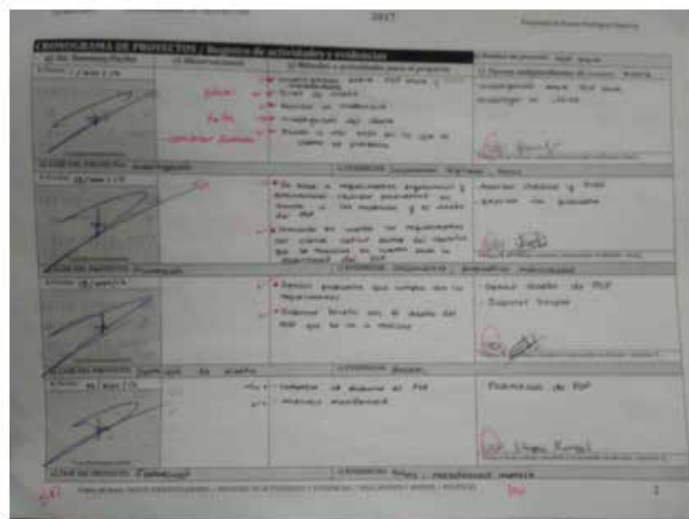
La instrumentación de la práctica permitió organizar el trabajo individual y colaborativo para cumplir los objetivos y expectativas del proyecto, además el instrumento para el registro del trabajo les brindaba un apoyo en la toma de decisiones en función de administrar sus propios procesos y recursos. Por otra parte, con ello se redujo

el factor de evaluación arbitraria o apreciativa, pues al tener la evidencia de políticas y entregas registradas en dicho documento, se facilita la identificación de aciertos y fallas vinculadas a las evidencias de aprendizaje. También permitió argumentar, formalizar y defender las intervenciones individuales, pues como en todo proyecto colaborativo, es imprescindible dar los créditos correspondientes a las intervenciones que lo integran.

a. Las evidencias con las que cuenta (fotografías, documentos, videos, registros, entre otros). f.1) Fotos del documento y f.2) Resultados del proyecto



f.1.1) Portada del instrumento



f.1.2) Hoja de control del instrumento



f.2.1) Módulo 1 en diversas configuraciones



f.2.2) Módulo 2 en configuración de mostrador



SEGUNDA
JORNADA INSTITUCIONAL DE
DIÁLOGOS DOCENTES



f.2.3) Módulo 3 en configuración de display y modo de transporte



f.2.4) Módulo 4 en configuración de mostrador

Con esta práctica se pretendió establecer un problema cognitivo en donde la respuesta se diera bajo un proceso de análisis, creatividad e investigación tecnológica, con miras a estimular sistemáticamente el potencial profesional del estudiante, además de que esto le llevara a concientizar más, tanto su proceso como el valor del resultado, de manera que el aprendizaje le sea más significativo. Como dato histórico, dicha práctica inició dentro de la materia de diseño de mobiliario, impartida por un servidor, hace aproximadamente 8 años, con el fin de que los estudiantes pudieran proponer un producto versátil, transformable en muebles de asiento, almacén y exhibición, fácil de fabricar y almacenar, mismo que bien pudiera ser requerido para exposiciones efímeras, incentivando la idea de negocio, tanto en la venta o renta del mismo, aprovechando la experiencia de aprendizaje bajo experiencias profesionalizantes.

1.5 Reflexiones de la buena práctica

“Hay que poner problemas cognitivos cuya respuesta no aparezca en internet, y eso implica diseñarlos desde su origen y en el contexto pertinente para estimular la inventiva”. En el campo de diseño es muy frecuente inclinarse por ideas preconcebidas o inspiraciones que no dan para profundizar en la innovación. Hipotéticamente, si partimos de situaciones delimitadas por resolver, de dinámicas que obligan a interactuar con la realidad física, mercadológica y profesional, entonces lograremos una mejor experiencia de aprendizaje, lo cual contribuye al logro del perfil de egreso de la licenciatura.

Con esta práctica, el estudiante se ve inclinado a validar sus propias ideas durante el transcurso del proyecto, llevándolo a reflexionar constantemente sobre lo que hace y corroborándolo con lo que tiene documentado y teorizado. En el estudio del diseño, es lo pretendido para abordar las problemáticas propias de la disciplina de una manera más consciente. Creo que el diseñador no está obligado a saberlo todo, pero sí está obligado a aprender –cómo saber– lo que necesita para su trabajo. Con la sistematización de una práctica, el aprendizaje y la retroalimentación también se sistematizan, y además se aprende del trabajo en equipo, interactuando con otros individuos y sus personalidades.

Por otra parte, también se simplifica el acompañamiento al alumno por parte del maestro (dentro de un grupo numeroso), ya que se trabaja con las mismas estructuras de pensamiento y administración del trabajo, hablando de un proyecto con cierto grado de complejidad y participación.

Aunque la temática de la práctica tiene las intenciones previamente expuestas, ningún proyecto llevado por un servidor se ha replicado idénticamente (eso incluye los últimos dos años), de manera que también haya espacio de reflexión para la mejora de aspectos operativos o de concepto en el desarrollo de los mismos. De hecho, el ejercicio hoy catalogado como práctica, inició hace más de 8 años, madurándose eventualmente hasta la reciente implementación.

1.6 Consideraciones finales

El documentar la práctica, me permitió revisar y reflexionar sobre mis propios procesos para identificar aquello que sea digno de mejorar y compartir, además con el efecto del tiempo, me deja analizar objetivamente aquello que debo mantener en mi práctica docente. Viendo a futuro esta práctica, es necesario seguir innovando en la forma de aprender y enseñar en el diseño, retomando esta práctica y sus valores, transfiriendo algunos de sus criterios a otras de similar naturaleza.

Dirigiéndome a otros profesores que consideraran desarrollar esta práctica, sería necesario que adecuaran el proyecto a su personalidad, a su nivel de organización y forma de ejercer su profesión, a su potencial creativo y



que incluso les sea posible partir de cero (pero con un alto grado de certidumbre) para enseñar “auto enseñándose” con el proyecto mismo.

Compartir esta práctica me permitió homologar y fortalecer criterios metodológicos desde y para la formación académica del diseño, buscando un mayor grado de profesionalización de la disciplina. Finalmente, el registro de los avances y resultados obtenidos con el instrumento de control (fotos f.1), permitieron evidenciar el buen cumplimiento del trabajo, dirimiendo en el transcurso aquellas circunstancias que pudieran impactar positiva o negativamente en la evaluación de los estudiantes, de igual forma se pudo constatar la correlación de una buena administración del proyecto con los resultados obtenidos (fotos f.2). Desde otra perspectiva, la forma de llevar la práctica integral, facilitó la introspección de los individuos ante las problemáticas del diseño, el requerimiento creativo y planificador necesario para abordarlos, las interacciones interpersonales y emocionales basadas en el esfuerzo colectivo, concluyendo en el reconocimiento final de los objetivos cumplidos, tanto por el cliente como por los profesores y compañeros.

Referencias

- Gómez Fernández, Teresita (2013)/Dime qué resuelves y te diré qué aprendes, Desarrollo de competencias en la universidad con el método de proyectos/UIA
- Arana, Federico (2007)/Método experimental para principiantes/FCE
- Mondelo R., Pedro (2000) Ergonomía 1: Fundamentos/Alfaomega
- Mondelo R., Pedro (2004) Ergonomía 1: Fundamentos/Alfaomega

Proyectos de Gestión en Instituciones Educativas

Guillermo Sánchez Luja

Escuela de Educación y Desarrollo Humano
Campus Campestre

1.1 Resumen

A continuación se presenta una práctica desarrollada en el semestre febrero-junio del 2018. Se llevó a cabo en la Escuela de Educación y Desarrollo Humano en la materia denominada “Práctica Integradora en la institución educativa”. Corresponde a la categoría de “Práctica didáctica” cuya modalidad es individual y fue planeada, implementada y evaluada por un solo docente. El objetivo de la práctica fue favorecer el logro de los aprendizajes esperados curricularmente, a través del diseño de un proyecto de intervención a partir de un diagnóstico en alguna institución educativa. Las orientaciones teóricas que guiaron la práctica fueron el concepto de Gestión Educativa (UNESCO, 2011), la administración por proyectos (Aguilar & Block, 2006), la cultura escolar (Pérez Gómez, 1998) y finalmente el modelo de evaluación de Kirckpatrick (Rodríguez, 2005). Se trabajó a manera de taller y se fue acompañando el proceso de construcción del proyecto a lo largo del semestre. El resultado fue la generación de cuatro proyectos de intervención anclados a una necesidad detectada en el diagnóstico realizado.

1.2 Introducción

A continuación se documenta una práctica llevada a cabo en la Licenciatura en Educación de la Escuela de Educación y Desarrollo Humano. Se describe en un primer momento el contexto y las motivaciones del trabajo, posteriormente se muestran los resultados y finalmente, se reflexiona sobre las buenas prácticas didácticas en el contexto universitario. La asignatura en cuestión se imparte en el último semestre en el plan vigente avalado por la Secretaría de Educación, denominada “Práctica Integradora en la Institución Educativa”.

Para favorecer la comprensión del contexto, es relevante mencionar que comencé a impartir la materia en el periodo febrero-junio del 2016. A partir de esta fecha, he continuado como titular de la misma y he ajustado varios aspectos para poder lograr los objetivos de aprendizaje propuestos. Lo presentado en este documento corresponde al semestre febrero-junio del 2018. Se llevó a cabo con un grupo conformado por quince alumnas con distintos intereses y cabe mencionar que al menos la mitad de ellas se encontraban trabajando por las mañanas en instituciones educativas de nivel básico, como maestras o sombras-acompañantes de algunos niños. El objetivo de la práctica fue favorecer el logro de los aprendizajes esperados curricularmente a través del diseño de un proyecto de intervención a partir de un diagnóstico en alguna institución educativa.

La motivación para presentar la presente práctica nace de la oportunidad ofrecida por el área de capacitación y formación docente en la universidad para mostrar y crecer a través del diálogo. Considero que es una oportunidad privilegiada para socializar con un grupo de pares docentes la práctica y ser retroalimentado. Los resultados son satisfactorios ya que se lograron desarrollar los proyectos en el lapso de un semestre, sin embargo, hubo muchos retos que se fueron sorteando gracias a la disposición de las alumnas para poder lograr los objetivos y al despliegue de sus habilidades obtenidas a lo largo de la carrera.

