

*Propuestas de Innovación
a Partir de Diferentes
Procesos de Formación*

ISBN: 978-607-9003-50-0



9 786079 003500



**Judith Cháidez González
María de Lourdes Melchor Ojeda
COORDINADORAS**

Primera Edición: Enero 2021

©Judith Cháidez González, María de Lourdes Melchor Ojeda (Coordinadoras)

©Propuestas de Innovación a Partir de Diferentes Procesos de Formación

Editado en: Victoria de Durango, Dgo., México.

Cuidó la edición: Adla Jaik Dipp

Corrección de estilo: Adla Jaik Dipp

Editor: Instituto Universitario Anglo Español

Diseño de portada: Roberto Villanueva Gutiérrez

Diseño editorial: Judith Cháidez González, María de Lourdes Melchor Ojeda

Autores de Capítulo:

Elia Margarita Acosta Ramírez

Judith Cháidez González

Cynthia Manuela Núñez Núñez

Alexandro Correa Alonzo

Jaime Raymundo Flores Irigoyen

Homero Gámez Almanza

Alicia Ivette Maytorena Lazcano

Luz Yolanda Martínez Nevárez

María de Lourdes Melchor Ojeda

Cristóbal Gerardo Aguirre Calderón

Javier Nájera Frías

Irma Menaut Villarreal

Miriam Merari Návar Hernández

Lucia Criseida Soto Carrera

Mariela Yareli Barrios Galindo

Marco Iván Parra Mijares

Alan Sánchez Valles

ISBN: 978-607-9003-50-0

Hecho en México/*Printed in Mexico*



Derechos reservados conforme a la ley:

No está permitida la impresión, reproducción total o parcial por cualquier otro medio, de este libro sin la autorización por escrito de los editores.

Comité Científico Dictaminador

Dra. Adla Jaik Dipp

Instituto Universitario Anglo Español (IUNAES)

Dra. Dora Luz González Bañales

Instituto Tecnológico de Durango/Tecnológico Nacional de México

Dra. Frine Virginia Montes Ramos

CBTa 3-IUNAES-ReDIE

M.C. Judith Cháidez González

Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de Durango (CECyTED)

M.A.T.S.I. María de Lourdes Melchor Ojeda

Instituto Tecnológico de El Salto/Tecnológico Nacional de México - ReDIE

Contenido

Prólogo	6
Introducción	8
<i>Educación Básica</i>	12
Buzones Antiviolenencia y Aplicación de Juicios Escolares Como Estrategia Para Reducir Casos de Violencia Escolar	13
<i>Alexandro Correa Alonzo</i>	
Trabajo Multidisciplinario y Educación Inclusiva	33
<i>Homero Gámez Almanza</i>	
Juegos de Mesa Como Estrategia Didáctica Para las Habilidades Sociales y Cognitivas de los Alumnos	49
<i>Luz Yolanda Martínez Nevárez</i>	
<i>José Eduardo Pérez Bustillos</i>	
Aplicación de un Programa Anual de Actividades Para Proyectar la Escuela Telesecundaria en la Comunidad	69
<i>Alan Sánchez Valles</i>	
<i>Educación Media Superior y Superior</i>	88
Curso de Inducción: Actividades Lúdicas, Aspectos Institucionales y Estrategias Pedagógicas Para Estudiantes de Nuevo Ingreso	89
<i>Alicia Ivette Maytorena Lazcano</i>	
Innovación Educativa de Inclusión, Para Alumnos de Bachillerato	100
<i>Miriam Merari Nívar Hernández</i>	
<i>Lucía Criseida Soto Carrera</i>	
<i>Maricela Yareli Barrios Galindo</i>	
Innovando en Cálculo Integral: Diagrama CALIN	120
<i>Judith Chaidez González</i>	
<i>Cynthia Manuela Núñez Núñez</i>	
Actividades en la Plataforma Kahoot! Como Estrategias Facilitadoras del Aprendizaje en el Taller de Ética en el ITES	133
<i>María de Lourdes Melchor Ojeda</i>	
<i>Cristóbal Gerardo Aguirre Calderón</i>	
<i>Javier Nájera Frias</i>	

<i>Administración Educativa y Capacitación Profesional</i>	149
Innovación Administrativa: Creación de una Base de Datos Para Eficientar Procesos	150
<i>Elia Margarita Acosta Ramírez</i>	
Sistema Remoto de Comprobación del Componente de Fortalecimiento y Alimentación en Escuelas de Tiempo Completo	159
<i>Irma Menaut Villarreal</i>	
Plan Integral de Capacitación	170
<i>Jaime Raymundo Flores Irigoyen</i>	
Control del Entrenamiento del Personal con Carta de Flexibilidad	183
<i>Marco Iván Parra Mizares</i>	

Prólogo

El término innovación educativa se empieza a escuchar con más frecuencia en las instituciones educativas de todos los niveles, en las reuniones de consejos académicos, en los pasillos, en publicaciones, en discursos Político-Académicos, entre los profesores y sus alumnos, en los consejos de padres de familia, y en fin, en cualquier espacio donde se hable de la educación actual y lo que viene para el futuro.

Independientemente de dónde, cómo y con quién se aborde el tema, la innovación educativa en los procesos de formación es algo que no debe ser tomado a ligera ni mencionado como si ello fuese algo sencillo de realizar e implementar, porque la innovación educativa es un proceso que conlleva una conceptualización, planeación, ejecución, seguimiento, tiempo, dedicación, esfuerzo y recursos, pero además, lograr la implementación de propuestas de innovación educativa en los procesos de formación, implica contar con la iniciativa de profesores e instituciones educativas que estén dispuestos a estar abiertos a una nueva visión de lo que la educación debe ser a partir no sólo de los hechos del pasado o del presente, sino con una visión de educar de cara hacia el futuro, para con ello generar cambios que estén a la altura de las exigencias de nuestra actual sociedad.

Dice una frase: "El futuro tiene muchos nombres. Para los débiles es lo inalcanzable. Para los temerosos, lo desconocido. Para los valientes es la oportunidad" (Víctor Hugo), y este libro es el producto de la valentía de grupo de Profesores-Investigadores, quienes han visto en sus propuestas de innovación educativa una oportunidad para explotar y explorar desde su conocimiento prácticas innovadoras para mejorar y generar un cambio significativo en los procesos de formación de distintos niveles educativos donde ellos llevan su práctica docente. Así, esta obra representa un espacio de aprendizaje y de inspiración que nos lleva por una enriquecedora diversidad de temáticas que abordan áreas de oportunidad/problemáticas actuales y sobre todo de permanencia en el futuro a corto plazo como son: La presentación de estrategias para reducir casos de violencia escolar, el cómo hacer de la inclusión parte del

desarrollo de una institución, el uso de la lúdica para mejorar habilidades en los estudiantes y como una manera de mejorar la permanencia y el sentido de pertenencia, la incorporación de las tecnologías de información como un medio para agilizar procesos administrativos y de formación, la importancia de innovar en la proyección de la imagen de un centro escolar y con ello mejorar la vinculación con su entorno, así como propuestas innovadoras en la enseñanza de cálculo integral para que éste sea aprendido de manera gráfica para visualizar y comprender cada una de las etapas de su solución.

Indudablemente, todas y cada una de las propuestas que encierra esta obra representan un conjunto de evidencias Teórico-Empíricas que demuestran la importancia de la innovación educativa en los procesos de formación, y sobre todo su relevancia de cara al futuro de la educación en todos los niveles, porque como dice la frase de Alan Turing: “Podemos saber poco del futuro, pero lo suficiente para darnos cuenta de que hay mucho que hacer”, y la innovación educativa en los procesos de formación es una parte importante del presente y un deber ser en el futuro.

Dora Luz González Bañales
Profesora-Investigadora
Instituto Tecnológico de Durango/Tecnológico Nacional de México

Introducción

El Doctorado en Ciencias de la Educación que ofrece el Instituto Universitario Anglo Español a lo largo de su currícula brinda las herramientas necesarias para impulsar a los doctorantes a ser promotores del cambio tanto en sus áreas profesionales como más allá de ellas, sembrando el deseo de innovar en cada uno de sus espacios. Los capítulos que se presentan en esta obra son el resultado del módulo Cambio e Innovación Educativa, y posteriormente fueron revisados e integrados a través de un trabajo colegiado.

Innovar, de acuerdo a la Real Academia de la Lengua Española es “mudar o alterar algo, introduciendo novedades” (RAE, 2020).

La *Innovación* es una “acción de cambio que supone una novedad” (Significados, 2020, párrafo 1). La innovación es una tarea permanente y comprende diferentes ámbitos del desarrollo humano (Significados, 2020).

La innovación está basada en el aprendizaje, en cuanto éste se encuentra enlazado a la acción transformadora del mundo. Tiene un amplio sentido de cambio ya que produce unas características que no se dan de manera espontánea (UNESCO, 2016). “Hoy, la institución educativa es valorada como el centro de la innovación y el cambio educativo” (UNESCO, 2016, pp. 11-12).

Hablar de innovación educativa implica abrir la mirada hacia un abanico de diferentes vertientes, posibilidades que requieren apertura para colocar el conocimiento ya generado, y del que falta por construir, para llevarlo a estudios prácticos, de manera que sus consecuencias resulten mejoradas y genere un cambio de lo que fue su idea original (Ramírez-Montoya y Valenzuela, 2019).

Los *Ámbitos de la Innovación Educativa* de acuerdo con Barraza (2005) son: “Introducción de nuevas áreas. La utilización de nuevos materiales y tecnologías curriculares. La aplicación de nuevos enfoques y estrategias de los procesos de enseñanza y aprendizaje. El cambio de las creencias y presupuestos pedagógicos de los diferentes actores educativos” (p. 7).

La aplicación de la innovación educativa se puede ejercer en todos los ámbitos educativos, es por esta razón el objetivo de publicar un libro que contiene diversas propuestas de innovación para diferentes procesos educativos desde el Nivel Básico (Primaria y Secundaria), Medio Superior y Superior, así como también en las áreas de la Administración Educativa y Capacitación Laboral.

La primera propuesta que se incluye en esta obra es la creada por **Alexandro Correa Alonzo** titulada: *Buzones Antiviolenencia y Aplicación de Juicios Escolares como Estrategia para Reducir Casos de Violencia Escolar*, dirigida a escuelas de educación básica con el propósito de resolver conflictos en el aula.

A continuación, se presenta *Trabajo Multidisciplinario y Educación Inclusiva* escrito por **Homero Gámez Almanza**, una aportación también dirigida a la educación básica, aseverando que la inclusión forma parte del desarrollo de la institución.

Juegos de Mesa como Estrategia Didáctica para las Habilidades Sociales y Cognitivas de los Alumnos, propuesta por **Luz Yolanda Martínez Nevárez** para el Nivel Básico propone el uso de juegos durante las sesiones de clase para mejorar ciertas las habilidades en los estudiantes.

Alan Sánchez Valles a continuación presenta la propuesta *Aplicación de un Programa Anual de Actividades para Proyectar la Escuela Telesecundaria en la Comunidad*, también para el Nivel Básico, asevera que es importante la proyección de las instituciones educativas para alcanzar sus objetivos.

Curso de Inducción: Actividades Lúdicas, Aspectos Institucionales y Estrategias Pedagógicas para Estudiantes de Nuevo Ingreso, presentado por **Alicia Ivette Maytorena Lazcano**, para el Nivel Medio Superior, asevera que las actividades lúdicas favorecen la permanencia y el sentido de pertenencia en las instituciones educativas.

Miriam Merari Nívar Hernández, Lucía Criseida Soto Carrera y Mariela Yareli Barrios Galindo presentan la propuesta *Innovación Educativa de Inclusión, para Alumnos de*

Bachillerato, también del Nivel Medio Superior, ellas proponen una serie de actividades para promover la inclusión en este nivel educativo.

Innovando en Cálculo Integral: Diagrama CALIN, es la propuesta que a continuación se presenta por **Judith Cháidez González y Cynthia Manuela Núñez Núñez**, este trabajo está enfocado para el Nivel Superior, con el uso de este diagrama se busca favorecer el aprendizaje del Cálculo Integral.

Enseguida se presenta el trabajo *Actividades en la Plataforma Kahoot! como Estrategias Facilitadoras del Aprendizaje en el Taller de Ética en el ITES*, escrito por **María de Lourdes Melchor Ojeda, Cristóbal Gerardo Aguirre Calderón y Javier Nájera Frías**, también para el Nivel Superior, ellos proponen desarrollar actividades utilizando una aplicación en el celular para favorecer el aprendizaje de esta materia.

La propuesta que se presenta enseguida es *Innovación Administrativa: Creación de una Base de Datos para Eficientar Procesos*, escrita por **Elia Margarita Acosta Ramírez**, dentro del área de Administración Educativa en el Nivel Superior, ella propone hacer más eficiente el proceso de Visitas a Empresa con el diseño de una Base de Datos.

Sistema Remoto de Comprobación del Componente de Fortalecimiento y Alimentación en Escuelas de Tiempo Completo, es la propuesta que se presenta a continuación escrita por **Irma Menaut Villarreal**, también dentro del área de Administración Educativa en el Nivel Básico, propone agilizar el proceso en las escuelas de tiempo completo haciendo uso de las tecnologías de información a través de la implementación de un sistema.

Jaime Raymundo Flores Irigoyen, presenta la propuesta *Plan Integral de Capacitación*, en el apartado Capacitación de Personal, este trabajo está enfocado a implementar también un sistema haciendo uso de tecnologías para mejorar la capacitación del personal.

Para finalizar se presenta la propuesta *Control del Entrenamiento del Personal con Carta de Flexibilidad*, escrita por **Marco Iván Parra Mijares**, también dentro del área de Capacitación de Personal, dirigida a tener un mejor control de los programas de entrenamiento.

Cada una de las propuestas aquí presentadas describen su objetivo, su intención, sus referentes teóricos y empíricos como una forma de fundamentar su trabajo, buscando la innovación en cada uno de sus espacios de desarrollo profesional, para la mejora del proceso Enseñanza-Aprendizaje en sus áreas de desempeño. Ha sido una gran experiencia de aprendizaje coordinar esta aportación, deseamos que sea de gran beneficio para los lectores que participan en los diferentes procesos de formación.