1.3 Desarrollo de la Práctica

Las circunstancias en las cuales nace la práctica, comienzan con la invitación por parte del coordinador de la Licenciatura en Educación para impartir la materia. En la entrevista mencionó que habían tenido problemas para implementar la parte práctica en el ciclo anterior y que esto representaría un reto. Finalmente asumió el cargo y revisó el programa de la materia cuyo objetivo es: “...al término del curso el alumno será capaz de aplicar bajo criterios de calidad los elementos teórico-metodológicos propios de la gestión educativa en el desarrollo de proyectos para fortalecer su experiencia profesional”. A partir de ese periodo asumió la titularidad de la asignatura y a continuación se describe lo correspondiente al semestre febrero-junio del 2018.

La práctica fue llevada a cabo con un grupo conformado por quince alumnas con distintos intereses. Algunos de los aspectos que favorecieron el trabajo fue la disposición para la participación, así como algunas habilidades desarrolladas a lo largo de la carrera, sin embargo, algunas de las dificultades fueron los tiempos y en ocasiones la capacidad de negociación de las alumnas.

Los ejes articuladores de la materia corresponden al concepto de gestión educativa y al de administración por proyectos, sin embargo, es relevante considerar otras materias previas que abonan como requisito, por ejemplo: Planeación Estratégica de Proyectos Educativos, Gestión de Proyectos Educativos, Evaluación de Proyectos Educativos e Investigación Cualitativa Aplicada a la Educación. Se contó con el apoyo de la coordinación, así como de la dirección para permitir salidas en horario de clase para realizar el trabajo de campo pertinente.

Se implementó la materia a manera de taller, de acuerdo con Maya (2007, p 17) “en el taller los alumnos se ven estimulados a dar su aporte personal, crítico y creativo, partiendo de su propia experiencia y superando así la posición o rol tradicional de simples receptores de la educación.” Se revisaron los temas y se les solicitó llevarlos a la práctica para poder vincularlos con sus experiencias y así favorecer un aprendizaje significativo.

Para lograr este fin, previamente se revisó el programa de la materia desde sus contenidos hasta el alcance en el dominio cognoscitivo descrito por Bloom. Se encontró que se espera que las alumnas logren la “aplicación” del conocimiento. A partir de este análisis, se diseñaron actividades y se solicitaron productos que dieran cuenta de lo logrado.

Al inicio del curso se favoreció un espacio de diálogo y se detectaron las expectativas de las alumnas, las cuales, por el nombre de la materia, estaban orientadas a la aplicación del conocimiento. Hicieron hincapié en poder lograr este fin. Se diseñó la materia para que tuviera un carácter progresivo en la evaluación, de tal manera que en el primer periodo deberían de entregar la primera parte del proyecto y así sucesivamente de tal manera que existiera la posibilidad implementar una evaluación tanto sumativa como formativa.

La materia cuenta con cinco horas semanales y el horario se repartió con dos horas en un día y tres en otro. Se plantearon fechas en el bloque de tres horas para poder realizar prácticas de campo y se solicitaron los permisos correspondientes a coordinación y a dirección. En las clases de dos horas se buscó la manera de poder atender la comprensión de los contenidos para lo cual se solicitaron lecturas de donde derivaron mapas cognitivos y reseñas críticas. Posteriormente se analizaron casos y se solicitó aplicar lo revisado en ellos para finalmente aplicarlos en el trabajo de campo.

El grupo mostró interés por las actividades y se les retroalimentaron a medida que avanzaba el curso, sin embargo, se tuvo la dificultad del tiempo ya que era imperante subordinar algunas actividades al calendario institucional de evaluación, la cual consistió en calificar la entrega y calidad de productos realizados en clase así como

tareas, también se les solicitaron diarios de campo de las visitas a instituciones y el mayor peso de la calificación fue el desarrollo del proyecto, el cual se dividió en tres etapas, a continuación se describen:

1. Diagnóstico

Para esta etapa se les dio la consigna de formar equipos de máximo cuatro personas y buscar el contacto con alguna institución educativa. Posteriormente se les solicitó realizar un diagnóstico tomando como eje el análisis FODA y teniendo como criterios algunas de las dimensiones de la gestión educativa: a) administrativa financiera; b) pedagógica curricular; c) comunitaria; d) convivencial; e) organizativa operacional y f) sistémica. (Martínez, 2012). Este trabajo consistía en el cuarenta por ciento de la calificación del primer parcial. Las instituciones que consiguieron para hacer la práctica correspondieron a los siguientes niveles y modalidades: Preescolar, Secundaria, Bachillerato y Educación Especial.

2. Diseño del proyecto

En la siguiente etapa, teniendo como insumo el diagnóstico, se solicitó diseñar el proyecto acorde con las necesidades detectadas y utilizando la metodología de administración por proyectos (Aguilar & Block, 2006). De tal manera que se establecieran claramente objetivos, metodología, etapas y plan de actividades. Posteriormente se les solicitó presentar el proyecto a las instituciones implicadas para ajustar lo necesario y agendar fechas de implementación y evaluación. Este producto consistió en el cincuenta por ciento de la calificación del segundo parcial.

3. Implementación/evaluación

Finalmente se les dio la consigna de remitirse a las fechas programadas para llevar a cabo la implementación del proyecto y agendar una fecha para evaluar con las instituciones el alcance y la satisfacción del mismo. Para el tercer parcial la entrega del proyecto completo consistió en el sesenta por ciento de la evaluación. A continuación se anexa el sistema de evaluación:

<p>Evaluaciones parciales:</p> <p>Primer parcial 20% Examen escrito 40% Productos realizados en clase, Diario de campo, Tareas en físico y virtuales a través de la Plataforma 40% Diagnóstico de necesidades</p> <p>Segundo Parcial 30% Productos realizados en clase, Diario de campo, Tareas en físico y virtuales a través de la Plataforma 20% Examen escrito 50% Diseño de proyecto</p> <p>Final 20% Productos realizados en clase, Diario de Campo, Tareas en físico y virtuales a través de la Plataforma 20% Reporte de experiencia de formación 60% Reporte de intervención/evaluación (Por escrito y presentación)</p>	<p>Evaluación semestral: Primer Parcial 20% Segundo Parcial 20% Final 60%</p> <p>Normas para la revisión de la libreta. Entrega de evidencias en tiempo y forma</p>
---	---

Se buscó la manera de poder acompañar durante el proceso (evaluación formativa) para poder llevar a buen término el proyecto. A continuación se describen los resultados obtenidos:

1.4 Resultados de la Práctica

En el siguiente apartado, se muestran los productos derivados de la práctica, particularmente los correspondientes al proyecto. En un primer momento se anexa un ejemplo en donde se utilizó el protocolo, adaptado de la metodología propuesta por Aguilar & Block (2006) y utilizado por los equipos:



SEGUNDA JORNADA INSTITUCIONAL DE DIÁLOGOS DOCENTES

Tabla de contenido

1. IDENTIFICACIÓN	3
1.1 TÍTULO DEL PROYECTO: "LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA TAREA DE TODOS"	3
1.2 SÍNTESIS DESCRIPTIVA	3
1.3 NOMBRES DE LOS AUTORES	4
2. INTRODUCCIÓN	5
2.1 ANTECEDENTES	5
2.2 HIPÓTESIS O PLANTEO DEL PROBLEMA	6
3. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES	7
3.1 DESCRIPCIÓN DE LA INSTITUCIÓN, HISTORIA, ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL, MISIÓN, VISIÓN, CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN QUE ATIENDE.	8
3.3 ANÁLISIS FODA	10
3.4 OTROS INSTRUMENTOS UTILIZADOS	17
3.5 RESULTADOS	17
3.6 DETECCIÓN Y JERARQUIZACIÓN DE NECESIDADES	18
4. OBJETIVOS	20
OBJETIVO GENERAL	21
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	21
5. METODOLOGÍA	22
6. PLAN DE ACTIVIDADES	23
7. PROGRAMA DE TRABAJO	25
8. PRESUPUESTO	26
9. EVALUACIÓN	27
10. PROYECCIÓN	33
11. REFERENCIAS	36
12. ANEXOS	37
ANEXO 1. ENTREVISTA SEMI-ESTRUCTURADA	37
ANEXO 2. RESPUESTAS A ENTREVISTAS	39
ANEXO 3. REPORTE DE RESULTADOS	46

En lo correspondiente a la primera etapa (diagnóstico), se muestran algunos fragmentos del análisis FODA realizado por los equipos, tomando las dimensiones de la gestión educativa y correlacionando las variables internas con las externas:

Equipo de Preescolar

Dimensión Administrativa Financiera

Factores Internos	FORTALEZAS	DEBILIDADES
	<ul style="list-style-type: none"> Al ser una institución pública es económicamente sustentable, por lo cual se infiere que puede seguir en operando. 	<ul style="list-style-type: none"> Instalaciones poco apropiadas, puesto que algunas áreas pueden resultar riesgosas para los niños. Horario complicado y poco accesible.
OPORTUNIDADES	<p>¿En qué medida esta fortaleza me permite obtener mejores ventajas de esta oportunidad?</p> <p>Al ser una institución económicamente sustentable y existe apoyo por parte de los padres, se pueden desarrollar proyectos a la par que abonen a la mejora continua de la institución.</p>	<p>¿En qué medida esta debilidad me impide obtener mejores ventajas de esta oportunidad?</p> <p>Si existe apoyo por parte de los padres de familia, pero no se ve una mejora constante en las instalaciones el apoyo irá disminuyendo.</p>
AMENAZAS	<p>¿En qué medida esta fortaleza me permite contrarrestar esta amenaza?</p> <p>La institución es económicamente sustentable por lo que puede destinar recursos a la implementación de proyectos que involucren a los padres de familia.</p>	<p>¿En qué medida esta debilidad me impide contrarrestar esta amenaza?</p> <p>Al ser el horario vespertino impide la participación de padres de familia porque los horarios de clases y trabajos laborales se contraponen.</p>

Equipo de Secundaria

Dimensión: pedagógica curricular

Factores internos	Fortalezas	Debilidades
Factores externos	Se han visto mejoras en cuanto a renovación del cambio de administraciones de la escuela y la disposición de espacio y material para las clases.	Existe una ausencia de evaluación a los docentes y de la escuela.
Oportunidades Apoyo por parte de otras instituciones como la SEP, entre otras.	¿En qué medida esta fortaleza me permite obtener mejores ventajas de esta oportunidad? Los docentes se comprometen al mejoramiento para el plan educativo de la institución	¿En qué medida esta debilidad me impide obtener mejores ventajas de esa oportunidad? Los profesores no son capacitados constantemente y tampoco se cuenta con el apoyo de los recursos necesarios dentro de las aulas.
Amenazas Existe una gran cantidad de estudiantes toxicos	¿En qué medida esta fortaleza me permite contrarrestar esta amenaza? Entender la evaluación como un proceso relacionado con la planeación.	¿En qué medida esta debilidad me impide contrarrestar esta amenaza? Que no cuenta con un sistema para evaluar el trabajo de los docentes.

Equipo de Bachillerato

3.2.3 Dimensión: Organizativa operacional

	Fortalezas	Debilidades
	*Organización interna en relación a horarios y grupos de trabajo.	*Estructura organizacional cambiante
Oportunidades *Estar unidos a una secretaría que regule los procesos y vigile su cumplimiento.	¿En qué medida esta fortaleza me permite obtener mejores ventajas de esta oportunidad? *Regular y empatar los procesos acorde a un modelo que los rija, siendo estos predefinidos para alcanzar los objetivos.	¿En qué medida esta debilidad me impide obtener mejores ventajas de esta oportunidad? No se pueden evaluar los impactos de los procesos ni su adecuado cumplimiento.
Amenazas *No existe un proceso por parte de la secretaría adaptado a las necesidades de su contexto	¿En qué medida esta fortaleza me permite contrarrestar esta amenaza? *Modificar y respetar la organización interna adaptándola a las necesidades del contexto	¿En qué medida esta debilidad me permite contrarrestar esta amenaza? *Al ser cambiante la estructura el proceso se puede ir adaptando a las necesidades de tal modo que beneficie a la comunidad estudiantil.

Equipo de Educación Especial

FACTORES INTERNOS	FORTALEZAS	DEBILIDADES
FACTORES EXTERNOS	<ul style="list-style-type: none"> Estructura organizacional definida Colaboradores preparados e informados Sistemas definidos 	<ul style="list-style-type: none"> Falta de comunicación entre áreas Inexistencia de programas para etapas avanzadas Exceso de alumnos becados
OPORTUNIDADES <ul style="list-style-type: none"> Apoyo de instituciones externas Apoyo por parte del gobierno estatal Accesibilidad de los padres de familia 	<ul style="list-style-type: none"> Los proyectos para recaudación de fondos se desarrollan efectivamente y se aprovechan. Se trabaja en el desarrollo del paciente desde el núcleo familiar. 	<ul style="list-style-type: none"> Los recursos no permean a todos los departamentos de la institución. La intención de nuevos programas no es compartida.
AMENAZAS <ul style="list-style-type: none"> Desinformación en las familias de los niños Falta de bases científicas y teóricas para los proyectos nuevos 	<ul style="list-style-type: none"> La socialización de la información con los involucrados en el desarrollo de un niño es constante. Personal preparado para desarrollo de proyectos e investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> Los niños no reciben la atención correcta en casa conforme su crecimiento. No hay recursos para la investigación.



Se muestra ahora la síntesis de cada uno de los proyectos

Preescolar:

1. Identificación

1.1 Título del proyecto: "La Educación Artística tarea de todos"

1.2 Síntesis descriptiva

El presente proyecto está creado con la finalidad de responder a necesidades identificadas en el Preescolar Carlos Monsiváis, esto después de una serie de entrevistas y observaciones aplicadas dentro de la Institución las cuales dieron la información suficiente para inferir que la mayor de las necesidades a atender es la participación e involucramiento de los padres de familia en la educación de sus hijos, teniendo como referencia que involucrarse no solo implica el estar al pendiente, no solo se refiere a las citas de las entrevistas del tutoría, si no a las actividades que se propongan, a participar en el Consejo Escolar y que exista una relación de confianza y ayuda entre los padres y los profesoras. Así mismo se ha presentado una carencia en el cumplimiento total y satisfactorio en la **curricula** del preescolar ya que no se están abordando todas las materias por falta de maestros, entre las materias que no se están desarrollando se encuentra la de artísticas.

Es por ello que se ha denominado "La Educación Artística tarea de todos" con la finalidad de trabajar a la par escuela y padres de familia y así ir contrarrestando las carencias presentadas en la materia de artísticas.

De la misma manera tiene la finalidad de responder al objetivo de la materia "Práctica integradora en la Institución Educativa" el cual es "aplicar bajo criterios de calidad los elementos **técnicos, metodológicos** propios de la gestión educativa en el desarrollo de proyectos para fortalecer la experiencia profesional".

Secundaria:

Proyecto de intervención educativa para el Colegio URIEL de México

Práctica Integradora en la Institución Educativa

14 de Marzo de 2018

Luz Ma. Elizalde González
Nayeli Porras Meléndez
Montserrat Arellano Bueno
Pola Ledesma

Resumen

En este presente escrito, se presenta el trabajo realizado acerca del diagnóstico de necesidades presentadas dentro de una institución educativa, la cual fue seleccionada ya que se consideraba como uno de los centros más vulnerables y con deficiencias estructurales, fue así que se seleccionó el Colegio URIEL de México, el cual está situado en la ciudad de León, Guanajuato. Dentro de la visita a dicha institución, se realizó una entrevista con la directora de la sección de primaria, y posteriormente se recorrieron las instalaciones para conocer el lugar. Fue así que gracias a esta visita, se pudo detectar la falta de recursos que ayuden a la creación de estrategias de mejora, así como la falta de capacitación hacia los maestros. Por lo tanto, después de obtener estas conclusiones se pasará a realizar estrategias de mejora que permitan un cambio en la institución.

Bachillerato:



**Educación para la Paz en Movimiento
Práctica Integradora en la Institución Educativa**

Por:
Aguado Márquez Mariel
García Escobedo Gabriela Michelle
Regalado Páramo Andrea
Terrones López Eida Elizabeth

Síntesis descriptiva: El presente proyecto se nace de la vinculación con el Centro de Promoción de Derechos Humanos de Niñas, Niños y Adolescentes (NIMA) y Centros Comunitarios de la Universidad De La Salle Bajío; en dicho proyectos se pretende desarrollar en los estudiantes seleccionados del Bachillerato SABES Juan Alonso de Torres estrategias de Educación para la Paz, mediante la implementación de juegos cooperativos para que así den respuestas asertivas a los conflictos interpersonales.



Educación Especial:

I. IDENTIFICACIÓN

Denominación del proyecto:

Gestión Educativa para la Intervención en una Institución de Educación Especial

Síntesis descriptiva:

Se realizó un análisis de las circunstancias que se vivencian en una Institución de Educación Especial, en este caso en la Clínica Mexicana de Autismo (CLIMA), quienes están interesados en la mejora de su funcionamiento y el reconocimiento de necesidades. Toda la investigación se lleva de la mano con la gestión educativa, en donde se pueden reconocer las necesidades educativas por medio del reconocimiento de las distintas dimensiones que una institución u organización educativa puede tener. Se utilizaron una serie de instrumentos como el análisis FODA y la realización de una entrevista ~~semiestructurada~~. A fin de generar una serie de propuestas o recomendaciones para intervenir en áreas de oportunidad.

Nombres de los autores:

- ❖ Alhelí Domínguez Mejía
- ❖ Ana Paulina González Comejo
- ❖ Pilar Angelina Reyes Téllez

Fecha: mayo 2018

Considero que fue una experiencia enriquecedora para las alumnas y que abonó a su formación profesional, incluyo algunos de los comentarios que vertieron en el reporte de experiencia de formación:

“Aprendí mucho de esta experiencia, pues más que quedarse solo en el conocimiento teórico dentro del aula, hice el esfuerzo de salir de mi zona de confort y enfrentarme a la realidad poniendo en práctica lo ya aprendido”. Alumna 1

“En conclusión la experiencia que se obtuvo mediante la creación de la intervención de Educación para la Paz en Movimiento va más allá de los aprendizajes académicos y/o personales, ya que ésta permitió tener un panorama claro sobre la situación de desinformación que se vive en la sociedad sobre los temas como violencia, conflicto, paz social y derechos humanos, lo que evidencia la necesidad de salir de la escuela para informar e impulsar así la formación de sujetos de derechos, y por ende sociedades más justas y solidarias.” Alumna 2

“Puedo concluir que aunque la materia te forme en lo teórico y dentro del proyecto tengas todo organizado y planeado de la mejor manera, es incierto el hecho de lo cambiantes que pueden ser las situaciones por las cuales atraviesan las instituciones educativas y lo abierto que debe de ser el proyecto educativo para que pueda adaptarse a las mismas necesidades de la institución y poder realizar los cambios para llegar a la aplicación de dicho proyecto y beneficie a la escuela.” Alumna 3

“Esta experiencia implicó un gran número de aprendizajes, no solo a nivel académico, sino también de mí misma, de las instituciones y sobre todo de los retos a los que como profesionistas nos enfrentamos. Me retiro de esta experiencia satisfecha de la labor realizada, reiterando que el trabajo más complejo aun siendo el más complejo, tiene solución y éste se vuelve extraordinario cuando le agregas la chispa de profesionalismo, amor y servicio”. Alumna 4

1.5 Reflexiones de la buena práctica

La práctica descrita implicó tiempo, esfuerzo y paciencia, sin embargo, en el proceso de mejora de la práctica se requiere también de algunos aspectos formales, es por ello que a continuación se enuncian algunas características relevantes que fundamentan su categorización como buena práctica:

5. Pertinencia: En todo momento se consideró el programa de la materia, así como los conocimientos previos necesarios para su implementación. Se otorgó libertad a las estudiantes para decidir sobre el lugar de trabajo y se les acompañó en la construcción del proyecto, respetando sus ritmos y confiando en ellas.
6. Implicación activa: Las alumnas fueron las protagonistas del proceso y la calidad de sus trabajos dependió de su grado de involucramiento en el mismo. También fueron recuperando aprendizajes previos obtenidos durante la carrera.
7. Efectividad: El trabajo realizado cumplió con el objetivo de la materia “al término del curso el alumno será capaz de aplicar bajo criterios de calidad los elementos teórico-metodológicos propios de la gestión educativa en el desarrollo de proyectos para fortalecer su experiencia profesional”.
8. Reciente temporalidad: Fue implementada en el semestre febrero - junio del 2018.

1.6 Consideraciones finales

La documentación de la práctica descrita me ayudó a descubrir varios aspectos de mi quehacer docente, desde las potencialidades materializadas, hasta los aspectos a mejorar que en el día a día son difíciles de detectar. Considero que una de las condiciones esenciales para la mejora y transformación de la docencia es la reflexión sobre la misma. Sobre esto, puedo afirmar que la presente guía me permitió tomar tiempo y distancia para lograr este fin.

A partir de la reflexión suscitada en la elaboración del presente documento, considero que el horizonte se torna positivo al exhortar a las estudiantes a ser protagonistas de su proceso formal de aprendizaje sin dejar de lado la fundamentación requerida para un profesional de la educación. Algunos aspectos positivos que considero se deben conservar son el orden progresivo en la entrega del proyecto así como la vinculación simultánea entre teoría y práctica. Por otro lado, considero que se pueden integrar otras perspectivas metodológicas para potencializar el desarrollo de la práctica, como estrategias de trabajo colaborativo.