Judith Cháidez González

María de Lourdes Melchor Ojeda

Noviembre 2020

Referencias

Barraza, A. (septiembre-octubre, 2005). Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. *Innovación educativa*, 5(28),19-31.

<https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421470003.pdf>

Ramírez-Montoya, M. S. y Valenzuela González, J. R. (2019). *Innovación educativa: tendencias globales de investigación e implicaciones prácticas*. Octaedro.

https://www.academia.edu/41550741/Innovaci%C3%B3n_educativa_en_estudios_sobre_el_desarrollo_y_uso_de_la_tecnolog%C3%ADa_una_revisi%C3%B3n_sistem%C3%A1tica_de_literatura

Real Academia Española (RAE). (2020). <https://dle.rae.es/innovar>

Significados. (2020). <https://www.significados.com/innovacion/>

UNESCO. (2016). *Innovación educativa*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf000024700>

Educación Básica

Buzones Antiviolenencia y Aplicación de Juicios Escolares Como Estrategia Para Reducir Casos de Violencia Escolar

Alexandro Correa Alonzo

*Estudiante del Doctorado en Ciencias de la Educación
Instituto Universitario Anglo Español
homer_izado@hotmail.com*

Resumen

El aumento en los casos de agresiones entre los integrantes de la comunidad escolar, la falta de conciencia sobre las posibles consecuencias e implicaciones de una agresión y la poca confianza para denunciar las agresiones, hacen necesaria una propuesta de acción. La implementación de *Buzones Antiviolenencia y Juicios Escolares*, se presenta como una innovación en el contexto escolar de una Institución de educación primaria, buscando mejorar la convivencia en la comunidad escolar, la participación de todos en la resolución del problema y sobre todo disminuir los casos de agresión en la Institución.

Palabras clave: Violencia escolar, juicios escolares, buzón antiviolenencia.

Abstract

The increase in cases of aggression among the members of the school community, the lack of awareness of the possible consequences and implications of an aggression and the lack of confidence to report the aggressions, make a proposal of action necessary. The implementation of *Anti-violence Mailboxes and School Judgments*, is presented as an innovation in the school context of an institution of primary education, seeking to improve coexistence in the school community, the participation of all in solving the problem and above all to reduce cases of violence in the institution.

Keywords: School violence, school judgement, antiviolenencia mailbox.

Cada año se tiene un aumento importante en los casos de agresiones en las diferentes instituciones educativas y éstas ya no son exclusivas entre pares, sino que ahora se ven

involucrados todos los integrantes de la comunidad escolar. Hasta hace unos años, el denunciar estos casos era poco frecuente, no obstante, los que eran denunciados, eran sancionados, aunque, por qué no decirlo, estas sanciones eran aplicadas de forma arbitraria por los docentes.

Actualmente, las agresiones son más intensas y no sólo entre alumnos, ahora también los docentes son protagonistas de estos hechos, son agredidos por los alumnos, padres de familia y los compañeros de trabajo, pero también adoptan el papel de agresores.

Por otra parte, la falta de denuncia por parte de las víctimas de agresión, hace difícil tener datos concretos sobre el problema y tomar medidas efectivas. Existen inconformidades en cuanto a la aplicación de las normas y sanciones, lo que también desanima a las víctimas a denunciar y optan por tomar justicia por sí mismos lo que lejos de ayudar, empeora la situación.

Con la presente propuesta se pretende generar la confianza de las víctimas y los testigos de actos violentos para denunciar las agresiones, así como generar conciencia de las consecuencias que tienen los actos de violencia para ambas partes. Asimismo, se pretende obtener datos de los tipos de agresiones que sufren los integrantes de la comunidad escolar, los sitios donde se dan, los grupos más vulnerables, quiénes son los reincidentes y finalmente para detectar casos de acoso y bullying. Finalmente, con las estrategias planteadas en la propuesta, también se pretende involucrar a toda la comunidad escolar en la lucha contra la violencia, el dar apertura a los padres de familia ayudará a la solución y al seguimiento de los casos.

¿Cómo Surge el Presente Proyecto de Innovación?

Cada vez son más frecuentes los casos de agresiones entre los alumnos en las diferentes instituciones educativas de nuestro país y cada vez, estas agresiones son más fuertes o extremas, lo que nos lleva a buscar alternativas que permitan disminuir estos casos.

Cabe hacer la aclaración que, para el presente proyecto, se tomará en cuenta la violencia escolar en general, no solamente el concepto centrado en el bullying, por lo que se cree conveniente diferenciar ambos conceptos.

La *Violencia Escolar* es definida por la Organización Mundial de la Salud (OMS) como:

Uso intencionado de la fuerza o el poder físico, de hecho, como amenaza, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones. (Etienne et al., 2003, p. 5)

Por otro lado, Olweus (1999) delimita el bullying a la intimidación que sufre un estudiante por parte de otro estudiante o grupo de estudiantes de forma repetida y frecuente, siendo estas acciones, dirigidas a infligir algún daño o molestia en el agredido y pueden ir desde las agresiones verbales a las físicas.

Presentadas estas definiciones, y para efectos de este trabajo, se diferencia la violencia escolar del bullying en cuanto que la primera puede presentarse de forma esporádica o frecuente, pero con diferentes actores, mientras que el bullying es una conducta que se presenta de forma frecuente y reiterada y con los mismos actores o al menos la víctima del abuso.

El presente proyecto surge de la observación realizada por el agente innovador, así como del análisis realizado en reuniones del Consejo Técnico Escolar (CTE) del centro de adscripción, con lo que se detecta la problemática referida al aumento de los casos de agresiones alumno-alumno, maestro-alumno, alumno-maestro y padres-maestros.

El proyecto de innovación, va dirigido a combatir la violencia escolar en general, sea o no frecuente o reiterada y sin importar quienes la estén realizando (alumnos, maestros, personal administrativo o de apoyo, directivos, etc.).

Características de la Propuesta

La presente propuesta se enmarca en el enfoque crítico progresista (Barraza, 2005), puesto que se genera a partir de un problema de la práctica profesional e implica la resolución del mismo, es democrático, se considera una experiencia personal, se tiene la cooperación de otros agentes, integra los diversos componentes del proceso educativo, surge dentro de la Institución, es presentada como una hipótesis de acción, no es una imposición del sistema y mantiene un objetivo de cambio.

La propuesta corresponde a una innovación didáctica puesto que se centra en la construcción de una estrategia; tiene una perspectiva Empírica-Autorreferencial ya que surge desde la propia práctica docente y finalmente, corresponde a un modelo de resolución de problemas, por el hecho de que parte del supuesto de que el usuario de la innovación tiene una necesidad definida y que la innovación va a satisfacerla (Barraza, 2013).

Determinación del Agente Innovador

El agente innovador es un docente del nivel primaria, con el apoyo de otro docente del mismo nivel educativo, quien asume el papel de “amigo crítico” quien apoyó con sugerencias para la elaboración de la propuesta y con quien se tiene la confianza y la disposición para dialogar respecto a la temática en cuestión.

Elección de la Preocupación Temática

Como ya se mencionó, la preocupación temática surge de la propia práctica y de las observaciones realizadas; es de concreción general, en el sentido de que el conocimiento que se tiene sobre el tema es global; es generadora de supuestos, puesto que no se han hecho análisis previos que supongan alguna solución al problema (Barraza, 2013).

Por lo anterior, la pertinencia de la preocupación temática se encuentra en un nivel alto, ya que se tiene un nivel mínimo o nulo de prejuicios y se mantiene la mente abierta al cambio.

La preocupación temática que se presenta es el alto número de casos de agresiones en la comunidad escolar entre sus diferentes integrantes (alumnos, maestros, padres directivos, administrativos, etc.) y que se dan en los diferentes espacios escolares donde conviven los alumnos, aunque no solo éstos son agredidos o agresores, cada uno de los actores del proceso de enseñanza aprendizaje son susceptibles de serlo también.

Construcción del Problema Generador de la Innovación

La estrategia utilizada para construir el problema generador es la empírico-autorreferencial, partiendo de la propia práctica docente y con la utilización de técnicas de poco rigor metodológico, siguiendo una secuencia de tres pasos: a) Recolección de la información, b)

Identificación del problema generador de la innovación y c) Formulación de la hipótesis de acción.

Recolección de la Información

Se utilizó la técnica de entrevista reflejo, según la propuesta de Barraza (2013), que consiste en invitar a un amigo crítico a fungir como entrevistador del agente innovador atendiendo los siguientes pasos:

- a. Planteamiento de la preocupación temática por parte del agente innovador. Este paso se dio mediante una charla de corta duración donde se le dieron al amigo crítico los pormenores del tema en cuestión.
- b. Inicio de la entrevista por parte del amigo crítico. En este punto, se hicieron preguntas encaminadas a especificar aspectos de la propuesta, dichas preguntas fueron: ¿Qué es lo que quieres hacer para innovar?, ¿quién o quiénes participarán en la innovación?, ¿cómo se va a hacer?, ¿dónde se aplicará la innovación?, ¿por qué se quiere innovar?, ¿para qué se quiere innovar? y ¿cuándo se realizará?
- c. Apertura de espacio para el análisis de la información proporcionada por el agente innovador. Con el fin de buscar inconsistencias, lagunas de información o cualquier dato que permita una mejora en la propuesta. Dicho espacio tuvo una extensión de aproximadamente 15 minutos que es el tiempo sugerido por el autor.
- d. Nueva ronda de preguntas. Luego del análisis realizado, el amigo crítico elabora otra serie de preguntas y las aplica al agente innovador, estas fueron encaminadas a especificar detalles de la propuesta. Finalmente, se realizó un nuevo análisis de las respuestas a las preguntas de la segunda ronda.
- e. Identificación del problema generador de la innovación. Éste es presentado por el amigo crítico al agente innovador y en ese momento se abre un diálogo dirigido a delimitar el problema.

Identificación del Problema Generador de la Innovación

El bajo índice de denuncias de casos de violencia en la escuela objeto de la innovación y el aumento de estos, causado por la falta de un reglamento escolar claro y la aplicación arbitraria de sanciones o ausencia de las mismas por parte de los docentes y directivos.

Formulación de la Hipótesis de Acción

A través de la implementación de los buzones antiviolencia y los juicios escolares para denunciar y sancionar los casos de violencia escolar, se disminuye la frecuencia de los mismos en la escuela primaria en cuestión y se mejora la convivencia escolar.

Construcción del Proyecto de Innovación

Para la construcción de la presente propuesta se tomaron como guía las preguntas propuestas por Espinoza (1987).

¿Qué se Quiere Hacer Para Solucionar el Problema?

Se pretende implementar un sistema de buzones antiviolencia, en donde cualquier integrante de la comunidad escolar ponga por escrito sus denuncias por haber sufrido algún tipo de agresión o si son testigos de algún hecho de esta índole. Dichos buzones serán una variación de los utilizados para quejas y sugerencias y se colocará uno en cada salón. Además, con el fin de dar seguimiento a las denuncias, se propone la realización de juicios orales en donde se aplique el reglamento escolar buscando la justicia para las partes involucradas.

¿Por qué se Quiere Hacer?

La aplicación de la propuesta se hace con la finalidad de responder a la necesidad de crear conciencia y confianza para denunciar agresiones, disminuir los casos de violencia escolar en sus diferentes modalidades, además de formar en los alumnos una conciencia de respeto por las normas y lograr la aplicación más justa de las sanciones en los casos de violencia escolar.

¿Para qué se Quiere Hacer?

Para mejorar la convivencia escolar, la seguridad de los alumnos y la confianza del colectivo y ayudar con esto a combatir la violencia escolar, detectar casos de bullying y voltear a

ver también los demás casos de agresiones, como las que sufren los maestros por parte de los alumnos y de los padres de familia, y de igual forma aquellas agresiones que sufren los alumnos por parte de los maestros, que en muchas ocasiones no son denunciadas.

¿Cuánto se Quiere Hacer?

Se espera contar con la participación del 100% de la comunidad escolar, además de que la totalidad de los alumnos adquieran experiencias y herramientas para la convivencia, el respeto por las normas y el cuidado de sí mismos evitando la violencia, así como el desarrollo de la confianza para denunciar las agresiones.

¿Dónde se Quiere Hacer?

Esta estrategia será aplicada en la Escuela Primaria “Héroes de la Revolución” en los diferentes grupos y en la escuela en general con un total de 160 alumnos, seis docentes frente a grupo, director, personal de apoyo y Asistente de Servicios en Plantel Educativo (ASPE), así como con los padres de familia. Cabe señalar que puede ser aplicada en otros contextos con problemáticas similares.

¿Cómo se Quiere Hacer?

La propuesta se desarrollará en diez etapas:

Etapas 1. Dar a conocer la propuesta a la comunidad escolar mediante presentación al cuerpo docente en reunión del CTE, a los alumnos en cada una de sus aulas y a los padres de familia en las reuniones generales convocadas por la dirección o la propia Asociación de Padres de Familia (APF).

Etapas 2. Campaña de sensibilización sobre el uso de los buzones: Se realizará por parte de los docentes en conjunto con el personal de apoyo. Se explicará a los alumnos en las aulas sobre la utilidad de los buzones, la importancia de denunciar las agresiones sensibilizándolos para hacer buen uso de los mismos, evitando hacer denuncias falsas o denunciar actos que no constituyan una agresión, por ejemplo, un choque en el recreo, un contacto durante un partido

de fútbol, etc. Con los padres de familia se trabajará esta etapa mediante la escuela para padres, donde también se les invitará a trabajar el uso de los buzones con sus hijos.

Etapas 3. Formación de comisión de análisis, de casos y elaboración de código: En un primer momento, estará conformada por el total del cuerpo académico, directivo, personal de apoyo, vocales pertenecientes a la APF, representantes del Consejo Escolar y de Participación Social (CEPS) así como dos representantes de los alumnos por grado escolar. Dicha comisión, se encargará de formular el código o reglamento escolar y de analizar las denuncias en una primera etapa diagnóstica para posteriormente complementar el código hecho inicialmente.

Esta etapa constituye una especie de diagnóstico para conocer qué tipo de agresiones se están enfrentando, cuáles son las más frecuentes, si se tienen casos de acoso escolar o laboral y si hay alumnos con denuncias reiteradas. Este primer análisis, constituirá la base para la formulación del reglamento escolar y dará la pauta para reformular el código de sanciones y acciones a realizar para evitar los casos de agresión presentados.