Finalmente, quisiera reconocer que el hecho de compartir con un grupo de colegas docentes la presente práctica me será de mucha utilidad para la mejora de la misma, ya que creo firmemente en que el encuentro con el otro es una vía privilegiada para el crecimiento profesional y personal.

Bibliografía

- Aguilar, J. A., & Block, A. (2006). Formulación y administración de proyectos. En Planeación Escolar y Formulación de Proyectos. México.
- Martínez, L. (2012). Administración educativa. México: RED TERCER MILENIO.
- Maya, A. (2007). El taller educativo. ¿Qué es? fundamentos, cómo organizarlo y dirigirlo, cómo evaluarlo. Bogotá: Magisterio.
- Pérez Gómez, Á. (1998). La cultura institucional de la escuela. Cuadernos de Pedagogía, 79-82.
- Rodríguez, J. (Junio de 2005). El Modelo de Kirckpatrick para la evaluación de la formación. Evaluación de la formación.
- UNESCO, R. e. (2011). Manual de Gestión para Directores de Instituciones Educativas. Lima: Lance Gráfico S.A.C.

Uso de mini pizarrones en la clase de inglés como actividades de aprendizaje con estudiantes de Licenciatura

Ma. Lilian del Carmen Nava Fernández

Centro de Lenguas
Campus Campestre

1.1 Resumen

El uso de mini-pizarrones como actividades de aprendizaje en estudiantes de licenciatura es una práctica didáctica que surge ante la necesidad de contrarrestar la apatía e indiferencia de los alumnos en las sesiones de clase de inglés, y tratando de encontrar una herramienta que pudiera satisfacer las necesidades de los distintos estilos de aprendizaje, para que fuese atractiva y funcional para cada uno de los alumnos o para la gran mayoría; permitiendo que aprendan no solo viendo sino experimentando, equivocándose y corrigiéndose, autoevaluando y retroalimentando, pero disfrutándolo.

Así es como surgen los mini-pizarrones, esta práctica frecuentemente se acompaña con una competencia o concurso, el cual es la principal motivación para los alumnos, su espíritu de competitividad y su espíritu de supervivencia se ven reflejados durante la competencia, y con su mini pizarrón en mano llevan a cabo la tarea asignada sin percibirla como una carga, mientras que, en su idea de lograr el mayor puntaje se convierten en entes con pensamiento crítico, emiten juicios, autoevalúan y co-evalúan. Logrando también una concentración total en la tarea al dejar a un lado distractores de la vida cotidiana, como lo son sus teléfonos móviles y/o redes sociales.

Entonces, y tomando en cuenta que el aprendizaje va de la mano de la motivación, es posible afirmar que esta práctica cumple con tal función, la cual también puede ser adaptada a cualquier materia, clase o contenido. Es importante tener en claro un objetivo de aprendizaje para luego solo hacer la planeación del concurso, la modalidad de las preguntas y reglas básicas a seguir. El profesor puede planear una clase tan interesante como él se lo proponga y poner en práctica este recurso en cualquiera de las etapas de su curso ya sea para repasar, revisar, reafirmar o confirmar.

1.2 Introducción

Cuando al profesor se le determina una asignatura, éste se dará a la tarea de planear sus lecciones sin tener conocimiento previo sobre sus alumnos. En el caso de idiomas o más específicamente el curso de inglés como lengua extranjera, se espera que los alumnos hayan adquirido cierto nivel de conocimiento, así como ciertas destrezas o habilidades (ya que los cursos están diseñados en niveles), lo cierto es que en todos los grupos hay alumnos que han sido ubicados en el nivel incorrecto, dando como resultado que en muchas ocasiones existan los que están adelantados y los que están por debajo del nivel a cursar en un mismo grupo, siendo esto un obstáculo en la dinámica de la clase. Es aquí donde el profesor es puesto en una encrucijada ¿en quién pensar a la



hora de diseñar las actividades o ejercicios?, ¿para quién debe ser atractivo el material a presentar?, ¿quién debe ser el más favorecido en clase? ¿Qué rumbo se debe tomar? Si se cree que un alumno aprende mejor cuando participa activamente en clase ¿cómo poder lograr esto? Si la clase no es del interés de todos, ya que los alumnos tienen distintos objetivos y nivel de conocimientos. A veces es solo una forma de mejorar su promedio o la oportunidad de estar con viejos amigos o que les convenga estar en un nivel incorrecto buscando pertenecer a una élite, incluso pensar incorrectamente en tener menos carga académica.

En este caso, se ha intentado buscar la inclusión de todos los alumnos brindando alternativas dentro de la planeación e intentando que la motivación exista. Y justamente esto se encuentra en la ludificación del aprendizaje, la forma ideal de trabajar con medios alternativos es obtener lo mejor que nos ofrece cada uno, sería poco realista sugerir un modelo utópico donde solo se tratara de educar con entretenimiento. La mejor opción es alternar la educación académica con actividades planeadas y estructuradas, teniendo en cuenta que un juego bien aplicado en clase puede hacer la diferencia en la comprensión de un tema, vocabulario o repaso.

Acertijos, rompecabezas y puzzles, concursos, competencias, etcétera. Principalmente estas herramientas refuerzan el material visto en clase, ya que son de gran ayuda para el aprendizaje, pues éste es parte del juego y las reglas son las únicas limitantes para los estudiantes. El profesor debe planear estas actividades considerando que los alumnos aprenderán copiando, jugando, analizando, etcétera, pero de una forma relajada, esta característica es uno de los más importantes atributos de la ludificación de la asignatura; y aprovechando esas bondades es como incluyo en la planeación el uso de los mini-pizarrones, para así desarrollar habilidades específicas de una forma dinámica y atractiva.

1.3 Desarrollo de la Práctica

Desde la innovación personal de la práctica docente se ha intentado encontrar las estrategias que lleven a los alumnos a tener un aprendizaje significativo, incluso a pesar de los diferentes obstáculos que tiene el docente frente al objetivo, tales como la indiferencia que muestran aquellos que no participan o trabajan por creer que acreditarán el nivel sin esfuerzo alguno, simplemente por el hecho de hacer un buen examen y obtener el punto de pase, lo que nos remite a otro gran obstáculo, el sistema de evaluación. En el sistema de evaluación actual dentro del centro de lenguas, solo los exámenes tienen una ponderación o un valor y los alumnos siempre están interesados en pasarlos, pero no en los trabajos de clase o la participación, ni mucho menos en las tareas, pues no tienen ningún valor para su calificación y equivocadamente piensan que no pasará nada si no los llevan a cabo.

Sin embargo, es labor del docente seguir intentando y trabajar en la creación de técnicas o estrategias para lograr involucrar a los estudiantes para que de una forma u otra decidan ser parte de la clase, a pesar de que ellos deberían ser los conscientes y responsables de su avance académico, y su participación debiera suceder en automático, esto no es así. Uno como docente ha tenido que inventar y reinventar formas de hacer sus prácticas más atractivas y la estrategia de ludificar los deberes ha dejado buenos resultados. Recordando que lo lúdico es del juego o relativo a él ¿a quién no le satisface jugar? Ya que el jugar está relacionado con el término “diversión”, el alumno se engancha a la actividad a realizar porque cree que no estamos trabajando, sino que solo estamos “jugando”, “divirtiéndonos”. Pareciese fácil llevar a cabo esta estrategia por solo tratarse de “jugar”, no obstante, se debe considerar que lo más importante es tener un objetivo. El motor del juego debe ser un contenido académico, en el que también debemos tomar en cuenta las limitaciones, por ejemplo, en mi caso una limitante es el poco espacio con el que cuento en el salón de clases siendo éste el único posible escenario. A pesar de que en la actualidad hay infinidad de recursos y la tecnología está muy avanzada, no siempre está a nuestro alcance todo esto, ya que, volviendo al ejemplo anterior, mi salón no está dotado con computadora o

internet, y en la necesidad de encontrar algo “entretenido” y partiendo de los conceptos básicos surge la estrategia didáctica de los min-pizarrones, literalmente unos pizarrones miniatura.

Mecánica de juego: la clase se divide en pequeños grupos por lo regular de tres miembros o en parejas, se les pide que a su equipo se le asigne un nombre; estos nombres son escritos en el pizarrón a manera de lista y ésta servirá para ir llevando un récord de puntos ganados durante la competencia. En este punto ya se ha tomado la decisión de qué contenidos temáticos se reforzarán o revisarán, entonces, el profesor da aviso de las reglas del juego, en este caso se les comentó que se haría una pregunta y ellos tendrían que escribir sus respuestas en el mini pizarrón que ya se les ha asignado. Es importante mencionar que no muestren sus respuestas hasta que se les indique, entonces se les otorga un tiempo estimado para emitir su respuesta sin prórrogas, luego se les da la indicación de que todos muestren sus respuestas, se les pide que levanten sus brazos y desde un punto medio, el profesor lee sus respuestas una vez que ya ha revisado todas las demás y les confirma quien está bien o no. Para esto se les pone una palomita a los equipos que tienen las respuestas correctas y a los alumnos que no están correctos, se les retroalimenta sobre el por qué no.

En ocasiones hay respuestas tan equivocadas que merecen hacer una pausa y pedir al grupo comentar y enmendar el error, también hay ocasiones en las que los alumnos se dan cuenta de que están mal porque ven que otros compañeros tienen respuestas iguales y no han sido merecedores del punto, e inmediatamente corrigen, pero las reglas deben ser claras. Las correcciones sin argumento no obtendrán punto, conforme avanza el juego el profesor puede ir incrementando la complejidad. Una vez terminadas las preguntas o el tiempo destinado a esta actividad se cuentan los puntos y se asignan ganadores, en lo particular no otorgo una calificación cuantitativa a esta actividad, pero, sí doy reconocimiento a los logros y suelo otorgar estímulos.

Las dinámicas pueden variar según las necesidades del curso, en lo particular los mini pizarrones han sido utilizados desde una simple actividad de activación de clase, para comprobar si las estructuras gramaticales o algún vocabulario en específico ya han sido memorizados, para verificar la comprensión de un texto o un audio, revisar tareas, hacer repaso de temas previo a un examen, revisar ortografía, cerrar temas, generar opiniones respecto a temas específicos o hasta para poner a prueba su respuesta inmediata en distintos contextos.

La variedad puede ser infinita. Sobre los elementos del juego se puede decir que en un inicio éstos eran una simple hoja blanca, y se fue transformando hasta los mini- pizarrones, han sido hechos con papel cascarón o batería, incluso se realizó un prototipo de madera pero fue descartado debido a que era un material pesado y su portabilidad dificultaba la dinámica; así que por razones de practicidad y de presupuesto se han conservado de papel batería, para luego ser forrados con plástico auto adherente, lo que permite puedan ser borrados y reutilizados cuantas veces se requiera.