Etapas 4. Elaboración de reglamento y código de sanciones: Para la elaboración del reglamento en general, se tomarán en cuenta, en un principio, aspectos que tengan que ver con el funcionamiento de la Institución y experiencias vividas en ciclos anteriores referentes a la elaboración de reglamentos, registros sobre sucesos o casos de violencia y violación de las normas, así como las posibles sugerencias que den los integrantes del comité formado.

Posteriormente conforme al análisis de los casos denunciados, se incluirán las reglas necesarias para dar respuesta a los casos que no pueden ser solucionados con el código elaborado inicialmente. Cabe señalar que lo anterior no significa que cada mes se cambie el código, sino que solo se agregarán las reglas conforme a lo expuesto.

Respecto al código de lucha contra la violencia, éste se fundamentará en las denuncias de la comunidad escolar y contendrá la reglamentación exclusivamente referida a los casos de violencia escolar, cada posible agresión ha de tener definida una sanción mínima y una máxima, con el fin de que sea utilizado en la estrategia de los juicios escolares detallada más adelante.

La participación de toda la comunidad escolar es crucial, porque se recogerán propuestas de todos los involucrados en el proceso formativo de la Institución escolar y se tendrá el aval de las autoridades y de los padres de familia involucrados en todo el proceso.

Etapa 5. Colocación de buzones para denunciar agresiones: Estos buzones serán colocados en cada una de las aulas de la escuela y uno más en la dirección, en cada uno habrá formatos donde los denunciadores redactarán su denuncia para una mejor organización de los datos y facilitar el análisis de los casos denunciados (Anexo 1).

Para los grados de primero y segundo, donde aún se tienen alumnos que no han adquirido la lectoescritura, se pueden apoyar de un compañero de un grado superior o del docente para redactar su denuncia, en estos casos se cuidará que la redacción sea lo más fiel posible a lo expresado de forma oral por el alumno denunciante.

En esta propuesta se tomará cualquier caso de agresión, sea o no reiterada, y se tomará en cuenta también las agresiones sufridas o cometidas por docentes y padres de familia, además de que el nivel donde se implementará es el de educación primaria. Un antecedente del uso de buzones para denunciar la violencia, se tiene en Michoacán, con la utilización del *Buzón Naranja* instalado en el ayuntamiento para denunciar la violencia de género. No se encontraron antecedentes específicos de esta estrategia para el mismo contexto y finalidad en las diversas fuentes revisadas, por lo que se considera una propuesta innovadora en el lugar donde se va a aplicar.

Etapa 6. Formación de jurado: En esta etapa se propone que en cada grupo se conforme un pequeño jurado conformado por alumnos y docente del propio grupo, para analizar y sancionar los casos correspondientes al buzón del aula y que no ameriten un juicio de mayor envergadura esto también con el fin de desahogar al jurado “institucional” del que se hablará más adelante, siendo quizá estos pequeños jurados los que resuelvan la mayoría de los casos denunciados, aunque no por ser un jurado del aula tenga una validez menor o no sancione, puesto que utilizará el mismo código elaborado para la Institución, además con estos jurados y

juicios, se pretende que los alumnos adquieran herramientas para argumentar, mejorar su comunicación y sus competencias en el lenguaje oral.

También se pretende que los alumnos logren desenvolverse de mejor manera en el momento en que le toque su turno de pertenecer al jurado institucional o en su defecto ser el juzgado o la parte denunciante. Estos jurados serán rotativos, con el fin de evitar el monopolio y cuidando que no se abuse del puesto que se tiene. Su funcionamiento será similar al del jurado institucional descrito en apartados posteriores.

Los buzones serán abiertos por el jurado en turno dos veces por semana, dependiendo del número de casos y de la gravedad de los mismos, se decidirá si puede alargarse esa temporalidad a una vez por semana.

En casos extraordinarios, el jurado podrá sesionar antes del día seleccionado para llevar a cabo los juicios.

Es muy probable que los alumnos se dirijan a denunciar las agresiones de forma oral con los docentes o integrantes del jurado en turno, para esto, las instancias mencionadas decidirán si amerita o no una sesión extraordinaria, aunque se insistirá en seguir el protocolo establecido.

Los casos específicos de violación de la norma se solucionarán de forma directa cuando exista una sanción específica para dicha violación, es decir, se dictará la sanción de forma directa o cuando las pruebas que se presenten sean tajantes para resolver el caso.

Para los casos que no puedan ser resueltos por el jurado o comisión del aula, se conformará un jurado que denominaremos *institucional* éste, contará con la presencia de padres, maestros, alumnos, directivos y personal de apoyo. El comité definirá en la etapa seis, el número de integrantes de este jurado que no ha de sobrepasar los diez integrantes, dicho grupo representativo, seleccionará al juez y secretario, así como a un presentador neutral, del caso en cuestión. Este jurado designará en caso de creerlo conveniente, una defensa para los involucrados en la denuncia (agresor y agredido) o decidirá si solamente se tomarán los

testimonios de ambas partes y los posibles testigos. La temporalidad en la que sesionará este jurado, será establecida con base al número de casos presentados y la gravedad de los mismos.

Este jurado será también rotativo y la rotación será conforme a lo establecido en el código. Es altamente recomendable que se cuente con al menos un elemento del personal de apoyo (área de psicología, trabajo social y/o educación especial) que ayude con la orientación y el apoyo al jurado, pero también a las partes en conflicto y en caso de ser necesario, tomar el caso para proporcionar el apoyo necesario a dichas partes.

Lo que menos se pretende es poner en evidencia o dañar a las partes en conflicto, por lo que si el personal de apoyo o algún integrante del jurado detecta alguna afectación o considera que lejos de solucionar el conflicto puede agravarse más, se dejará en manos del personal de apoyo para que se trabaje con las estrategias convenientes y/o se canalice a las instancias correspondientes. Por ejemplo, si se detecta un caso de bullying, agresión sexual, acoso, etc.

Etapas 7. Análisis de denuncias del buzón antiviolencia: Esta etapa es similar a la etapa cinco, con la diferencia de que el análisis lo realizará el jurado en turno y seleccionará con base en el código, los casos que ameritan ir a juicio y que el jurado es capaz de resolver como ya se aclaró en el punto anterior. No quiere decir que el resto de las denuncias se desechen, pero es probable que haya denuncias o casos que puedan resolverse al interior del aula o que son tan específicas que el mismo código permita su resolución directa.

Un ejemplo de caso que puede tratarse en el juicio es el de una discusión entre dos alumnos que termina con la agresión física por parte de uno de los dos; otro ejemplo las agresiones verbales intercambiadas y reiteradas entre dos o más estudiantes (no acoso o bullying, puesto que son ambas partes y no hay solo un agresor y una víctima, sino que ambas comparten los roles), etc.

Etapas 8. Juicio: Para iniciar se considera conveniente aclarar un poco en qué consiste la innovación en este sentido. Si bien este tipo de asambleas o juicios se desarrollan en algunas escuelas, estas son de nivel medio y superior y no son llevados como un juicio, sino por una

comisión de honor y justicia que apoya en la toma de decisiones respecto a las sanciones para los infractores, además estas comisiones sólo se reúnen cuando hay casos graves de faltas a las normas y las sanciones finales quedan en manos generalmente de la dirección escolar.

Son pocos los antecedentes en escuelas públicas y no se encontraron antecedentes de la utilización de esta estrategia para el nivel de primaria en las fuentes revisadas o al menos con la finalidad propuesta y mucho menos en combinación con la estrategia del buzón antiviolencia. Se encontraron algunas simulaciones, pero como parte de escenificaciones o desarrollo de un contenido curricular solamente. Por lo anterior, se considera que la estrategia tiene un carácter innovador.

El juicio se desarrollará conforme a un protocolo con algunos rasgos de los juicios orales, aunque de manera mucho más abreviada, una propuesta se presenta en los anexos 2 y 3.

Se sugieren tiempos de duración cortos para cada juicio o audiencia, para hacer funcional la estrategia, puesto que por el posible número de casos por semana tal vez sea imposible dar cobertura a todas las denuncias, por lo que pueden enjuiciarse en las propias aulas según las características del caso, por ejemplo, que hayan participado dos compañeros del mismo salón o que pueda solucionarse sin necesidad de mucha discusión por la evidencia mostrada.

Por otra parte, se espera que solo se tenga un número elevado en las primeras semanas y que vaya disminuyendo gradualmente mediante la implementación de la estrategia.

En lo que respecta a este último punto del manejo de los tiempos, cabe hacer la aclaración de que esta escuela forma parte del programa de Escuelas de Tiempo Completo (ETC) y que una de las líneas de trabajo tiene que ver con Aprender a Convivir y una forma de aprender a convivir es ser consciente de la importancia del respeto por los demás, de la tolerancia y su importancia para la convivencia, de utilizar el diálogo para resolver conflictos, el cuidado de la propia integridad, el conocimiento y respeto de las normas y contratos sociales y el darse cuenta que cualquier acto realizado tiene consecuencias de carácter positivo o negativo según el acto

realizado. Por lo anterior, esta actividad puede incluirse como parte de dicha línea de acción, claro está, sin dejar de lado las actividades propuestas por el propio programa.

Etapas 9. Seguimiento: En esta etapa, se dará seguimiento al cumplimiento de las sanciones dictadas por el jurado y se buscará que no haya reincidencias. Además, se pretende dar apoyo a cada una de las partes según sus necesidades, trabajando con apoyo de los docentes y del personal de apoyo, la parte del diálogo y la importancia de aprender a convivir.

En este sentido se apoyará con las actividades propuestas por el Programa Nacional de Convivencia Escolar (PNCE) y en el fichero de actividades para las líneas de trabajo del programa de ETC, con el fin de contar con materiales extra que apoyen la implementación y el seguimiento de la propuesta y lograr que los integrantes de la comunidad escolar, ya no sean partícipes de actos de agresión y mejoren su convivencia.

Además, para los casos que lo ameriten, en esta Institución se tendrá la ayuda del personal de apoyo del Centro de Recursos e información para la Integración Educativa (CRIE) quienes tratarán con los casos más graves y ayudarán en caso de ser necesario, a canalizar a los involucrados a las instancias correspondientes para recibir ayuda y/o tratamiento.

Etapas 10. Evaluación: Al final de cada mes, se hará un balance respecto al número de casos denunciados que se espera vaya disminuyendo, este será uno de los aspectos a evaluar, otro será la gravedad de las denuncias, que se espera sea también menor. Con el seguimiento, también se pretende evaluar el impacto que tienen los juicios escolares en los involucrados, ya sea como acusado o acusador, respecto al comportamiento, respeto por las normas, etc. Además, semestralmente, al interior del CTE, se hará un balance de los resultados observados en cada grupo para medir el impacto general de la estrategia y reevaluar su pertinencia.

¿Quiénes lo van a Hacer?

Participará la comunidad escolar en su totalidad, según la organización propuesta en apartados anteriores y en el nivel correspondiente (Grupo o Institución).

¿Con qué se Quiere Hacer?

Los costos para implementar la estrategia son mínimos, pues solo se requieren hojas impresas con el formato para realizar la denuncia y un libro de actas que puede ser un cuaderno exclusivo para este fin. La escuela cuenta con recursos como computadoras, impresoras y material de oficina necesario para este fin ya que recibe apoyo económico del programa ETC.

Conclusión

Dada la preocupación derivada del problema planteado y la gravedad del mismo, es urgente la aplicación de medidas que permitan, si no eliminarlo, reducirlo. La violencia escolar es un problema que va en aumento, y los casos de agresiones son cada vez más graves. Ya no se trata solo de una agresión verbal o un pleito entre pares, ahora se tienen casos de ataques con armas al interior de las instituciones, lo que habla de un quebranto en la sociedad.

La propuesta aquí desarrollada pretende apoyar a la Institución y comunidad escolar para combatir esta problemática y crear conciencia en cada uno de los integrantes de la misma; y aunque sea solo la fase de construcción de la estrategia de acción, ya es un gran paso, puesto que se está buscando atender esta problemática, que surge de la preocupación, en este caso del docente que elabora la propuesta, pero que es compartida por muchos otros en las diferentes instituciones y obviamente en donde se implementará.

Referencias

Barraza, A. (septiembre-octubre, 2005). Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. *Innovación educativa*, 5(28),19-31.

<https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421470003.pdf>

Barraza, A. (2013). *¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa?* Universidad Pedagógica de Durango.

https://redie.mx/librosyrevistas/libros/como_elaborar_proyectos_de_innovacion.pdf

Espinoza, M. (1987). *Programación Manual para Trabajadores Sociales*. Humanitas.

Etienne, K., Dahlberg, L., y Mercy, J. A. (2003). *Informe Mundial Sobre la Violencia y la Salud*.

OPS.

Olweus, D. (1999). Sweden. En Smith, P. K., Morita, Y., Junger-Tas, J., Olweus, D., Catalano, R. y Slee, P. (Eds.), *The Nature of School Bullying: A Cross-National Perspective* (págs. 7-27). Routledge.

Anexo 1

FORMATO PARA LA ELABORACIÓN DE LAS DENUNCIAS

Fecha	
Nombre de la persona agredida	
Grado que cursa	
Nombre del agresor	
Grado que cursa	
Descripción de lo ocurrido (escribe lo que sucedió, tratando de describir la mayor cantidad de detalles)	
Testigos	
Nombre y firma de quien hace la denuncia	

Fuente: Elaboración propia.



Anexo 2

PROTOCOLO DE AUDIENCIA DE JUICIO (AULA)

SECRETARIO

Siendo las _____ horas del _____ se hace constar que nos encontramos reunidos en esta sala para llevar a cabo la audiencia de juicio promovido por _____, en contra de: _____. Presidiendo la audiencia el juez _____

Además, contamos con un jurado conformado por 4 alumnos del _____ grado quienes analizarán los argumentos y emitirán un fallo.

JUEZ

Estando constituida la asamblea declaro abierta la audiencia (MARTILLAZO)

Pido a la parte acusadora que exponga sus argumentos y pruebas a la audiencia

Pido a la parte acusada que exponga sus argumentos y pruebas a la audiencia

Se abre espacio para preguntas por parte del jurado

En caso de haber testigos se seguirá la misma secuencia que para las partes acusadora y acusada.