Los borradores son otro elemento que también ha sufrido cambios desde un inicio, solían ser solo un trozo de tela, incluso llegamos a utilizar un pañuelo desechable, pero, en muchas de las ocasiones han sido las manos de los alumnos el mejor de los borradores, quienes en su afán de seguir con el juego y ganar la competencia echan mano de lo más práctico, ya que ellos solo quieren seguir avanzando y es así como llevan a cabo su tarea de una manera que no es tediosa, sino divertida e interesante. Así que existen buenas razones para considerar esta técnica como una alternativa en la práctica docente.

1.4 Resultados de la Práctica

Existen diferentes motivos para aprender una segunda lengua y sin duda estas necesidades serán factores determinantes para lograrlo. En el caso de los alumnos de licenciatura sus motivos no siempre son claros, pues ven aún distante el momento de dejar de ser estudiantes y por ahora solo son individuos moldeables.



SEGUNDA JORNADA INSTITUCIONAL DE DIÁLOGOS DOCENTES

Recordemos que la Universidad de La Salle y sus docentes estamos en la búsqueda de impulsar una formación integral de valores y de actitudes, los cuales son desarrollados por nuestros alumnos en sus distintas academias o clases, en lo particular esta práctica de los mini-pizarrones contribuye a esta misión, dado que ha permitido desarrollar en mis alumnos la integración dentro del salón de clases. Han ganado un sentido de pertenencia incluso en aquellos grupos que aparentemente están muy polarizados, incluso algunos, aunque sus perfiles son totalmente distintos, ahora se han ido acoplado a partir de esta estrategia.

Es relevante mencionar que esto es muy enriquecedor, pues la impartición de temas se vuelve una tarea más fácil ya que no hay tensión en el ambiente y el profesor ya ha creado un vínculo con sus estudiantes. Los mini-pizarrones han resultado ser un excelente aliado para combatir a esos alumnos que siempre están con el celular en las manos, gracias a que a la hora del juego están altamente concentrados en un objetivo común y no solo de sus necesidades, (a pesar de que no siempre sus respuestas son correctas), es indudable que su rendimiento es mayor desde que ya está activamente participando en clase y relacionándose con los conocimientos.

Por la naturaleza de la dinámica, también se facilita el almacenamiento de aprendizajes, como es sabido las actividades lúdicas mejoran la adquisición de la información. Esta dinámica también fomenta la creación de un espacio para la retroalimentación y la co-evaluación donde el profesor no es el único que posee el conocimiento o las respuestas correctas, y de esta forma todos colaboramos para el aprendizaje.





1.5 Reflexiones de la buena práctica

Sobre la dinámica de los mini pizarrones se le puede considerar como una práctica que eficazmente integra al alumno, y a su vez propicia el aprendizaje en un entorno estimulante gracias a sus diferentes etapas de desarrollo. El alumno es capaz de ir construyendo conocimiento, mismo que de manera natural queda permeado en él, pues lo ha obtenido mediante un proceso natural surgido de una necesidad propia. En el desarrollo de esta dinámica podemos observar al alumno como un ser crítico, pro activo y propositivo, capaz de integrarse al trabajar en equipo. Esta es una dinámica incluyente, y a pesar de que los alumnos van tomando distintos roles, es evidente que todos van madurando y que el conocimiento se va materializando. Habrá alumnos que se frustren al no tener respuestas acertadas o tengan la sensación de no avanzar, pero, es por eso que la dinámica está diseñada para que haya momentos de retroalimentación. Es ahí donde el acompañamiento es importante, los alumnos y el profesor deben ser conscientes que no todos aprenden al mismo ritmo y que equivocarse es válido, incluso es parte del aprendizaje, pues estamos en constante perfeccionamiento de nuestras habilidades y destrezas. Para que la dinámica de los mini-pizarrones pueda llevarse a cabo, es necesario echar mano del recurso humano, de esta forma no solo se pretende alcanzar el aprendizaje sino también se propicia la convivencia fraterna entre iguales permitiéndoles realizarse en comunidad.

1.6 Consideraciones finales

Para aquellos que se dediquen a la enseñanza es honorable el poder compartir las prácticas halladas con otros docentes, si la educación es un proceso mediante el cual se afecta a una persona y sus habilidades son desarrolladas entonces estamos ante un compromiso de grandes dimensiones y el compartir prácticas que están siendo fructíferas es una medida justa y necesaria porque a partir de esta muestra se puedan obtener más herramientas y avanzar al cumplimiento del deber como docente, y también es una forma de que resulten muchos más los beneficiados. Con respecto claro, a alumnos, pero, incluyendo a los docentes siendo esta una oportunidad de crecimiento no solo para el presentador sino también para los participantes, pues ninguna práctica está exenta a mejoras. Por ejemplo, en mi caso me es de gran entusiasmo la idea de que esta dinámica le resulte atractiva a otros, y que al momento de implementarla puedan experimentar y gozar de sus bondades por sí mismos.

La invitación al uso de esta dinámica está abierta para todos, es aconsejable recordar que las reglas del juego deben ser seguidas y que debe haber un fin académico.

También aportaría mucho conocer propuestas de mejora en el diseño de los mini-pizarrones, ya que podría lograrse un diseño más profesional. Se puede afirmar que esta oportunidad de compartir será de trascendencia en ambas direcciones. Personalmente, esta estrategia ha permitido una mejora notable, dado que ahora se tiene un planteamiento más armonizado de lo que es la práctica, y además de fortalecer la presentación del docente, la formaliza.

Referencias

- Bradfield, B. Lethaby, C. “the big picture”(2012) RICHMOND PUBLISH-ING
- Piaget, J. (1974). Seis estudios de psicología (5a. ed.). Barcelona: Seix Barral.
- De Grazia, Sebastian (1966), Tiempo, trabajo y ocio. Editorial Tecnos, Madrid
- Diccionario Real Academia Española. <http://www.rae.es>

Club de conversación de inglés

Ivonne Torres Buenrostro

Centro de Lenguas
Campus Campestre

1.1 Resumen

El club de conversación del Centro de Lenguas es una práctica de carácter educativo cuyo propósito es brindar un espacio fuera del aula que permita a los alumnos trabajar en sus habilidades lingüísticas orales en un ambiente relajado e informal, en donde puedan incrementar su confianza al momento de hablar, conocer gente que comparta sus intereses, aumentar su léxico y aprender sobre la cultura de los países anglófonos. Esta práctica surge a partir del programa de Asesoría Académica, a manera de respuesta a una necesidad específica por parte de los alumnos de la universidad.

En su trayectoria escolar, todo alumno que curse la Optativa de Lengua Extranjera será evaluado con un 40% en la comprensión y expresión oral de la lengua que estudie. Esta ponderación es un claro indicador de la importancia que se le otorga a dichas habilidades. Es por esto que en el periodo agosto-diciembre 2016 surgió la propuesta de la apertura de dicho espacio, del trabajo colegiado del Centro de Lenguas, la Escuela de Educación y Desarrollo Humano, y la Dirección de Orientación y Desarrollo Educativo. Para llevarla a cabo se pensó en los alumnos de Lenguas Modernas e Interculturalidad quienes fueron identificados por la profesora de tiempo de la EEDH Patricia Valdez P. y coordinados por la profesora Ivonne Torres B. coordinadora de Centro de Lenguas.

La primera edición del club se llevó a cabo en el periodo febrero-junio 2017. Los resultados obtenidos fueron evaluados por el Comité de Asesoría Académica y consecuentemente se realizaron modificaciones al formato del mismo, éstas permitieron mejorar considerablemente su funcionamiento y sus resultados.

1.2 Introducción

En el presente trabajo se dará a conocer el origen del Club de Conversación, el contexto en el que se desarrolla, su objetivo y resultados. Este club es identificado como una necesidad en el periodo agosto-diciembre 2016. En este periodo se reúnen funcionarios de la EEDH, la Facultad de Odontología, la DODE y el Centro de Lenguas. En dicha reunión se trata el caso de alumnos que, en el marco del programa de Asesoría Académica, han manifestado la dificultad que tienen para desenvolverse en una conversación en inglés fuera del aula y cómo esto ha afectado su desempeño en la materia. A partir de ello, también sale a relucir la riqueza que puede aportar un espacio en donde los alumnos de doble titulación de la Facultad de Odontología y los alumnos de Lenguas Modernas e Interculturalidad tengan la posibilidad de interactuar con alumnos de la universidad que busquen mejorar en la expresión oral del idioma inglés. El club arranca formalmente en el periodo febrero-junio 2017 contando con la participación únicamente de alumnos de Lenguas Modernas e Interculturalidad, sus resultados marcan la pauta para una serie de mejoras que se llevarían a cabo en el periodo agosto-diciembre 2017. Es en ese momento en que se observa una asistencia constante y una mejora en su manejo tanto por parte de los alumnos asesores como de la Coordinación del Centro de Lenguas.

1.3 Desarrollo de la práctica

En Centro de Lenguas nos interesa que los alumnos de la universidad logren comunicarse efectivamente en el idioma que estudian, por lo cual hemos buscado brindar un espacio fuera del aula que permitiese a los alum-

nos trabajar en sus habilidades lingüísticas orales. Es importante señalar que el 100% de los alumnos de la universidad cursa un mínimo de 4 materias de Optativa de Lengua Extranjera, en la cual serán evaluados en la comprensión y expresión oral de la lengua que estudie. El porcentaje asignado a esta evaluación es del 40% de la calificación (20% comprensión y 20% expresión) tanto en las evaluaciones parciales como en la final, lo cual nos indica la importancia que se le otorga a dichas habilidades.

La propuesta del club surge cuando se identifica el caso de alumnos que, en el marco del programa de Asesoría Académica, expresaron la dificultad que tenían para desenvolverse en una conversación en inglés fuera del aula y cómo esto afectó su desempeño en la materia. A partir de ello, también sale a relucir la riqueza que puede aportar un espacio en donde los alumnos de doble titulación de la Facultad de Odontología y los alumnos de Lenguas Modernas e Interculturalidad tengan la posibilidad de interactuar con alumnos de la universidad que busquen mejorar en la expresión oral del idioma inglés. Es entonces que de manera colegiada entre el Centro de Lenguas, la Escuela de Educación y Desarrollo Humano, la Facultad de Odontología, programa de Asesoría Académica gestionado por la DODE y la Dirección General de Licenciaturas se pensó en una propuesta que pudiera aprovechar esos dos excelentes recursos humanos con los que cuenta la universidad (los alumnos de Lenguas Modernas e Interculturalidad y los alumnos de Odontología inscritos en la modalidad de doble titulación), para ofrecer a la población universitaria un espacio de práctica y convivencia que permitiese la mejora de la expresión y la comprensión oral de los asistentes.