Se abre espacio para preguntas por parte del jurado

Pido a la parte acusadora haga su argumentación final

Pido a la parte acusada haga su argumentación final

Habiendo escuchado los argumentos y analizado las pruebas presentadas, damos paso a la deliberación del jurado.

PRESIDENTE DEL JURADO

Con base en los argumentos expresados y las pruebas presentadas, este jurado declara al acusado _____ sugiriendo una sanción de _____

JUEZ

Con base en la resolución del jurado, la sanción aplicada para el acusado

será_____ y deberá ser cumplida en un plazo

de_____ a partir de este momento.

Se cierra la sesión (MARTILLAZO)



Anexo 3

PROTOCOLO DE AUDIENCIA DE JUICIO (INSTITUCIONAL)

SECRETARIO

Durango, Dgo., siendo las _____ horas del día _____ del mes de _____ del año _____, en voz del Secretario de acuerdos de este juzgado _____, se hace constar que nos encontramos reunidos en esta sala para llevar a cabo la audiencia de juicio promovido por _____, en contra de: _____

Preside la audiencia el Juez _____, se pide a los presentes guardar el debido respeto y silencio. Se prohíbe hacer cualquier tipo de grabación.

JUEZ

Buenos días, tomen asiento. Con base en el reglamento de esta escuela _____, se declara iniciada la audiencia. (MARTILLAZO)

Le pido a la parte acusadora diga su nombre completo

Le pido a la parte acusada diga su nombre completo

En caso de haber defensores, se pedirá que hagan lo mismo.

Previamente se decidirá si se hace la presentación individual del jurado o solamente se menciona de manera general como está integrado.

Habiendo condiciones para iniciar, declaro su apertura (MARTILLAZO)

Pido a la parte acusadora exponga sus argumentos. (en esta parte se hacen los alegatos y se exponen los hechos y se pide una sanción para el acusado)

Pido a la parte acusada, exponga sus argumentos. (en esta parte se hacen los alegatos y se exponen los hechos y se dice lo que se quiere para el veredicto final)

Damos paso a los testigos

En este punto se pide a ambos se identifiquen de igual forma que las partes litigantes

En caso de haber defensores, se les dará la oportunidad de cuestionar a los testigos y de no haberlos, se escucharán solo sus testimonios, siguiendo el mismo protocolo.

Solicito a las partes afectadas presenten las pruebas que se tengan para efectos de este juicio

Pido a la parte demandante haga su alegato final

Pido a la parte demandada haga su alegato final

Solicito al jurado haga las deliberaciones correspondientes para emitir un fallo en el caso presentado.

PRESIDENTE DEL JURADO

Con base en los argumentos y pruebas presentadas por las partes, declaramos al

acusado _____ y sugerimos la

sanción _____.

JUEZ

Con base en la resolución del jurado, la sanción aplicada para el acusado

será _____ y deberá ser cumplida en un plazo

de _____ a partir de este momento.

Trabajo Multidisciplinario y Educación Inclusiva

Homero Gámez Almanza

Estudiante del Doctorado en Ciencias de la Educación

Instituto Universitario Anglo Español

Secretaría de Educación del Estado de Durango

mer400971@gmail.com

Resumen

El presente artículo forma parte de una serie de trabajos encaminados a difundir propuestas de innovación en los centros escolares. Estos estudios surgen por varios motivos; algunos de ellos nacen tras la necesidad o el interés de afrontar una problemática para la Institución Educativa, resolver una situación escolar que amerite la intervención del o los docentes, la implementación de estrategias, ejecución de una aplicación tecnológica, entre otras inspiraciones. El artículo tiene como propósito impulsar la Educación Inclusiva (EI) mediante la participación multidisciplinaria del colectivo docente de una escuela primaria. Se plantea el proyecto mediante una visión crítico progresista; esta perspectiva se encuentra comprometida con un supuesto básico, reconocer en los actores del colectivo escolar a los agentes del cambio. La propuesta como tal se fundamenta en los aportes de Barraza (2005) y Barraza (2013), el modelo aplicado es el de Interacción Social donde se subraya la importancia de las redes interpersonales de información, liderazgo, opinión, contacto personal e integración social donde el proceso de adopción consiste en la toma de conciencia, de interés y evaluación integral del desempeño colectivo a través de diseños instruccionales, talleres, adecuaciones y que se reflejarán en el promedio general de calificaciones, los indicadores del Índice de Inclusión y el desarrollo personal valorado de manera proactiva por todos los participantes. El ámbito donde se concentran las prácticas de innovación educativa son de gestión Institucional, con los espacios: Cultura, prácticas didácticas, políticas de negociación del conflicto y toma de decisiones.

Palabras clave: Inclusión, multidisciplinario, interacción social, gestión institucional.

Abstrac

This article is part of a series of works aimed at disseminating innovation proposals in schools. These studies arise for several reasons; Some of them are born after the need or interest to face a problem for the educational institution, solve a school situation that merits the intervention of the teacher (s), the implementation of strategies, the execution of a technological application, among other inspirations. The purpose of the article is to promote Inclusive Education (IE) through the multidisciplinary participation of the teaching community of a primary school. The project is proposed through a progressive critical vision; This perspective is committed to a basic assumption, to recognize the agents of the school group as agents of change. The proposal as such is based on the contributions of Barraza (2005) and Barraza (2013), the applied model is that of Social Interaction, where the importance of interpersonal networks of information, leadership, opinion, personal contact and social integration is emphasized, where the adoption process consists of raising awareness, of interest and comprehensive evaluation of the collective performance to through instructional designs, workshops, adjustments and that will be reflected in the general average of grades, the indicators of the Inclusion Index and the personal development valued proactively by all participants. The area where educational innovation practices are concentrated are Institutional management, with spaces: culture, didactic practices, conflict negotiation policies and decision-making.

Keywords: Inclusion, multidisciplinary, social interaction, institutional management.

La EI promueve que los alumnos en edad escolar accedan a las instituciones escolares sin ningún tipo de distinción, fortaleciendo con ello la igualdad de los seres humanos para recibir educación. El concepto EI promueve la inclusión a la escuela a aquellos grupos considerados minorías en la sociedad y que generalmente no son aceptados o son admitidos con ciertas restricciones en los centros escolares regulares por lo que difícilmente se genera que se adapten o sean aceptados a un grupo escolar.

Fomentar la EI implica en primer lugar impulsar acciones que desarrollen la cultura de la inclusión en toda la comunidad escolar, incluyendo padres de familia, tutores, agentes externos; y como segunda condición promover la capacitación del colectivo docente mediante la multidisciplinariedad que permita atender la diversidad e impulsar una comunidad escolar saludable e incluyente con resultados académicos acordes a la edad o grupo escolar donde se ubique cada alumno.

En este sentido la EI promueve la igualdad en la conciencia de los alumnos priorizando el aprendizaje como un proceso accesible y útil, donde los educandos interactúen en ambientes afables, prevaleciendo la empatía, el compañerismo y el respeto; de manera paralela se combinan las disciplinas de las que se auxilia la educación para generar aprendizajes, cultura y autonomía de los alumnos.

Antecedentes

La actividad escolar se ha distinguido en muchos casos, por la constante consigna de cumplir con programas de estudio al pie de la letra, seguimiento de rutinas, obediencia de recomendaciones generalizadas para resolver problemáticas escolares, la utilización poco eficiente de materiales didácticos, deficiente implementación de nuevas estrategias y en algunos casos, temor de realizar nuevas formas de trabajo por el temor a que no se den los resultados esperados, evitando con ello la disrupción, la creatividad incluso la innovación.

Como señala Barraza (2013) la innovación educativa representa el esfuerzo y la armonía de los elementos de un colectivo docente, donde la gestión institucional, las disciplinas que fortalecen la educación, además de los recursos adicionales a los que se recurra para llevarla a cabo, necesariamente deben ajustarse a un andar integral que tienen como fin resolver un problema o enfrentar una dificultad de manera diferente a lo realizado hasta ese momento.

Sin lugar a dudas el quehacer docente debe presentar una serie de características para que logren los resultados deseados, entre otras cosas debe ser: Planificado, estratégico,

armónico, integral, lo que impulsa que en gran medida que la misión de la escuela tome rumbo firme y duradero, como lo afirma Barraza (2013):

Para dar una respuesta integral se debe seguir un modelo centrado en la resolución de problemas, esto implica realizar un conjunto de acciones que necesariamente deben ser desarrolladas de una manera deliberada y sistemática con el objetivo de lograr un cambio duradero que pueda ser considerado como una mejora de la situación previamente existente. (p.15)

Los proyectos innovadores de acuerdo a lo que señala Barraza (2005), pueden desarrollarse en el ámbito curricular, institucional o didáctico.

Contextualización

La Institución Educativa se ubica justamente en los límites de dos colonias de la Cd. de Durango, las cuales presentan características muy diferentes tanto en el aspecto económico, social, político. La Institución cuenta con las instalaciones adecuadas, espacios y equipamiento necesarios, las cuales son compartidas por dos turnos: Matutino y vespertino. La población escolar en ambos turnos es muy diferenciada socialmente. Los niños con mejores condiciones tanto en lo familiar y generalmente alumnos con mejores notas escolares y que pertenecen a grupos sociales más favorecidos se incorporan al turno matutino; por otra parte, los más vulnerables y con más bajo nivel socioeconómico, que presentan rezago escolar o que no sean originarios de esta área pertenecen al grupo vespertino.

La asignación de un espacio para asistir a un turno u otro, depende principalmente de su expediente académico, seguido si pertenece al área de influencia, finalmente en qué periodo del ciclo escolar se solicita su acceso.

De esta manera el turno vespertino se va integrando, por alumnos que eligen el turno, no alcanzan cupo en turno matutino, padres o tutores que eligen el turno, alumnos con problemas de conducta, deficientes hábitos de estudio, rezago escolar, en suma, un porcentaje alto son alumnos con expedientes negativos.

Las condiciones que presentan los alumnos se derivan de factores sociales y culturales, como lo señala Guevara (2012) la definición de necesidades educativas especiales pondera el tipo de factores que intervienen en el desarrollo integral del individuo considerado como un ser biológico, psicológico y social; y subraya que en cumplimiento que las leyes nacionales e internacionales hacen alusión al término discapacidad, pero lo que reitera “que el desarrollo psicológico es el producto de la conjunción de las limitaciones biológicas, y las culturales, no puede ubicarse como el producto de una mente retardada o una discapacidad personal” (p. 949).

Esta situación demanda la capacitación de los docentes, impulsando la Auto-Capacitación en los aportes de las diferentes disciplinas y ciencias de la educación; el diseño instruccional, el seguimiento y las acciones propuestas en el Índice de Inclusión.

Multidisciplinariedad

Las disciplinas aportan desde sí mismas elementos conceptuales y formas particulares para resolver dificultades o retos en los ámbitos que se ejecutan, reconocer sus alcances y enriquecerlas con las afines aumenta las posibilidades de éxito en las propuestas de intervención educativas donde se implementen, integrándose como un aliciente efectivo para disminuir o fortalecer determinada área de oportunidad.

La tabla 1, muestra las principales problemáticas que manifiestan los alumnos, así como las ciencias o disciplinas que ayudan a entender y resolver mediante acciones concretas los trabajos a realizar.

Tabla 1

Principales Problemáticas y Talleres

Problemática Escolar	Ciencias y/o Disciplinas	Talleres
Dificultad en la adquisición de la lectoescritura y otros aprendizajes.	Pedagogía. Psicología Positiva.	Proyectos educativos contextualizados. Promoción de talleres de lectura.

Problemática Escolar	Ciencias y/o Disciplinas	Talleres
Diversidad en el aprendizaje en el área de matemáticas.	Pedagogía.	Aprendizaje significativo, su práctica áulica y su utilidad práctica en la vida cotidiana.
Trastornos de conducta, deficiente integración y socialización.	Pedagogía. Psicología Positiva. Sociología. Comunicología.	Inteligencia emocional.

Fuente: Elaboración propia.

En este sentido, la intervención se diseñó, en primer lugar, para fortalecer la EI, generando empatía y apoyo social a los menos favorecidos; y no solo brindar el servicio por necesidades de demanda tanto de alumnos y profesores que cuentan con doble plaza laboral, sino asumirse como Institución de calidad, que desarrolla habilidades, conocimientos, proyectos de vida y alumnos capaces de incorporarse a la vida en sociedad.

La secuencia que se desarrolla en el proyecto, corresponde a la que se sugirió en la propuesta de Espinoza (1987, como se citó en Barraza, 2013) y que a continuación se describe considerando los aspectos fundamentales que impulsan el trabajo y que se puede ajustar dependiendo de las necesidades más urgentes de cada contexto escolar y social donde se tenga a bien realizar este tipo de intervenciones.

Pasos de Innovación

De manera general se plantean la serie de pasos estratégicos para impulsar el proyecto, reconocer, valorar, atender y resolver problemáticas educativas que se presentan cotidianamente en la escuela primaria turno vespertino; y que, de acuerdo a la observación, experiencia docente, conocimiento de la realidad se pretende intervenir de manera asertiva y eficiente representa el primer paso en el proceso de intervención.

Para la recolección de datos se utilizó del documento Índice de Inclusión (Desarrollando el aprendizaje y la participación) el cuestionario de dimensiones Cultura, Políticas y Prácticas

esto con la finalidad de detectar los rasgos de menor impacto, resumen análisis de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA); y con los resultados elaborar el plan de intervención que se contempla en la ruta de mejora escolar; también se formó parte de una red de agentes innovadores, siendo un total de nueve participantes, entre ellos: Cinco docentes jubilados, dos ex alumnos y dos padres de familia fundadores de la Institución; donde las opiniones, sugerencias y dudas enriquecen el trabajo que se está realizando.

Preocupación Temática

La preocupación temática que mueve la propuesta surge ante el reto que se tiene en la Escuela Inclusiva; tener la capacidad de cumplir con los procesos de mejora, prestar un servicio eficiente y reducir las brechas de desigualdad en lo académico, es fundamental pues, generar las condiciones necesarias para realizar la práctica docente con conocimientos, estrategias, intervenciones pedagógicas asertivas, atendiendo los aspectos que se necesitan afianzar para garantizar la inclusión.

La propuesta que se ofrece es una mejora discontinua, lo que representa que es una novedad para el contexto donde se desarrolla el proyecto, es promover acciones que reafirmen el sentido humanista y pedagógico, es abonar al entrenamiento, la preparación, a ampliar las estrategias del colectivo docente, es decir, la totalidad del personal sabe y actúa con conciencia y compromiso de cómo debe responder ante tal o cual situación.

En relación a los alumnos se detecta que son grupos vulnerables, presentando deficiencias en hábitos de estudio, deficiente motivación intrínseca para asistir, permanecer y promocionarse al siguiente grado escolar; diversidad en el aprendizaje en el área de matemáticas, dificultad en los aprendizajes de la lectoescritura y otros aprendizajes, manifestando además trastornos de conducta y deficiente manejo de las emociones.

De los padres de familia o tutores, se observa deficiente interacción en lo familiar, omisión y cuidados, abandono y poco interés por cubrir las necesidades básicas de los niños, principalmente en el ámbito escolar.

De las instituciones estatales y municipales encargadas del diseño de políticas públicas, operación de programas, prestación de servicios se percibe desvinculación y poco acercamiento para lograr intervenir de manera más cercana, alejados de la problemática sin cumplir con la misión que los sostiene al no ejercer su labor social y mantenerse al margen sin protocolos de actuación justificados por la ausencia de peticiones por parte de las familias que atraviesan por dificultades en su estructura y funcionalidad.

Pregunta Generadora de Supuestos

¿Cómo promover la EI en la escuela primaria por medio de la Multidisciplinariedad?

Hipótesis de Acción

El análisis de las dimensiones de cultura, políticas y prácticas inclusivas permitió determinar los rasgos de menor contacto y mediante el trabajo multidisciplinario consolidar la Institución como una escuela inclusiva.

¿Qué se Quiere Hacer?

Integrar un grupo docente multidisciplinario para que los docentes estén capacitados, entrenados y existan condiciones de brindar un servicio educativo acorde a las exigencias propias de la población escolar y en donde los alumnos que asistan regularmente a esta Institución Educativa se puedan desarrollar en las mejores condiciones posibles, por lo que se utilizaron los materiales del *Índice de Inclusión* para reconocer con qué tanto nivel de empatía se inicia como primer factor determinante en este proceso.

¿Por qué se Quiere Hacer?

Porque se necesitan desarrollar condiciones de capacitación, conocimientos y estrategias para impulsar prácticas educativas eficientes por parte del profesorado y con ello la escuela inclusiva no solo se limite a recibir a alumnos socialmente excluidos, sino además su formación personal sea de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, es decir, sea integral.

¿Para qué se Quiere Hacer?

Para ofrecer una formación integral a alumnos con desventajas familiares y sociales, a través de una práctica docente que reconozca la dificultad desde el alumno y sabedoras de ello fortalecer las condiciones para lograr cumplir el compromiso como Institución Educativa. En este sentido el proyecto cumple dos objetivos: Promover el Índice de Inclusión y fortalecer el trabajo multidisciplinario.

¿Cuánto se Quiere Hacer?

Lograr que todos los estudiantes de la Institución mejoren su relación con la sociedad, se sientan aceptados, incluidos y mejoren sus actividades educativas, consoliden sus estudios obteniendo los aprendizajes propios del grado que cursan y desarrollen la capacidad de adaptación que les permita planear un proyecto de vida más favorable.

¿Dónde se Quiere Hacer?

Dentro de la escuela primaria ya que es el lugar idóneo para socializar y aprender nuevas cosas, donde las situaciones de aprendizaje permiten desarrollar la parte del conocimiento, de los valores, de habilidades y de inclusión social.

¿Quiénes lo van a Hacer?

Todo el personal adscrito a la escuela primaria, alumnos y padres de familia y/o tutores, mediante la gestión institucional solicitar la asesoría de personal especializado.

¿Con qué se Quiere Hacer o se va a Costear?

Se seguirá el Manual de Índice de Inclusión (MII), Orientaciones para el funcionamiento de la Unidad de Servicio de Apoyo a la Educación Regular (USAER): Un enfoque Inclusivo; mediante un Directorio de Instituciones de apoyo a la Educación se gestionó la asesoría y capacitación para orientar el trabajo multidisciplinario, mediante las habilidades y conocimientos para la elaboración de materiales, diseños instruccionales y el uso eficiente de las Tics.

¿Cómo se Quiere Hacer?

Se realiza una investigación minuciosa de la situación problemática que se presenta en cada grupo y como escuela; cada docente prioriza qué condiciones debe garantizar al interior de su grupo para desarrollar su práctica docente.

La elaboración del Índice se ha construido sobre la base de un trabajo de investigadores de Australia y América del Norte que crearon una serie de índices para evaluar la calidad de la inclusión del alumnado con Necesidades Educativas Especiales (NEE).

Como lo señala Booth y Ainscow (2000), el documento Índice de Inclusión es un material de apoyo para que las escuelas pueden trabajar en colaboración con el apoyo de diferentes servicios o equipos de asesoramiento, pueden usarse como base para el trabajo con grupos de docentes o diferentes actividades pedagógicas o de otro ámbito académico o social, donde el objetivo esencial del material es crear conciencia sobre la inclusión y sus efectos.

Por otra parte, es importante subrayar la terminología utilizada, ya que como lo advierten Booth y Ainscow (2000, p. 7), “se considera que las barreras al aprendizaje y la participación surgen de la interacción entre los estudiantes y sus contextos; las personas, las políticas, las instituciones, las culturas y las circunstancias sociales y económicas que afectan a sus vidas.”

Instrumentos y Herramientas

A continuación, se mencionan los instrumentos y herramientas que permiten rescatar los insumos para reconocer la realidad que se presenta y las acciones a implementar, en primer lugar: Etapas, dimensiones y secciones del Índice de Inclusión, enseguida el análisis de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA) y finalmente el apartado de la Gestión Institucional y las vías de mitigación como se aclara en la tabla número dos.

La tabla 2, da a conocer las etapas del Índice que como se muestra inicia con el reconocimiento y difusión del material, enseguida el plan de acción y la evaluación del progreso de las culturas, políticas y prácticas.

Tabla 2*El Proceso del Índice y la Planificación Para el Desarrollo de la Escuela*

Etapas	¿En qué consisten?
Etapa 1. Iniciación del proceso de Índice.	El equipo responsable de la planificación en la escuela establece un grupo de coordinación para llevar a cabo la medición del Índice.
Etapa 2. Exploración e Índice de la escuela.	Los materiales se utilizan como base para hacer una exploración y análisis de la escuela e identificar las prioridades que se quieren desarrollar.
Etapa 3. Elaboración de un plan de desarrollo de la escuela con una orientación inclusiva.	Hacer las modificaciones en el plan de desarrollo de la escuela para que refleje los objetivos de la inclusión y las prioridades identificadas en la etapa.
Etapa 4. Implementación de los aspectos susceptibles de desarrollo.	Se implementan y apoyan las prioridades de desarrollo.
Etapa 5. Revisión del proceso seguido con el Índice.	Se evalúa el progreso en el desarrollo de culturas, políticas y prácticas inclusivas.

Fuente: Elaboración propia.

El proceso de Índice resulta un gran apoyo para los docentes, padres de familia, alumnos y personal externo que se integra a espacios educativos o de otra naturaleza a la Institución Educativa, es fundamental reconocer, detectar e impulsar los niveles de cultura, de políticas y de prácticas, condiciones esenciales para poder intervenir de manera consciente y empática con la comunidad escolar.

El propio proceso del Índice contribuye al desarrollo de la inclusión, ya que involucra a todas las personas relacionadas con la escuela. El proceso comienza desde el momento en que se adquiere el primer compromiso con los materiales, el Índice se va construyendo sobre la base del conocimiento de todos los miembros de la comunidad educativa y se adapta a las circunstancias específicas de ésta. De este modo, anima a todo el centro a sentirse partícipe y protagonista del proceso de desarrollo de una escuela inclusiva. (Booth y Ainscow, 2000, p. 22)

La tabla 3, muestra las dimensiones que comprende el Índice de Inclusión, su definición, así como las secciones que promueven las acciones concretas para actuar de manera sistemática e integral, contemplando los recursos, la participación colectiva y los apoyos especializados.

Tabla 3

Dimensiones y Secciones

Dimensión	Definición	Secciones
Crear culturas inclusivas.	La creación de una comunidad escolar segura, acogedora, colaborativa y estimulante, Los principios que se derivan de esta cultura escolar el aprendizaje de todos a través de un proceso continuo de innovación y desarrollo de la escuela.	1. Construir una comunidad. 2. Establecer valores inclusivos.
Elaborar políticas inclusivas.	Se considera como “apoyo” todas las actividades que aumentan la capacidad de una escuela para dar respuesta a la diversidad del alumnado. Todas las modalidades de apoyo se agrupan dentro de un único marco y se conciben desde la perspectiva del desarrollo de los alumnos.	1. Desarrollar una escuela para todos. 2. Organizar el apoyo para atender a la diversidad.
Desarrollar prácticas inclusivas.	Tiene que ver con asegurar que las actividades en el aula y las actividades extraescolares promuevan la participación de todo el alumnado y tengan en cuenta el conocimiento y la experiencia adquiridos por los estudiantes fuera de la escuela. La enseñanza y los apoyos se integran para “orquestrar” el aprendizaje y superar las barreras al aprendizaje y la participación. El personal moviliza recursos de la escuela y de las instituciones de la comunidad para mantener el aprendizaje activo de todos.	1. Orquestrar el proceso de aprendizaje. 2. Movilizar recursos.

Fuente: Elaboración propia.

Como parte elemental en toda organización escolar es fundamental que quien represente a la autoridad educativa, fomente entre sus habilidades directivas la gestión institucional.

Gestión Institucional

Como lo mencionan Acevedo et al. (2017), en la gestión institucional directiva se pueden identificar tres dimensiones, la que se relaciona directamente con el proyecto que se presenta es aquella que deben tener como eje lograr que los agentes escolares se reúnan entre ellos, discutan y lleguen a acuerdos respecto de temas pedagógicos, especialmente en relación con: ¿Cómo aprenden los estudiantes?, ¿cuáles son sus dificultades? y ¿cuáles son sus avances?

Por otra parte, la herramienta FODA es una técnica muy útil para el avance metodológico ya que ayuda a identificar los factores positivos y negativos que afectan a un sistema, y de esta manera poder proponer estrategias alternativas aplicables.

Herramienta FODA

Mediante el análisis y reconocimiento de las fortalezas, oportunidades, dificultades y amenazas, procesos que se realizan en toda organización, con el firme propósito de diagnosticar las necesidades y poder diseñar las estrategias de manera oportuna y con ello tener una mejor perspectiva del futuro inmediato.

El análisis FODA permite detectar de manera minuciosa los aspectos que influyen o intervienen de manera directa e indirecta en los procesos educativos, y desde luego reconocer las causas que originan las dificultades y las carencias que están al alcance de la organización escolar resulta benéfico.

En la tabla 4, se muestra el análisis que se hace en los cuadrantes de las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas contemplando los agentes y aspectos: Alumnado, personal docente, recursos y gestión escolar.

Tabla 4

Análisis FODA y Alternativas Aplicables

Cuadrantes	Alternativas aplicables
Fortalezas	Atención diferenciada a los alumnos que lo requieren. Elaboración de diseños instruccionales. Se propician ambientes de aprendizajes adecuados.

Cuadrantes	Alternativas aplicables
	Los docentes elaboran una planeación didáctica funcional y contextualizada. Las reuniones del CTE han fortalecido el trabajo en equipo.
Oportunidades	Asesoría por parte de personal especializado para atender situaciones conflictivas.
Debilidades	Bajo rendimiento académico en la mayoría de los alumnos. Altas y bajas constantes de alumnos durante el ciclo escolar. Inadecuada convivencia escolar. Alumnos con necesidades educativas especiales y/o Barreras para el Aprendizaje. Alumnos que no cumplen con tareas. Alumnos que asisten impuntualmente a la entrada a clases. Alumnos con problemas emocionales.
Amenazas	Familias disfuncionales. Alumnos con escasos recursos económicos. Deficiente compromiso de padres de familia para actividades extraescolares. Ambiente social desfavorable. Grupos delincuenciales. Nula presencia de Instituciones.

Fuente: Elaboración propia.

La tabla 5, muestra las principales acciones que debe considerar cada actor educativo desde su espacio, esto con miras a que cada uno de ellos realice su quehacer de la mejor manera posible y con ello mejorar en su conjunto.

Tabla 5

Gestión Institucional y Vías de Mitigación

Agentes Educativos y Gestión Institucional	Vías de mitigación
Alumnos	Incentivar la participación proactiva y de respeto. Fomentar una adecuada convivencia escolar.
Personal docente	Uso adecuado de material didáctico. Realizar adecuaciones curriculares. Compartir vivencias y experiencias funcionales para abatir las deficiencias de los alumnos. Crear las condiciones necesarias para brindarles apoyo y se genere comodidad, afabilidad y empatía. Brindar un servicio educativo incluyente y apropiado para todo el que lo solicite.

Agentes Educativos y Gestión Institucional	Vías de mitigación
Padres de familia	Comprometerse a acompañar a que sus hijos realicen sus tareas. Establecer compromisos para que sus hijos asistan con regularidad a clases. Analizar el rendimiento académico de los alumnos. Concientizar a los padres de familia para que valoren la importancia de la educación de sus hijos y como una posibilidad de mejor vida.
Gestión Institucional	Canalizarlos a instancias apropiadas. Asignar las tareas propias de cada comité escolar para que contribuyan a mejorar las condiciones de nuestra Institución Educativa. Impulsar los diversos comités de padres de familia. Participación de trabajo social de DIF municipal Intervención de cuenta cuentos biblioteca municipal. Encuentros deportivos con escuelas vecinas.

Fuente: Elaboración propia.

Conclusiones

Las Instituciones Educativas en Durango de nivel básico preferentemente seleccionan a sus alumnos observando su área de influencia, el promedio de calificaciones, recomendaciones personales, todo ello manifestando una cultura deficiente para atender y apoyar a los alumnos con barreras para el aprendizaje.