Fue en el periodo febrero-junio 2017 que el club de conversación comenzó con dos grupos piloto:

- 1) Intermediate: Dirigido a alumnos inscritos en los niveles 3 y 4 de inglés.
- 2) Upper-intermediate: Dirigido a alumnos inscritos en los niveles 5 y 6 de inglés.

Se consideró comenzar con estos niveles por los siguientes motivos:

- 1) El nivel de continuidad establecido por la mayoría de las carreras actualmente es nivel 5 (B1 MCR) y el club de conversación sería una oportunidad de desenvolvimiento importante para alumnos que buscan oportunidades laborales en el extranjero.
- 2) En estos niveles (considerados como intermedios) es en donde el alumno comienza a producir de manera más espontánea y son una buena etapa para el trabajo del desarrollo de la habilidad dado que ya cuentan con las bases gramaticales necesarias para la formación oraciones completas que les permiten expresar puntos de vista.
- 3) De los alumnos que asisten a Centro de Lenguas más del 50% se concentra en estos niveles.

FORMA DE TRABAJO

Regulado y fundamentado en el programa de Asesoría Académica, el club de conversación se fundamenta en el aprendizaje entre pares y en el aprendizaje cooperativo. Ambos enfoques buscan la total participación y compromiso del alumno en su proceso de adquisición de conocimiento. Por su parte, el aprendizaje entre pares ha demostrado ser un método eficaz que permite que alumnos con diferente nivel de dominio colaboren unos con otros en busca de una mejora colectiva (tal como se lleva cabo en el programa de Asesoría Académica en su modalidad Alumno-Alumno); de igual manera, el aprendizaje cooperativo enfatiza el apoyo entre pares y señala el hecho de que el alumno es responsable de su propio aprendizaje y que además se encuentra más motivado a mejorar el aprendizaje de otros que en cualquier método tradicional (Olsen y Kagan, 1992). El aprendizaje cooperativo señala que, en este contexto, los alumnos crean relaciones positivas con sus compañeros, reciben las experiencias necesarias para un desarrollo cognitivo social y psicológico sano y que además logran reemplazar la estructura de competitividad organizacional que se da en la mayoría de las escuelas y salones de clase por una estructura organizacional basada en el trabajo en equipo (Johnson, Johnson y Holubec, 1993). Es de suma importancia mencionar este enfoque dado que cuando se recurre al aprendizaje cooperativo en la clase de lengua extranjera sus objetivos empatan totalmente con aquellos del Club de Conversación, tales como:

- proveer oportunidades de adquisición natural de la lengua mediante el trabajo interactivo grupal;
- permitir una atención focalizada en elementos lexicales de la lengua, estructuras del lenguaje y funciones comunicativas por medio de tareas interactivas;
- proveer oportunidades de desarrollo exitoso de estrategias de aprendizaje de una lengua extranjera para los estudiantes;
- mejorar la motivación y reducir el estrés de los estudiantes.

Es basándonos en estas formas de trabajo que se definió un cupo máximo autorizado de 6 alumnos, ya que es un número flexible que permite varias modalidades de trabajo (parejas, grupos de tres, discusión grupal); y se decidió trabajar un total de 22 sesiones en el semestre.

FACILITADORES

Se sugirió la participación de dos alumnos facilitadores por grupo: un alumno de Lenguas Modernas e Interculturalidad y un alumno del programa de doble titulación de Odontología, ya que consideramos que el contar con ambos perfiles podría enriquecer más las sesiones, es decir, los alumnos de LMI se enfocarían más en la parte pedagógica del taller, mientras que los alumnos de odontología se enfocarían en aspectos tales como el desarrollo de la fluidez y la pronunciación de los participantes dado que el inglés es su lengua materna.

En cuanto al perfil de los facilitadores, estos deberían mostrar facilidad para las relaciones interpersonales (ser empáticos, tolerantes y pacientes), tener conocimiento de aspectos de cultura general que les permitiera desarrollar los temas de manera interesante para los asistentes al club, gozar del trabajo en equipo y ser responsables y puntuales; además, se requirió que los alumnos seleccionados como facilitadores ya hubieran acreditado el nivel 8 en Centro de Lenguas o que fueran poseedores de una certificación que acreditase un nivel B2 del MCR.

Para la selección de los alumnos asesores se pidió el apoyo de las profesoras de tiempo encargadas de la Asesoría Académica en la carrera de Lenguas Modernas e Interculturalidad y en Odontología. Lo anterior debido a que ellas conocían de manera más cercana las fortalezas de sus alumnos. Una vez que las áreas propusieron a los candidatos se llevó a cabo una entrevista con ellos en Centro de Lenguas para validar la selección.

Una vez seleccionados, los facilitadores se presentaron en Centro de Lenguas para que se les mostraran algunos ejemplos de planeaciones para una sesión del club. De igual manera, se les pidió que determinaran el horario y los días del club. Acto seguido se entregó el temario que se revisaría en el semestre.

Durante el periodo los facilitadores llevaron una hoja de registro de los asistentes a la sesión; igualmente, estuvieron haciendo una planeación por sesión a la Coordinación de Centro de Lenguas. Al final del curso los asesores hicieron la entrega física de ambas evidencias, de manera que su participación se viera recompensada con créditos sociales. El número de éstos fue definido por el sistema de recompensa establecido por la DODE para el programa de Asesoría Académica.

ASISTENTES

En el periodo febrero-junio 2017 los asistentes al club fueron alumnos voluntarios que pertenecientes a los niveles antes mencionados; sin embargo, en el periodo agosto-diciembre 2017 se invitó a cualquier alumno interesado a asistir sin importar su nivel.

Los asistentes registraron su asistencia a las sesiones de manera sistemática. Se les habló sobre el compromiso de asistencia y participación en el club y también se les mencionó que el hecho de formar parte del club no implicaría ni la asignación de créditos de ningún tipo, ni la asignación de un porcentaje en su calificación de la Optativa de Lengua Extranjera.

ESPACIO

Con la intención de sacar al club de conversación propuesto del aula, el club se llevó a cabo en una oficina de planta baja de Centro de Lenguas. Ésta se equipó con 8 sillas, un pizarrón, una pantalla de proyección y una grabadora.



Resultados de la práctica

Los resultados numéricos que se muestran a continuación corresponden a los periodos febrero-junio 2017 y agosto-diciembre 2017. Dado los resultados poco favorables del periodo febrero-junio 2017 se llevaron a cabo una serie de cambios que favorecieron el funcionamiento del club en el periodo agosto-diciembre 2017. Aquí el informe:

Periodo febrero-junio 2017- 12 sesiones

Total de alumnos atendidos: 4

Total de sesiones efectivas (es decir, con asistentes): 3

En entrevista con los alumnos asistentes en el periodo febrero-junio 2017 se les cuestionó sobre la falta de continuidad en su asistencia al club, los alumnos comentaron que los horarios y las fechas del club no les habían favorecido. De igual manera mencionaron necesitar una cantidad de soportes visuales más importante y un mayor entusiasmo por parte de los facilitadores. Tomando esto en cuenta, se determinó restablecer las fechas y los horarios del club. Igualmente, se realizó un cambio en los facilitadores.

Periodo agosto-diciembre 2017- 15 sesiones

Total de alumnos atendidos: 13

Total de sesiones efectivas: 14

Se habló con los profesores de lengua asignados a los asistentes y mencionaron una mejoría en la seguridad del alumno al expresarse en el idioma y en su fluidez. En entrevista con 4 alumnos, se les cuestionó sobre lo que apreciaban de la actividad y mencionaron lo siguiente: la actualidad de los temas tratados, la apertura de los asesores, el dominio del idioma de los asesores y la facilidad de conocer compañeros de otras carreras. Se les cuestionó a su vez sobre los aspectos de la actividad que no apreciaron e hicieron mención de lo siguiente: el

espacio en donde se impartía el club y que no hubiera posibilidad de obtener ninguna especie de crédito con la actividad.

Las evidencias con las que se cuenta son las siguientes:

- Registro de asistencia de los asistentes.
- Planeación de las sesiones.

Se considera que esta propuesta es en beneficio de cualquier alumno que curse la Optativa de Lengua Extranjera en Centro de Lenguas ya que incentiva a los alumnos a mejorar su producción oral, a crear lazos de cooperación y amistad con personas de diversos programas académicos y a conocer más sobre cultura general. Además de todo esto se logra aprovechar el capital humano con el que cuenta la universidad en la persona de los alumnos que cursan la licenciatura de Lenguas Modernas e Interculturalidad.

1.4 Reflexiones de la buena práctica

Consideramos que el Club de Conversación es una buena práctica primero que nada por su universalidad, ya que a pesar de que no ha contado con una cantidad importante de asistentes (dado su carácter de programa piloto), es un recurso que está disponible para cualquier alumno de la universidad que busque una mejora en el dominio de una segunda lengua y como se mencionó anteriormente en su trayectoria escolar, cualquier alumno de la universidad que curse la Optativa de Lengua Extranjera será evaluado en la comprensión y expresión oral de la lengua que estudie y el porcentaje asignado a esta evaluación es del 40% de la calificación.

Además de lo anterior, el alumno se relaciona con compañeros de otras disciplinas y aprende aspectos de cultura general lo cual aporta a su formación integral. Por otro lado, consideramos que es una práctica pertinente, ya que surgió a partir de una necesidad concreta de la comunidad que sigue además vigente y que busca consolidarse y crecer, de manera que los beneficios que ofrece lleguen a un mayor número de alumnos. Para ello, es una práctica que se evalúa de manera periódica por parte del Comité de Asesoría Académica, por lo cual se puede afirmar que se encuentra en mejora continua.

El club enriquece la atención que ofrece el Centro de Lenguas primero que nada porque permite a sus asistentes continuar su aprendizaje fuera del aula y además porque gracias a la valoración de los profesores de los asistentes, sabemos que ha resultado efectiva, permitiendo a los alumnos expresarse de manera más fluida y con una mejor precisión lexical.

1.5 Consideraciones finales

Documentar la práctica ayudó a analizar el proceso de la práctica de una mejor manera y a concientizar de manera más eficiente las mejoras que se le pueden hacer. Sabemos que el Club de Conversación es una práctica compleja, dado que requiere del buen funcionamiento de muchos factores (algunos de los cuales no dependen ni del programa de Asesoría Académica, ni del Centro de Lenguas); sin embargo, los factores que sí dependen de nosotros han sido y continuarán siendo analizados y mejorados, de manera que el club pueda crecer y consolidarse como un recurso eficiente que se pueda ofrecer a los alumnos de inglés e incluso de francés.