La inclusión implica el desarrollo de las escuelas, aprovechando los avances de las disciplinas que acompañan a la educación, además de la colaboración de las instituciones externas que fungen como apoyo a la sociedad.

La inclusión se refiere también a un proceso de aprendizaje y participación social, priorizando un trato igualitario evitando señalar o enfatizar las deficiencias de algún tipo de marginación social, rezago escolar o barreras para el aprendizaje.

La EI implica crear procesos que desarrollen una cultura inclusiva que sea fortalecida a través de la gestión institucional, el liderazgo pedagógico y transformacional, la empatía y el trabajo multidisciplinario.

Todos los estudiantes tienen derecho a una EI, que esté sostenida con el compromiso y acción de padres de familia o tutores, los docentes en las escuelas y las instituciones en la comunidad para poder garantizar una educación integral.

La EI es un acto de voluntad, de autenticidad en la labor docente y el servicio a la comunidad promovida con la empatía y regida con una visión humanista.

La inclusión se refiere al refuerzo mutuo de las relaciones entre los centros escolares y sus comunidades.

Los proyectos innovadores brindan la posibilidad de promover nuevas formas de trabajo con ideas diferentes a las establecidas, lo que fortalece la comunicación del colectivo escolar.

Referencias

Acevedo, C., Valenti, G. y Aguiñaga, E. (2017). Gestión Institucional, Involucramiento Docente y de Padres de Familia en Escuelas Públicas de México. *Calidad en la Educación* [online]. 46, 53-95. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-45652017000100053>

Barraza, A. (septiembre-octubre, 2005). Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. *Innovación educativa*, 5(28),19-31.
<https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421470003.pdf>

Barraza, A. (2013). *¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa?* Universidad Pedagógica de Durango.
https://redie.mx/librosyrevistas/libros/como_elaborar_proyectos_de_innovacion.pdf

Booth, T. y Ainscow, M. (2000). *Índice de Inclusión Desarrollando el aprendizaje y la participación en las escuelas*. Centre for Studies on Inclusive Education.

Guevara, Y. (2012). Trabajo Multidisciplinario para la Atención de Personas con Necesidades Educativas Especiales. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*. 5(3), 949-968.

Juegos de Mesa Como Estrategia Didáctica Para las Habilidades Sociales y Cognitivas de los Alumnos

Luz Yolanda Martínez Nevárez

*Estudiante del Doctorado en Ciencias de la Educación
Instituto Universitario Anglo Español
Kale962@hotmail.com*

José Eduardo Pérez Bustillos

*Esc. Prim. Josefa Ortiz de Domínguez
90eduardo.pb@gmail.com*

Resumen

En el presente documento se propone el uso de los juegos de mesa, en sus diferentes variantes, como una estrategia educativa innovadora, examinando sus beneficios respecto a las habilidades comunicativas y sociales en alumnos de sexto grado de primaria, de una Institución Educativa que se encuentra en un contexto social vulnerable. Para ello se realizó una investigación de campo, teniendo como muestra un solo grupo escolar, por lo que los resultados serán no probabilísticos. A su vez, se efectuó un análisis Descriptivo-Correlacional con un enfoque mayormente cualitativo. La recogida de datos se realizó a través de la observación y relatos descriptivos.

Palabras clave: Juegos de mesa, habilidades comunicativas, habilidades sociales, educación primaria.

Abstract

This document proposes the use of board games, in their different variants, as an innovative educational strategy, examining their benefits with respect to communicative and social skills in sixth grade primary school students, of an educational institution that is in a vulnerable social context. For this purpose, a field research was carried out, having as a sample only one school group, so that the results will not be probabilistic. At the same time, a descriptive-correlational

analysis was carried out with a mostly qualitative focus. Data collection was carried out through observation and descriptive accounts.

Keywords: Board games, communication skills, social skills, primary education.

En las prácticas educativas más cotidianas, se suele dar prioridad a los temas relacionados con las asignaturas de español y matemáticas, denominándolas como *herramientas básicas de aprendizaje*, partiendo de la idea de que, a través del correcto dominio de estos conocimientos, el resto del proceso Enseñanza-Aprendizaje se efectuará de una manera más eficiente. Aun cuando los intereses del docente abarquen más aspectos, en nivel primaria el propio sistema educativo ha encauzado a que los esfuerzos académicos se centren en estos dos rubros, por ejemplo, en las estadísticas escolares se suelen analizar los promedios generales, y de manera particular solo los de español y matemáticas; muchas de las evaluaciones externas, como el Sistema de Alerta Temprana (SisAT) y la prueba del Plan Nacional para las Evaluaciones de los Aprendizajes (PLANEA), contemplan solo estas dos asignaturas. La legislación en torno a la acreditación y promoción señala que un estudiante puede pasar al siguiente grado escolar si ha reprobado alguna materia, exceptuando, nuevamente, español y matemáticas.

Sin embargo, en la realidad educativa hay otros aspectos que resultan primordiales para el buen desempeño escolar del alumno, y muchos de ellos se encuentran más allá de los aprendizajes curriculares, como es la motivación, la socialización y la comunicación, aspectos que en las sociedades actuales se han visto cada vez más mellados, mostrando casos cada vez más alarmantes de violencia escolar, que derivan en un incremento estadístico de criminales juveniles, suicidios, entre otras problemáticas sociales cuyo origen subyace en el tipo convivencia en la que se desenvuelve el individuo desde infante.

Es evidente el cambio que se ha dado de los ambientes de aprendizaje, tanto dentro como fuera de las instituciones educativas, a causa, en parte, de la facilidad otorgada por los dispositivos digitales y redes de comunicación, las cuales han suplido fuertemente a la interacción de los niños con otros infantes, o inclusive con su propia familia, quienes pueden

recurrir a ellos como una alternativa de *cuidado infantil*, permitiendo al pequeño dedique su tiempo a la actividad digital individual, pudiendo desarrollar una poco perceptible aversión al colectivismo y actitudes de baja tolerancia a la frustración o hedonismo a corto plazo, pues el niño se habitúa a realizar actividades privadas de acuerdo a lo que desea hacer y en el momento que quiera realizarlo. Esto se refleja con actitudes áulicas de poca cooperatividad ante el trabajo grupal, o falta de atención/interés a las actividades escolares.

Ante ello, se decidió planificar y efectuar una práctica innovadora que, desde el aula, desarrollará en los alumnos mejores habilidades de interacción, de análisis ante problemáticas, respeto a otras personas, cooperación y concentración, las cuales considero que tienen un mayor impacto en el desempeño escolar del alumnado, que tan solo el estudio del español y las matemáticas. Para esto se colaboró con un colega, el profesor de educación primaria José Eduardo Pérez Bustillos, quien fungió como amigo crítico para conjuntamente analizar los beneficios de los juegos de mesa como estrategia de intervención didáctica en ambientes escolares adversos.

Antecedentes

En la última década se ha registrado un decremento en la convivencia sana al interior de las instituciones educativas de nivel básico, a tal grado que los eventos de insultos o agresiones, ya son contemplados por el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE) dentro de sus registros y planes de acción, definiéndolos de la siguiente manera: “La violencia escolar hace referencia a los actos, procesos y formas de relación mediante los cuales un individuo o un grupo dañan intencionalmente a otro” (INEE, 2018, párr. 6). Las agresiones son una situación social negativa, la cual es el reflejo de los cambios sociales que se viven en la actualidad, de ahí la preocupación por tratar de contrarrestarlas:

Los resultados obtenidos en los estudios científicos realizados sobre su incidencia reflejan que, a lo largo de su vida en la escuela, todos los estudiantes parecen haber tenido contacto con la violencia entre iguales, ya sea como víctimas, ya sea como agresores, ya

sea como espectadores, siendo esta última la situación más frecuente. (Díaz-Aguado, 2005, p. 37)

El desenvolvimiento en ambientes de aprendizaje hostiles repercute en el desempeño escolar, tanto de los agresores como de las víctimas. En los estudios de Mendoza (2005) y Díaz-Aguado (2004), se destacan las siguientes características en los estudiantes que no socializan de manera armónica con sus compañeros:

- Están de acuerdo con las creencias que llevan a justificar la violencia y la intolerancia en distintos tipos de relaciones, incluidas las que se producen entre pares, manifestándose igualmente como más racistas, xenófobos y sexistas; es decir, que tienden a identificarse con un modelo social basado en el dominio de los unos y en la sumisión de los otros.
- Están menos satisfechos que sus compañeros con su aprendizaje escolar y con las relaciones que establecen con los profesores. En ese sentido, parece existir una estrecha relación entre la tendencia a acosar a los condiscípulos y la de hacerlo con el profesorado, y entre ambos problemas y la percepción de haber sufrido tal tipo de situaciones en la relación con los profesores (Mendoza, 2005).
- Son considerados por sus compañeros como intolerantes y arrogantes, pero al mismo tiempo se sienten fracasados. El conjunto de características en las que destacan sugiere que cuentan con iguales que les siguen en sus agresiones, formando grupos con disposición a la violencia, en los que se integrarían individuos que no han tenido muchas oportunidades de protagonismo positivo en el sistema escolar.
- Su frecuencia es mayor en la adolescencia temprana (13-15 años), en los cursos de educación secundaria obligatoria, en los que se experimenta una mayor dependencia del grupo de compañeros, en aquellos que suelen resultar más difíciles para el profesorado de secundaria en el contexto evaluado en este estudio (Díaz-Aguado, 2004).

De igual manera hay múltiples factores que afectan este ámbito, mismos que han sido estudiados por diversos autores y publicaciones, donde se destaca que:

Donde la exclusión, la discriminación, la inseguridad, la inequidad económica, la insatisfacción personal, así como los niveles de pobreza, además del entorno, pueden convertirse en desencadenantes de comportamientos aprendidos en el hogar o en la comunidad, que se trasladan al salón de clases (Cabezas y Monge, 2013, p. 13).

Es frecuente en los diarios de mayor circulación nacional encontrar notas de análisis o estadística que hablan de este mismo tema:

En 2017 el INEGI dio a conocer que según datos de la Encuesta de Cohesión Social para la Preservación de la Violencia y la Delincuencia 2014, casi el 48 por ciento de los niños y niñas de 12 a 17 años encuestados fueron víctimas de delito o maltrato, indicó la encuesta, que subrayó que más del 32 por ciento de jóvenes de 12 a 18 años de edad que asisten a la escuela han sido víctimas de bullying (La Razón, 2019, párr. 3).

No solo las instituciones de índole educativa o de defensa de los derechos, se preocupan por la convivencia escolar mexicana, según cifras de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), “en México la violencia escolar se presenta sobre todo en instituciones de nivel básico, medio y medio superior, ubicadas en centros urbanos” (AM, 2019, párr. 4).

El diagnóstico, que coincide con cifras recientes de la CNDH, ubica a 44.7% de alumnos que han referido algún acto de violencia verbal, psicológica, física y a través de diferentes redes sociales. En este sentido, 40.24% de los estudiantes encuestados afirmó haber sido víctima de acoso escolar, donde 25.35% recibe insultos y amenazas y 17% golpes por parte de otro compañero” (Excelsior, 2019, párr. 2).

Otra de las adversidades que se están manifestando con un inusitado crecimiento, es la de niños con una baja tolerancia a la frustración y el fracaso; esto no implica únicamente *derrotas* en sus metas y propósitos, sino también en situaciones cotidianas como: ¿Qué van a hacer?,

¿cuándo lo van a hacer? y ¿cómo lo van a hacer?, adoptando posturas inapropiadas cuando se presentan casos donde sus exigencias no son atendidas. Respecto a ello la psicopedagoga Ocampo (2018) hace las siguientes afirmaciones:

En primer lugar, es importante definir qué es la frustración. La frustración es un sentimiento que surge cuando no logramos conseguir nuestros deseos... El origen de la problemática no se encuentra en las situaciones externas en sí mismas, sino en la forma en la que el niño las afronta. (párr. 1)

El egocentrismo infantil está presente aquí, mismo que se considera como una de las etapas evolutivas del infante, en la que este “se considera como el centro del mundo y todo está orientado para su propio beneficio, por lo que no existen los demás y; por tanto, no debe compartir nada con ellos puesto que todo está dispuesto para él” (Saiz, 2017, párr. 3), dicha etapa debe ser superada, o de lo contrario se presentarán complicaciones en sus habilidades sociales. La impaciencia y la impulsividad los puede llevar a entrar en conflicto con sus compañeros dentro de la escuela, o bien, no dedicar su atención a las actividades escolares, prefiriendo realizar pequeños pasatiempos placenteros, como dibujar, colorear, comer o manipular pequeños juguetes.

La maestra en educación infantil, Viaplana (2015), señala que es frecuente que en casa los padres o tutores busquen proteger a los niños para que no experimenten la frustración, ofreciéndoles lo que desean, y permitiéndoles tomar las decisiones que más les plazcan, con tal de evitarles un momento desagradable; sin embargo, este tipo de prácticas entran en choque con el papel socializador de la escuela, donde sus prioridades no están por encima de las del resto de sus compañeros. La maestra afirma que:

Cada niño tendrá una manera diferente de enfrentarse a estas situaciones que le generan frustración, pero si conseguimos que se enfrente de manera exitosa conseguiremos que esté motivado, seguro y confiado de sí mismo, lo que le generará una autoestima positiva y consecuentemente facilitará su desarrollo por la etapa escolar. (p. 4)

Por su parte, los juegos de mesa ofrecen una gama de beneficios en pos de la mejora de habilidades sociales y comunicativas, entre otras. “Como docentes es necesario entender que el juego es parte de la vida cotidiana de un niño, y como tal debemos darle el valor que merece. El juego es una herramienta idónea en el crecimiento infantil” (Moreano, 2016, p. 11).

En la publicación, *Los juegos de mesa en la educación infantil*, por la profesora Pérez (2011), se menciona que el juego es el medio de expresión más acertado que tienen los niños para expresarse, este reúne aspectos significativos consistentes para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas y sociales, tales como:

Los juegos en la etapa de Educación Infantil son buenas estrategias para que los niños encuentren amigos y afiancen la confianza de los que ya tienen. Además, les ayuda a elaborar de forma libre y satisfactoria su propia trayectoria de seres sociables y amistosos. (p. 355)

En la misma publicación se habla del apoyo a aspectos como la solidaridad, la tolerancia y la comprensión social, así como el desarrollo de la actividad cognitiva lógica y el entendimiento de sistemas de normas establecidas.