Referencias:

- Consejo de cooperación cultural. (2002). Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Estrasburgo, Francia: coeditan.
- Germain Bouffard. (invierno 2014). L'apprentissage par les pairs. *Pédagogie collégiale*, 27, 29, 30, 31, 32, 33.
- Kagan, S. 1992. Cooperative language learning: a teacher's resource book. New york: prentice hall.
- Olsen, R., y S. Kagan, 1992. About cooperative learning. In Kessler (ed.), 1-30.
- Johnson, d. W; Johnson, r. Y Holubec, e. (1993). Cooperation in the classroom, 6ª ed., Edina, Minnesota, Interaction book company.

Práctica didáctica sobre la impartición de asesorías multidisciplinarias a los alumnos de diferentes ingenierías dentro de la Facultad de Tecnologías de Información

Rodrigo Arango de Palacio

Facultad de Tecnologías de Información
Campus Campestre

1.1 Resumen

Las asesorías son impartidas en la modalidad “Maestro-Alumno” dentro de las aulas de los talleres de desarrollo tecnológico dentro de la Universidad de la Salle Bajío a alumnos de diferentes ingenierías, entre las que se destacan principalmente Ingeniería Biomédica e Ingeniería en Electrónica y Telecomunicaciones.

Las asesorías no están cerradas únicamente a estas carreras, sin embargo, son de las que más participación de alumnos se tiene. En lo que corresponde por parte de las materias asesoradas, cualquier tema de alguna materia que sea relacionada con los tópicos de electrónica, matemáticas y programación (indistintamente del lenguaje) puede ser atendida dentro de estas asesorías, independientemente del semestre o si de la materia está siendo impartida durante el presente período.

Derivado de la naturaleza de las materias, la cual en su mayoría es práctica, se optó por el uso de aulas de los talleres para tener a la mano el equipamiento y material que se pueda requerir durante la asesoría, debido a esto, los alumnos van identificando a los talleres no solamente como un espacio para realizar sus diferentes prácticas y proyectos, sino también como un lugar donde podrán aterrizar sus diferentes dudas y obtener el apoyo necesario para resolverlas.

1.2 Introducción

Dentro de esta documentación se presentará el contexto de la buena práctica, cómo es que se lleva a cabo en cada sesión de la asesoría y de qué manera se ha adaptado el programa para cumplir con las diferentes necesidades de los alumnos que se presentan a las sesiones. De igual manera se anexará la información correspondiente a los resultados obtenidos en los últimos períodos en los que se ha impartido el trabajo de la buena práctica.

Debido a la naturaleza práctica de la mayoría de las materias impartidas en las diferentes carreras de la Facultad de Tecnologías de Información, los alumnos suelen quedarse tiempo extra en las instalaciones de los talleres de

la universidad para realizar prácticas o proyectos que no alcanzaron a concluir en el tiempo regular de la clase, sin embargo, dentro de este tiempo personal de prácticas, los alumnos no cuentan con el profesor para que los siga orientando en el tema, lo que daba como consecuencia que si el alumno se encontraba con algún obstáculo o alguna duda que no pudieran resolver, se veían forzados a posponer su desarrollo de práctica hasta el día de la clase donde podrían consultar dicha duda con el profesor.

El proyecto surge de la necesidad de diversos alumnos dentro de la facultad de un mayor seguimiento de varias de sus materias en tiempo extra clase para que así ellos puedan aprovechar de mejor manera su tiempo dentro de las instalaciones de la universidad, así como tener un mayor progreso en el avance de sus distintas materias, teniendo la oportunidad de resolver diversas dudas antes de la siguiente sesión de clase, propiciando con esto una mayor facilidad para el profesor de ir avanzando en los temas de su materia, ya que no se veía en la necesidad de detenerse para atender las diferentes dudas de temas anteriores a los alumnos.

El objetivo principal de la implementación del servicio de asesoría académica dentro de la facultad es apoyar a reducir los índices de reprobación de algunas de las materias consideradas “críticas”, así como también, presentar ante los alumnos una alternativa más de apoyo a su aprendizaje dentro de la facultad, propiciando también una mentalidad más consciente e interesada dentro de los alumnos, ya que el asistir a las sesiones de asesorías es algo completamente voluntario.

1.3 Desarrollo de la Práctica

Debido a la necesidad de los alumnos de tener un “segundo” apoyo en algunas de las materias impartidas dentro de la facultad, se ha puesto en marcha el programa de asesoría académica en su modalidad maestro-alumno, tomando como base los principios del “Programa de Asesoría Académica” generado por la Dirección de Orientación y Desarrollo Educativo, el cual propone a la Asesoría Académica como: “una actividad que se conforma en una dimensión del acompañamiento donde un profesor o alumno apoya- acompaña a otro(s) en su proceso de mejora en el rendimiento académico de una(s) materia(s) en específico. Este apoyo se traduce en una función de asesor. Aun cuando el beneficio de la asesoría se enfoca en la mejora del rendimiento académico de quien la recibe, al ser la persona una unidad, este beneficio se espera que trascienda al ámbito de la persona del alumno impactando en su autoestima, autoconfianza, facilidad para integrarse a la universidad, etc.” (1).

El desarrollo de las asesorías se hace en las aulas de los talleres de la universidad debido a que por la naturaleza de las materias y temas a asesorar en su mayoría son de índole práctico por lo cual, el manejo de dichas sesiones queda de manera más idónea dentro de estas aulas.

La temática dentro de las asesorías es bastante variable ya que, en muchos de los casos, hay diversos alumnos con temas y dudas completamente distintas, por lo tanto, es necesario tomar un rol “todólogo”, ya que a pesar de que las carreras son afines, hay mucha variedad de temas y materias y uno como asesor debe hacer lo posible por atender las dudas de cada uno de los asesorados.

Esta temática comprende el hecho de que hay que tomar un dinamismo al explicar cada uno de los temas, dentro de estas asesorías no se hace mucho uso del pintarrón o del pizarrón, más bien es una asesoría más personal, directamente con el material del alumno en cuestión, desde temas con equipo electrónico, así como la implementación de algún diseño o del desarrollo de software en temas de programación.

Para tener un mayor control de este dinamismo y estar preparado de mejor manera, los alumnos se contactan conmigo, ya sea vía correo electrónico o vía mensaje por WhatsApp, en días previos a la asesoría para compartirme los diferentes temas que quieran atender, de esta manera uno como asesor puede llegar mejor preparado

y con mayor material para abordar dichas dudas o temas, ya que en un inicio, sin tener este mecanismo de comunicación entre los alumnos y yo, cuando se llegaba el momento de la sesión de la asesoría, los temas y dudas solían ser tan variados que el tiempo no llegaba a ser suficiente. Sin embargo, ahora con esta metodología, se tiene la oportunidad de preparar la sesión de clase con los temas solicitados y poder optimizar el tiempo de la asesoría de la mejor manera. A la fecha aún siguen habiendo algunos alumnos espontáneos que llegan a la asesoría sin haber comunicado el tema, a todos estos alumnos también se les brinda la asesoría, tratando de cuidar de la mejor manera posible los tiempos determinados en la planeación realizada. En caso de que algún tema no se haya logrado abordar durante la asesoría, se reagenda con el alumno en cuestión una segunda sesión de asesoría en el menor tiempo posible.

Otra característica de estas asesorías es que existen dos variantes principales al momento de atender alguna duda: la asesoría a un alumno en individual y la asesoría a un equipo de trabajo en conjunto para el planteamiento de la solución de algún proyecto parcial de alguna de sus materias. Por el lado de la asesoría a un alumno en lo individual, se realiza la asesoría de manera personal con el alumno dentro del taller, ya sea con alguna práctica o algún tema en específico; por otro lado, la asesoría a un equipo de trabajo no es tan personal con cada miembro, sino en lugar de esto, se explica el tema o se plantea alguna opción al equipo completo, atacando las diferentes dudas que puedan tener en equipo o en individual de cada participante del grupo.

Se tiene un seguimiento con cada uno de los alumnos asesorados a lo largo del semestre, independientemente del número de materias asesoradas o de sesiones a las que haya asistido, con respecto a su desempeño en las materias asesoradas, no sólo a través del seguimiento de sus calificaciones parciales, sino también a través del testimonio del docente de la materia y del testimonio de sus compañeros de clase, para así obtener un panorama más completo del desempeño del alumno y no basándonos sólo en una calificación.

1.4 Resultados de la Práctica

Con base en las sábanas de seguimiento que se manejan dentro de las asesorías podemos observar que al menos del periodo Feb-Jul 2017 al periodo Ago-Dic 2017, ha habido un gran aumento en la participación de los alumnos dentro de las asesorías, lo cual nos podría indicar que de alguna manera los resultados se están dando de manera correcta y la popularidad del proyecto entre los mismos alumnos ha ido mejorando de manera paulatina.

De igual manera, este crecimiento en la popularidad dentro del alumnado se ve reflejado en la petición de los propios alumnos de que se brinden las asesorías en más horas a la semana, ya que actualmente solo se brindan los días miércoles de 7 a 9 de la noche, lo cual nos da una pauta de que, al menos dentro del alumnado, el proyecto de asesorías está obteniendo una buena reputación ya que son los propios alumnos quienes solicitan la apertura de más horas a la semana. A continuación, se presentan las evidencias correspondientes a los resultados obtenidos con la implementación de la buena práctica en los diferentes períodos, tomando en cuenta los índices de asistencia y los índices de aprobación de las diferentes materias:



SEGUNDA JORNADA INSTITUCIONAL DE DIÁLOGOS DOCENTES

PERÍODO FEB-JUN 2017



ESCUELA:	Facultad de Tecnologías de Información
Nombre del maestro:	Rodrigo Arango de Palacio

SINTESIS GLOBAL DE LA ATENCIÓN

1.- Total de horas asignadas	32
2.- Número de alumnos atendidos	19
3.- Alumnos que asisten a asesoría PREVENTIVA	16
4.- Alumnos que asisten a asesoría REMEDIAL (Sin incluir asesoría para extras)	1
5.- Cantidad de alumnos que asistieron a asesoría para presentar EXTRAORDINARIO	2
6.- Cantidad de alumnos que asistieron a asesoría con algún parcial reprobado	6
7.- Cantidad de alumnos que asistieron a asesoría y no tuvieron parciales reprobados.	11
8.- Promedio de horas asignadas a cada alumno atendido	4
9.- Promedio de sesiones otorgadas a cada alumno	2
10.- Cantidad de alumnos que solicitaron el servicio de asesoría y no se presentaron	0
11.- Cantidad de alumnos constantes, que asistieron a asesoría desde primer parcial a tercer parcial	1



ESCUELA:	Facultad de Tecnologías de Información
Nombre del maestro:	Rodrigo Arango de Palacio
Horas semanales asignadas :	2