A su vez, los juegos de mesa han retomado importancia para la sociedad mexicana, siendo parte de la agenda cultural de los estados:

Fomentar la cultura lúdica, abrir un espacio para jugar, divertirse y vincularse con otras personas que comparten intereses afines y sumarse a la celebración internacional de los juegos de mesa, está dirigido a público en general, personas interesadas en divertirse, conocer nuevos juegos de mesa, juegos narrativos, entre otros. (Cultura Digital, 2019, párr. 1)

El uso de los juegos de mesa, así como el desarrollo del gusto y práctica por los mismos, es algo que ha trascendido a las aulas, y se ha posicionado como parte importante de la cohesión familiar. “El Estudio de Entretenimiento 2017 del Departamento de Investigación de Merca 2.0,

mostró que poco más de un 40 por ciento de los consumidores mexicanos sigue comprando juegos de mesa para fomentar la convivencia” (Jaramillo, 2017).

De igual forma, la Secretaría de Cultura, realizó una concurrida actividad en el Complejo Cultural Los Pinos, con motivo del día internacional de los juegos de mesa, aunque no hubo cobertura de medios oficiales al respecto.

Determinación del Agente Innovador

Considerando que no se interactuará con un equipo o red de innovadores, la modalidad que se implementará será la de agente innovador individual (Barraza, 2013), para ello se trabajará con el profesor José Eduardo Pérez Bustillos, con quien se tiene un antecedente laboral y colaborativo durante el tiempo compartido como colegas dentro de la misma Institución, a su vez, él fungirá con el rol de amigo crítico que permanecerá como acompañante permanente durante todo el proceso.

Elección de la Preocupación Temática

La preocupación temática de la propuesta educativa tiene un origen empírico, pues parte de las observaciones que se han tenido en la práctica profesional, sin cotejarlos con registros cuantitativos de otros grupos o instituciones. A su vez, por el respaldo implícito, entra en la clasificación de contrastadora de supuestos.

La persistencia de un ambiente escolar poco colaborativo y, en ocasiones, hostil, se detectó desde el ciclo escolar 2017-2018, por lo que se diseñaron al interior del colectivo docente algunas estrategias para abordar dicha problemática; sin embargo, éstas se efectuaron solo en algunas ocasiones, y no se dió un seguimiento apropiado de las acciones realizadas, por lo que se propondrá el uso de los juegos de mesa en el grupo escolar como una herramienta permanente, cuya implementación esté disponible durante todas las sesiones escolares.

Descripción del Problema

En la escuela primaria federal *Josefa Ortiz de Domínguez*, se observó que son constantes las situaciones de violencia escolar, y muchos de los alumnos presentaban poca disposición ante

el trabajo grupal, el cual es de gran importancia en la formación académica, siendo parte primordial de los nuevos modelos educativos, que se apuntalan del aprendizaje colaborativo para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Estas conductas interfieren con el óptimo desarrollo de las actividades escolares, causando mella en los ambientes de aprendizaje y obstaculizando la adquisición de competencias formativas del lenguaje, comunicativas, sociales, de pensamiento lógico, e inclusive en ámbitos como la autoestima, la expresión, y la salud física y mental de los estudiantes.

La Institución Educativa se encuentra en la colonia Morga de la ciudad de Durango, a ella acuden estudiantes provenientes de otras zonas aledañas, como Rosas del Tepeyac, Héctor Mayagoitía, Luz y Esperanza, colonias que han sido señaladas como zonas socialmente vulnerables, a causa de los altos índices de inseguridad, violencia, desintegración familiar, escasez de recursos económicos en los hogares y un bajo grado de estudios en la mayoría de sus habitantes.

Estas circunstancias se reflejan en el desenvolvimiento de los infantes dentro de la escuela, manifestando conductas disruptivas. De igual modo, ocurre aquí algo que al parecer no distingue de estratos sociales, donde se está supliendo la convivencia infantil a través de actividades lúdicas o deportivas, por el uso de dispositivos digitales, que los habitúan a no tener que interactuar con otros, y que tengan a su disposición el tipo de entretenimiento que desean, afectando el desarrollo integral de los niños.

Construcción del Problema Generador de la Innovación

La estrategia que habrá de implementarse será del tipo empírico referencial, ya que la preocupación temática radica mayormente en la práctica profesional, y se utilizarán técnicas con poco rigor metodológico, que permitan observar las características de la práctica (Barraza, 2013).

Se ha identificado la existencia de áreas de oportunidad en materia de convivencia, cuyo tratamiento puede derivar en la mejora de los resultados escolares de los involucrados.

Se siguieron los tres pasos sugeridos por Barraza (2013) en el libro *Cómo elaborar proyectos de innovación educativa*, para la construcción del problema generador:

Recolección de Información

El grupo de sexto grado está conformado por 25 alumnos, 17 niños y ocho niñas, con edades entre los 11 y 12 años. No se presentan casos de alumnos repetidores de grado o Extra-Edad. El grupo no ha tenido compañeros *nuevos* desde tercer grado, aunque algunos ya no forman parte del mismo pues se cambiaron de escuela por motivos familiares. Aunque el desempeño académico es particularmente bajo en la mayoría del grupo, no hay casos de alumnos con necesidades educativas especiales o con alguna discapacidad. En el documento de perfil grupal entregado por la maestra que los atendió en quinto grado, se manifiesta que las complicaciones conductuales son frecuentes, atribuyéndolas en muchos casos a situaciones familiares o ajenas a la Institución, que son adoptadas por los niños.

De acuerdo a un formato elaborado para una sesión de consejo técnico escolar por el actual titular del grupo, de los 25 alumnos, ocho de ellos agreden a sus compañeros con regularidad y 12 los agreden *algunas veces*. Dentro de esos casos hay dos, un niño y una niña, que muestran una muy baja tolerancia a la frustración; respecto a ellos el profesor tiene registrado en su diario que, tras hablar con los respectivos padres de cada uno, muestran argumentaciones similares, con justificaciones del tipo *sí hablo con él pero no me hace caso, ya no sé qué hacer, le dejamos en la tablet porque es con lo único que se calma*. Inclusive la madre de la niña afirmó que hay ocasiones en que debe desconectar el internet de su casa para que la niña acceda a bajar para comer.

Ante ello, es que se propone la estrategia didáctica de utilizar juegos de mesa, tanto tradicionales como novedosos, para favorecer la sana convivencia de los alumnos, y fortalecer sus habilidades sociales, comunicativas y cognitivas.

Identificación del Problema Generador de la Innovación

La problemática a la que van dirigidas las acciones es: ¿Cómo propiciar el óptimo desarrollo de habilidades sociales, comunicativas y cognitivas en alumnos de educación primaria, a través de los juegos de mesa como estrategia didáctica?

Formulación de la Hipótesis de Acción

A través del uso regular de los juegos de mesa como actividad áulica, es posible contrarrestar las conductas disruptivas de los alumnos de educación primaria, propiciando una formación integral por medio de un óptimo desarrollo de sus habilidades sociales, comunicativas y cognitivas, generando ambientes sanos de aprendizaje.

Construcción del Proyecto de Innovación

Los juegos de mesa han sido una herramienta utilizada en las aulas mexicanas desde hace muchos años; sin embargo, su implementación se caracteriza más por ser un elemento esporádico, y una constante en el acontecer escolar. Desde el punto total de tener que reunirse con sus colegas para desarrollar una actividad de entretenimiento organizado, se desprenden numerosos beneficios de la práctica de estas actividades.

Para la elaboración de la propuesta, se partirá de los ocho cuestionamientos planteados por Espinoza (1987).

- ¿Qué se quiere hacer para solucionar el problema? Crear ambientes sanos de aprendizaje dentro del grupo escolar, utilizando los juegos de mesa como estrategia de innovación.
- ¿Por qué se quiere hacer? Las habituales prácticas educativas, así como sus ejercicios administrativos, contemplan mayormente rasgos académicos, dejando de lado la construcción personal y emocional de los niños, aunado a los contextos adversos en que se desenvuelven fuera de la escuela. Esto se puede trabajar a través de los juegos de mesa, las habilidades “más relevantes que se estimulan con los juegos están entre las más importantes a las que un sistema educativo puede aspirar: las habilidades inter

e intra personales, para un trato respetuoso y comprensivo en la relación con otras personas” (Pérez, 2011, p. 356).

- ¿Para qué se quiere hacer? Para que los alumnos desarrollen habilidades que les permitan desempeñarse mejor en las tareas escolares, mejorando, además de lo ya descrito, sus resultados académicos.
- ¿Cuánto se quiere hacer? Se desea lograr que la totalidad de los alumnos del grupo de sexto grado, mejoren sus conductas y contribuyan con la formación de ambientes sanos de aprendizaje.
- ¿Dónde se quiere hacer? La propuesta se realizará en el grupo de sexto grado, de la escuela primaria *Josefa Ortiz de Domínguez*, esperando su impacto positivo pueda posteriormente expandirse al resto de la Institución.
- ¿Cómo se quiere hacer? Se dedicarán tres sesiones semanales para la enseñanza, organización y práctica de juegos de mesa de distintos tipos, de dados, de tablero, de cartas, entre otros, con modalidades de parejas, cuartetos, equipos o grupales. Se dispondrá de un cronograma específico del tiempo que se dispondrá para ello, establecido por agente innovador en base a las disposiciones de la Institución.
- ¿Quién lo va a hacer? El investigador en conjunto con el amigo crítico.
- ¿Con qué se quiere hacer? Se utilizarán los juegos de mesa con que cuenta el profesor, y se adquirirán algunos otros de medio uso en bazares comerciales previamente detectados que suelen disponer de este tipo de productos.

De lo anterior se desprenden los siguientes objetivos:

Objetivo general:

- Contrarrestar las conductas disruptivas de los alumnos de educación primaria, a través de los juegos de mesa como estrategia didáctica.

Objetivos específicos:

- Instruir a los alumnos en el uso de diferentes juegos de mesa, conociendo la reglamentación y características de cada uno.
- Mejorar la conducta de los alumnos, propiciando ambientes sanos de aprendizaje donde interactúen con sus compañeros de manera armónica.
- Optimizar las habilidades sociales, comunicativas y cognitivas de los alumnos, ejerciéndolas en actividades lúdicas.
- Mejorar el desempeño académico de los alumnos, involucrándose activamente en las actividades escolares.

Metodología y Estrategia

La propuesta se efectuará en tres sesiones semanales, de 12:20 a 13:10, los días lunes, miércoles y jueves. Esto debido a que es el tiempo que previamente la Institución había dispuesto para la ejecución de los *Clubes Escolares*, los cuales gradualmente se fueron dejando de lado, hasta que se dio la apertura para que cada docente dispusiera de ese tiempo para las actividades que considerara pertinentes.

Las visitas particulares se realizaron en tres ocasiones, durante las sesiones de los jueves, por su parte, el profesor asistió los lunes y miércoles, enseñando a los niños la reglamentación de los juegos que se habrían de utilizar. Se decidió apoyarse de los cinco alumnos más destacados del grupo, a manera de monitores, para que ellos pudieran auxiliar a sus compañeros con la aclaración de reglas o situaciones similares. Cada semana se les ofreció dos juegos tradicionales, dos juegos *novedosos* y dos rompecabezas.

Se parte del dato inicial proporcionado por el titular del grupo, donde manifiesta que de los 25 alumnos, ocho de ellos agreden a sus compañeros con *regularidad* y 12 los agreden *algunas veces*. Al finalizar las tres semanas, se compararon los registros que se fueron generando, para determinar la efectividad de la propuesta y la elaboración de las conclusiones.

Sesión 1, 6 de Junio de 2019

Se inició la sesión diciéndole a los niños que tendrían 50 minutos libres para jugar, en ningún momento se les planteó que era un trabajo escolar ni nada similar, con el propósito de que adquiriesen una postura de disposición ante las actividades a realizar.

Se tomó de un recipiente con nombres de cuatro alumnos de manera aleatoria, y conforme eran nombrados, se les pedía que tomaran uno de los juegos que había a su disposición. Estos fueron: Una lotería, serpientes y escaleras, *spot it*, y otro llamado dinosaurios extintos. Tras ello se dio libertad para que los alumnos acudiesen a reunirse con el compañero que desearan para jugar con él.

Rápidamente, y con un júbilo perceptible, la mayoría de los alumnos se reunieron en pequeños equipos para iniciar los juegos, estos iban de los cuatro a los seis integrantes.

Dos de los niños, de los que fueron detectados con mayores complicaciones conductuales, mostraron una actitud de apatía. No intentaron siquiera de unirse a algunos de los juegos, esto quizá debido a que sabían que, al igual que en el trabajo escolar, era posible que los otros niños no quisiesen tenerlo en su *equipo*. Por separado se habló con ambos, y se les dijo que no había ningún problema, pero que debían, aunque sea uno de los rompecabezas, alentándoles, señalándoles que había unos muy padres de súper héroes y personajes de caricaturas; pero, que no se valía usarlos solos, pues eran para todos.

Sin que se presionara o guiara a ambos niños más allá, estos, tras encontrarse en el estante de juegos de mesa, de manera un tanto serían coincidieron en tomar uno, y comenzar a armarlo. El resto del grupo realizó las actividades sin mayores complicaciones, y cuando se presentaba algún caso respecto a la duda de una regla o similar, les dábamos respuestas similares a: Ya se me olvidó cómo era, pero ve con Pedro, él se sabe las reglas y a lo mejor te puede ayudar. En la figura 1 se aprecian las evidencias de la sesión.

Figura 1*Evidencias Sesión 1*

Fuente: Elaboración propia.

Sesión 2, 13 de Junio

Se inició la sesión siguiendo la misma dinámica que la vez anterior, solo que, en esta ocasión, de manera deliberada, se tomó el nombre de los dos niños cuyo caso se describió con anterioridad, para que tomaran un juego, y así, fuesen sus compañeros quienes decidieran acercarse a ellos para jugar.