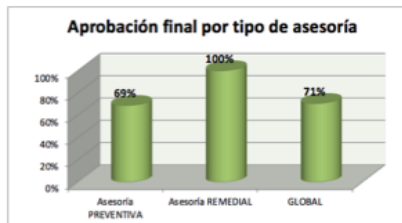


ATENCIÓN SEMANAL

PARCIAL	Período	Total de horas asignadas	Total de alumnos atendidos	Cantidad de alumnos en riesgo (con algún parcial reprobado)	Cantidad de alumnos sin riesgo
1ER PARCIAL	7 al 10 de Febrero	2	0	0	0
	13 al 17 de Febrero	2	0	0	0
	20 al 24 de Febrero	2	1	0	1
	27 al 3 de Marzo	2	1	0	1
	6 al 10 de Marzo	2	9	0	9
2º PARCIAL	13 al 17 de Marzo	2	7	0	7
	21 al 24 de Marzo	2	1	0	1
	27 al 31 de Marzo	2	0	0	0
	3 al 7 de Abril	2	0	0	0
	24 al 28 de Abril	2	6	0	6
3ER PARCIAL	2 al 5 de Mayo	2	6	0	6
	8 al 12 de Mayo	2	2	0	2
	16 al 19 de Mayo	2	2	0	2
	22 al 26 de Mayo	2	0	0	0
	29 al 2 de Junio	2	3	0	3
3ER PARCIAL	5 al 9 de Junio	2	0	0	0
	12 al 16 de Junio	2	0	0	0
	19 al 21 de Junio	2	0	0	0



INDICADOR DE APROBACION FINAL			
Alumnos que asistieron a asesoría y logran acreditar la materia en calificación final.			
		Cantidad	Porcentaje
Asesoría PREVENTIVA	Alumnos que asisten a asesoría PREVENTIVA	16	94%
	Alumnos de asesoría PREVENTIVA que aprueban materia en calificación final	11	69%
Asesoría REMEDIAL	Alumnos que asisten a asesoría REMEDIAL	1	6%
	Alumnos de asesoría REMEDIAL que aprueban materia en calificación final	1	100%
GLOBAL	Total de alumnos que asisten a asesoría	17	100%
	Total de alumnos que aprueban materia en calificación final	12	71%



PERÍODO AGO-DIC 2017:


 Asesoría Académica
 Tecnologías de Información
 Rodrigo Arango De Palacio

ESCUELA:	Tecnologías de Información
Nombre del maestro:	Rodrigo Arango De Palacio

SINTESIS GLOBAL DE LA ATENCIÓN

1.- Total de horas asignadas	32
2.- Número de alumnos atendidos	49
3.- Alumnos que asisten a asesoría PREVENTIVA	41
4.- Alumnos que asisten a asesoría REMEDIAL (Sin incluir asesoría para extras)	8
5.- Cantidad de alumnos que asistieron a asesoría para presentar EXTRAORDINARIO	0
6.- Cantidad de alumnos que asistieron a asesoría con algún parcial reprobado	23
7.- Cantidad de alumnos que asistieron a asesoría y no tuvieron parciales reprobados.	26
8.- Promedio de horas asignadas a cada alumno atendido	3.35
9.- Promedio de sesiones otorgadas a cada alumno	1.67
10.- Cantidad de alumnos que solicitaron el servicio de asesoría y no se presentaron	0
11.- Cantidad de alumnos constantes, que asistieron a asesoría desde primer parcial a tercer parcial	6

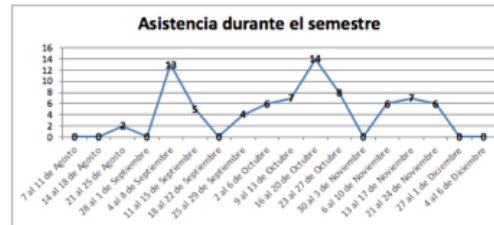


ESCUELA:	Tecnologías de Información
Nombre del maestro:	Rodrigo Arango De Palacio
Horas semanales asignadas:	2


 Asesoría Académica

ATENCIÓN SEMANAL

PARCIAL	Periodo	Total de horas asignadas	Total de alumnos atendidos	Cantidad de alumnos en riesgo (con algún parcial reprobado)	Cantidad de alumnos sin riesgo
1ER PARCIAL	7 al 11 de Agosto	2	0	0	0
	14 al 18 de Agosto	2	0	0	0
	21 al 25 de Agosto	2	2	0	2
	28 al 1 de Septiembre	2	0	0	0
	4 al 8 de Septiembre	2	13	0	13
2º PARCIAL	11 al 15 de Septiembre	2	5	0	5
	18 al 22 de Septiembre	2	0	0	0
	25 al 29 de Septiembre	2	4	1	3
	2 al 6 de Octubre	2	6	1	5
	9 al 13 de Octubre	2	7	3	4
3ER PARCIAL	16 al 20 de Octubre	2	14	4	10
	23 al 27 de Octubre	2	8	0	8
	30 al 3 de Noviembre	2	0	0	0
	6 al 10 de Noviembre	2	6	5	1
	13 al 17 de Noviembre	2	7	3	4
4 al 6 de Diciembre	21 al 24 de Noviembre	2	6	1	5
	27 al 1 de Diciembre	2	0	0	0
	4 al 6 de Diciembre	2	0	0	0



INDICADOR DE APROBACIÓN FINAL
Alumnos que asistieron a asesoría y logran acreditar la materia en calificación final.

		Cantidad	Porcentaje
Asesoría PREVENTIVA	Alumnos que asisten a asesoría PREVENTIVA	41	84%
	Alumnos de asesoría PREVENTIVA que aprueban materia en calificación final	36	88%
Asesoría REMEDIAL	Alumnos que asisten a asesoría REMEDIAL	8	16%
	Alumnos de asesoría REMEDIAL que aprueban materia en calificación final	5	63%
GLOBAL	Total de alumnos que asisten a asesoría	49	100%
	Total de alumnos que aprueban materia en calificación final	41	84%



1.5 Reflexiones de la buena práctica

Con base en los diferentes puntos estipulados para considerar al proyecto de asesorías multidisciplinares como una buena práctica podemos mencionar que:

- Pertinencia:** El proyecto cumple con el apoyo de la formación de los estudiantes con base al seguimiento que se le hace a cada uno de los que hayan tomado asesorías durante todo el semestre, sin importar si sólo haya asistido a una o a varias sesiones, con todos se tienen un seguimiento de su desempeño en las diferentes materias asesoradas. De igual manera, el proyecto de asesoría dentro de la facultad da una mayor cobertura ante las diferentes necesidades académicas de los alumnos.
- Efectividad:** El proyecto cumple con la efectividad de la solución de las dudas de los alumnos ya que se logran los diferentes objetivos durante los parciales donde se asisten a las asesorías. Así como también, sienten un apoyo extra por parte de la facultad para atender sus diferentes dudas con respecto a sus materias.
- Reciente temporalidad:** El proyecto apenas lleva año y medio en función dentro de la facultad, sin embargo, con base en la respuesta de los alumnos, ha sido un proyecto con buena aceptación, por lo cual no hay planes de detener el proyecto, al contrario, se están buscando las opciones de poder ampliar el servicio de asesorías.

1.6 Consideraciones finales

Realizar esta documentación me ha ayudado, en lo personal, a darme cuenta de cómo ha sido el proceso que se ha realizado para ajustar el programa de asesoría académica para cumplir con las diferentes necesidades de los alumnos de la Facultad de Tecnologías de la universidad, ya que fue un proceso que se realizó de manera más experimental y documentar cómo fue este proceso me hace reflexionar en cómo seguir mejorando para realizar esta actividad.

Documentar y compartir mi poca o mucha experiencia en esta bonita profesión que es la docencia ha sido una vivencia altamente enriquecedora para seguir creciendo como profesor y, mucho más importante, como persona.

Referencias

Dirección de Orientación y Desarrollo Educativo. (2010). "2. Concepto de Asesoría Académica". En Programa de Asesoría Académica (8). León, Guanajuato: Universidad De La Salle Bajío.

Conclusión

La realización de la Jornada de Diálogos Docentes permitió el intercambio y reflexión acerca de estrategias de enseñanza exitosas llevadas a cabo en distintas disciplinas dentro de la universidad, y por medio del análisis, la recuperación de los elementos que hacen de cada una de éstas, prácticas que promueven el aprendizaje de los alumnos, resultando pertinentes y efectivas.

A través del proceso de la preparación y documentación de sus prácticas, fue posible identificar aquellos elementos pedagógicos que hacen de sus prácticas una “buena práctica”, lo que indica la introspección y el proceso de análisis que se realizó.

El desarrollo de la Segunda Jornada de Diálogos Docentes, a través de la socialización y el diálogo mediado, impulsó la reflexión sobre los elementos de otras prácticas exitosas que se pueden adecuar y transferir a la propia práctica.

Los trabajos mostrados en este documento, permiten un primer acercamiento a los esfuerzos de los docentes por documentar sus buenas prácticas y socializarlas en un esquema de diálogo, con la intención de recordar que:

El saber pedagógico se moviliza y puede reestructurarse –en la perspectiva de transformar las prácticas de acuerdo con las nuevas demandas que la sociedad hace a la escuela– si se producen procesos de diálogo entre los docentes tendientes al intercambio de saberes y experiencias, y si se realizan sobre ciertos referentes y criterios de calidad. (Arellano & Cerda, 2006)

La Jornada de Diálogos Docentes en sí misma no garantiza la mejora de la práctica del docente, es en la articulación de estrategias de formación y acompañamiento al docente, que el diálogo tiene fruto como elemento transformador de su práctica.

Es en la reflexión de la propia práctica y el ejercicio de su documentación, que el docente puede comenzar a sistematizar y perfeccionar su ejercicio. Este documento como puede observarse, recupera una forma básica para dicha documentación, que cualquier docente de la Universidad, o incluso de otras instituciones educativas, y de cualquier campo de conocimiento, puede retomar con el fin de documentar su propia práctica y ¿por qué no? ¡compartirla!

INDIVISA MANENT



Créditos:

Asesores para la documentación de las buenas prácticas:

Oscar Emmanuel Cisneros Juárez

Ma. Socorro Durán González

Patricia Alejandra Estrada Moreno

Ma. de la Luz García Juárez

Teresa Gómez Tress

María Isabel Muñoz Urías

Lourdes Leticia Oriza Cano

María del Rosario Ortiz Carrión

Gricelda Teodulfa Medina Pérez

Alejandra Rentería Mena

Mónica del Rocío Rodríguez Sánchez

Guillermo Sánchez Luja

Elvia Patricia Valdés Pirck

Compilación

Teresa Gómez Tress

Edición y Corrección de Estilo

Regina Martínez-Parente Zubiría

Karen Rocío Cepeda González-Báez

Diseño Editorial

Cecilia Vázquez García



Universidad
DeLaSalle®
B a j í o