Para esta sesión se les ofreció un juego de coyote, unas damas inglesas, *trivial pursuit* y un juego de cartas llamado guerras gato. Con algo de duda, ambos niños tomaron los juegos y se fueron de regreso a sus lugares. Tras indicarles que ya podían acomodarse, el *alboroto* inició, y no tardaron en comenzar a acomodarse. Los dos niños jugaron con sus compañeros y, aunque tuvieron algo de complicaciones para entender a cabalidad las reglas, los otros niños les ayudaban explicándoles y aconsejándoles.

Hoy se destacó una particularidad: Una niña, con antecedentes de mala conducta y bajo rendimiento escolar, se presentó hoy. La sesión pasada no estuvo, pues según me comenta el profesor Eduardo, ella falta con regularidad a clases. Tras iniciar el tiempo de juego, ella no se integró a ningún equipo, ni tomó una silla siquiera, y al invitarla a jugar, contestó ásperamente, diciendo que no la pueden obligar a jugar si no quiere.

Se consultó al amigo crítico respecto a qué hacer en este caso, coincidiendo en que de momento, no presionarla pues pudiese presentarse una ruptura en la sana convivencia que había con el resto de los niños. Me externó que la pequeña en ocasiones muestra una conducta hostil, pero que el día de hoy ha estado particularmente a la defensiva. Se buscará la posibilidad de que sea entrevistada con motivos de valoración por el personal de la Unidad de Servicio de Apoyo a la Educación Regular (USAER).

Fue notorio que algunas de sus compañeras la invitaban a jugar, pero ella seguía negándose. El profesor le tomó una fotografía de manera discreta sin que ella se percatara, para anexarlo como evidencia, tanto para este proyecto como para sus registros áulicos.

Se percibió una mayor disposición por parte de la mayoría del grupo, y en todos los casos, era notorio que hacía uso de sus habilidades mentales para determinar las acciones a realizar en su turno, a la vez que respetaban el orden de participación de cada juego. En la figura 2 se aprecian las evidencias de la sesión.

Figura 2

Evidencias Sesión 2



Fuente: Elaboración propia.

Sesión 3, 20 de Junio

Nuevamente se inició la sesión con un proceder semejante al de las veces anteriores. La niña cuyo caso se describió en la sesión pasada, no acudió a la escuela el día de hoy.

En esta ocasión se les facilitó a los niños una lotería de fracciones, un memorama de órganos del cuerpo, un juego de cartas llamado monstruos de diamante, y otro de nombre Tohru que era de fichas. Estos últimos fueron facilitados por el profesor Eduardo, quien es un entusiasta de los juegos de mesa, y los tomó de su acervo personal para prestárselos a los niños.

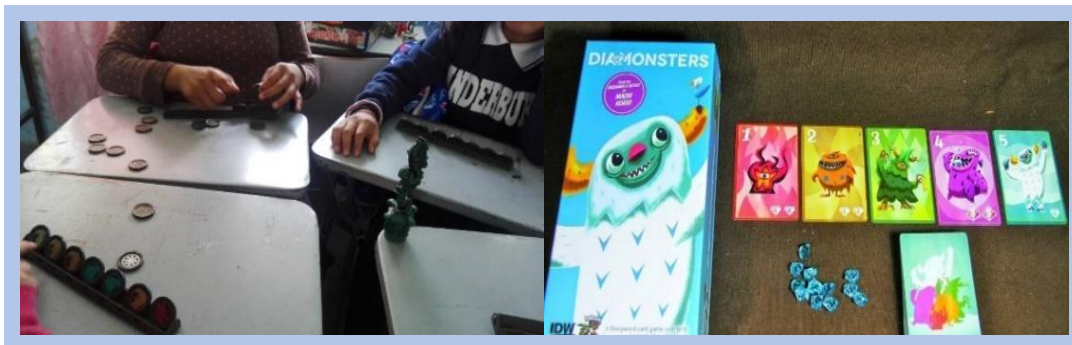
Predominaba un ambiente de colaboración y sana convivencia, entre risas y entusiasmo los niños se desarrollaron apropiadamente durante la sesión, se ayudaban unos a otros, y asistían a quienes tenían más dificultades en su toma de decisiones o recordando las reglas del juego.

En esta ocasión no hubo ningún niño que se negara a participar en los juegos, y al terminar una sesión tras dictaminar a un ganador, aunque hubiesen perdido, clamaban por volver a iniciar para seguir jugando.

Charlando con los niños al interior de los equipos, mencionan que les gusta mucho estas actividades, algunos inclusive buscaron la forma de adquirir los propios, y fue grato saber que se trataba de juegos que implicaba interactuar con otros, como memorama, ajedrez, turista, etc. En la figura 3 se aprecian las evidencias de la sesión.

Figura 3

Evidencias Sesión 3



Fuente: Elaboración propia.

El profesor Eduardo comparte que los niños, por iniciativa propia, han pedido los juegos prestados para seguirlos usando en la hora del recreo, adhiriendo inclusive a niños de otros

salones. A su vez, ha habido una motivación en muchos al momento de realizar las actividades escolares, pues le ofrece la posibilidad de usarlos *un rato* a quienes vayan concluyendo correctamente sus deberes.

De igual modo, el profesor registra una mejoría en la disposición del grupo ante las actividades colaborativas, un aspecto que con anterioridad generaba conflictos en el 100% de las ocasiones, con situaciones muy usuales en este nivel educativo como negarse a reunirse con un determinado compañero, o pedir que se reprenda a un miembro del equipo porque no está colaborando.

De igual modo, es perceptible una disminución de los incidentes de agresión física y verbal, que eran mayormente acaecidos en el recreo.

Conclusiones

Los juegos de mesa pueden significar una estrategia efectiva para propiciar que los alumnos colaboren en la construcción de ambientes sanos de aprendizaje. Si bien su implementación es algo habitual, esta debe tratarse como un recurso disponible en todo momento, y no solo como una alternativa esporádica.

Tras su implementación en un grupo con alto índice de violencia escolar, y un bajo rendimiento académico, algunos de los beneficios inmediatos que se han logrado en tres semanas de implementación de la propuesta son el mejor acatamiento de normas, práctica de la capacidad de análisis, impulso de la cooperatividad, ejercitar la concentración, habilidades referentes a la toma de decisiones, y una mejor tolerancia a la frustración, al percatarse que en ocasiones perder, es solo parte del juego.

Con los juegos de tablero se trabaja el acatamiento de normas, a través del respeto de turnos y el seguimiento de reglas, inclusive otros aspectos como la motricidad fina y la percepción espacial pueden fortalecerse con los juegos de tablero.

Los juegos de cartas donde se deja poca responsabilidad al azar, mejoran las habilidades de toma de decisiones y análisis, donde el niño a través de la relación de posibles combinaciones, formula sus propias hipótesis respecto a las jugadas que pueden serle útiles.

En ambos casos se fomenta la socialización y el desarrollo cognitivo, con cálculo, memorización, concentración, entre otros.

El uso de los juegos de mesa como estrategia educativa con alumnos de educación primaria, ha demostrado tener resultados satisfactorios.

Referencias

- Barraza, A. (2013). *¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa?* Universidad Pedagógica de Durango.
https://redie.mx/librosyrevistas/libros/como_elaborar_proyectos_de_innovacion.pdf
- Cabezas P., H., y Monge R., M. (2013). Violencia escolar, un problema que aumenta en la escuela primaria. *Actualidades Investigativas en Educación*, 13(2), 1-20.
- Cultura Digital. (1 de junio de 2019). *Día Internacional de juegos de mesa*.
<https://www.mexicoescultura.com/actividad/216530/dia-internacional-de-juegos-de-mesa.html>
- Díaz-Aguado, M. J. (2004). *Prevención de la violencia y lucha contra la exclusión desde la adolescencia*. Instituto de la Juventud.
- Díaz-Aguado, M. J. (2005). Por qué se produce la violencia escolar y cómo prevenirla. *Revista Iberoamericana de Educación* (37), 17-47.
- Espinoza, M. (1987). *Programación Manual para Trabajadores Sociales*. Humanitas.
- Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación. (2018). *Cuarto informe: Violencia escolar*. https://www.inee.edu.mx/portalweb/informe2018/04_informe/capitulo_0601.html
- Jaramillo, A. (27 de marzo de 2017). *¿Qué opinan los mexicanos sobre el consumo de juegos de mesa?* <https://www.merca20.com/piensan-los-mexicanos-consumo-juegos-mesa/>

- Jiménez, G. (29 de abril de 2019). Sufre bullying 70% de niños; México, líder en casos de violencia escolar. *Excelsior*.
- Lagunes, J. M. (18 de junio de 2019). Ampliarán proyecto contra acoso y violencia escolar en Huejutla. *AM*.
- Leñero F., E. (27 de mayo de 2019). La violencia escolar "en la tierra de los corderos". *Proceso*.
- Mejía, J. G. (9 de junio de 2019). Propone Partido Verde incluir materia escolar contra violencia. *La Razón*.
- Mendoza, B. (2005). *La otra cara de la violencia. El maltrato en la interacción profesor-alumno*. Universidad Complutense de Madrid.
- México Juega. (28 de mayo de 2019). *Día internacional del juego*.
<http://mexicojuega.org.mx/home/dia-internacional-del-juego/>
- Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista para el aula-IDEA* (19), 11-13.
- Ocampo Lozano, J. (14 de noviembre de 2018). *Niños con baja tolerancia a la frustración*.
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/conducta/ninos-con-baja-tolerancia-a-la-frustracion/>
- Pérez G., M. C. (2011). Los juegos de mesa en la educación infantil. *Pedagogía Magna*, 354-358.
- Saiz, Á. (25 de abril de 2017). *Enseña a tu hijo a compartir*.
<https://www.webconsultas.com/bebes-y-ninos/educacion-infantil/el-egocentrismo-infantil-12819>
- Viaplana M., G. (2015). *Aprender a tolerar la frustración en el segundo ciclo de educación infantil*. UNIR.

Aplicación de un Programa Anual de Actividades Para Proyectar la Escuela Telesecundaria en la Comunidad

Alan Sánchez Valles

*Estudiante del Doctorado en Ciencias de la Educación
Instituto Universitario Anglo Español
Sistema Estatal de Telesecundaria
bextor17@hotmail.com*

Resumen

El presente proyecto de innovación parte de la problemática de proyección institucional hacia la comunidad en una escuela Telesecundaria, para lo cual propone implementar un programa anual de actividades que integra aspectos académicos, artísticos y culturales durante el ciclo escolar 2019-2020 con espacios para su demostración. Se tiene como propósito coadyuvar de esta manera a la mejora de la imagen del centro escolar y por ende la vinculación con su entorno. Se tomó como referencia el enfoque crítico progresista de la innovación educativa, así como una estrategia empírico autorreferencial acompañada por la figura de una amiga crítica; asimismo se utilizaron técnicas investigativas como la entrevista semiestructurada, entrevista reflejo y la elaboración de una matriz Fortaleza, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA). Se obtiene como resultado un programa innovador de carácter integral que incluye la participación de la comunidad educativa, así como la optimización de los recursos con que se cuenta. Se considera que con la implementación de dicho programa se podrá mejorar la idea que se tiene de la Institución y por ende un aumento en la matrícula.

Palabras clave: Proyección institucional, proyecto de innovación, programa integral.

Abstract

The present innovation project starts from the problem of institutional projection towards the community in a Telesecundaria school, for which it proposes to implement an annual program of activities that integrates academic, artistic and cultural aspects during the 2019-2020 school year

with spaces for its demonstration. Its purpose is to contribute in this way to the improvement of the image of the school and therefore the link with its environment. The progressive critical approach of educational innovation was taken as a reference, as well as a self-referential empirical strategy accompanied by the figure of a critical friend; Likewise, investigative techniques were used, such as the semi-structured interview, reflex interview and the elaboration of a Strengths, Weaknesses, Opportunities y Threats (SWOT) matrix. The result is an innovative program of an integral nature that includes the participation of the educational community, as well as the optimization of the resources available. It is considered that with the implementation of this program the idea of the institution and therefore an increase in enrollment can be improved.

Keywords: Institutional projection, innovation project, integral program.

La proyección institucional se refiere a la capacidad de un organismo, en este caso escolar, de dar una imagen atractiva a la comunidad donde se inserta, esto para dar a conocer el trabajo que se realiza al interior, al tiempo que promociona el centro educativo.

Lograr el reconocimiento a la labor desarrollada por una escuela requiere de trabajo arduo y constante, los seres humanos en condiciones de adquirir un servicio tienen la necesidad de valorar de manera subjetiva las condiciones que tanto alumnos como padres satisfacen, las cuales se centran en diversas áreas como son: Infraestructura, trabajo pedagógico, resultados educativos, imagen institucional, entre otras.

En el caso específico de la escuela Telesecundaria Núm. 527 ubicada en El Salto, Pueblo Nuevo, Dgo., presenta un panorama muy particular, pues ésta, al encontrarse dentro de la mancha urbana, así como colindar con una escuela que oferta el mismo nivel educativo, torna la situación de la proyección institucional como una necesidad imperante para asegurar su trascendencia, pero más aún la calidad del servicio que ofrece a sus estudiantes.

Anterior al asentamiento de la secundaria estatal, la Telesecundaria contaba con una matrícula que rebasaba los cien alumnos; sin embargo, debido a situaciones adversas ocurridas entre el personal docente de dicho centro escolar, así como la ampliación de la oferta educativa

en las cercanías de la colonia donde se ubica ha mermado la cantidad de alumnos que deciden optar por el ingreso a la Institución.

Es por ello que se plantea un programa de actividades que coadyuve a promover el centro escolar desde adentro; es decir, a través de dar a conocer el trabajo tanto académico como cultural que se realiza en la Institución para lograr una vinculación con la comunidad que atiende y de esta manera fortalecer la imagen que se tiene de ésta.

El programa incluye actividades a desarrollar por parte del colectivo docente, alumnos y apoyos técnicos pedagógicos; de igual forma requiere la participación directa o indirecta de padres de familia en el desarrollo de estas acciones que tienen como espacio de expresión la demostración mediante distintos formatos como festivales, homenajes, concursos, presentaciones artísticas, entre otros.

Se sabe que para lograr una proyección de la Institución se requiere tiempo, por lo cual se presenta una propuesta de trabajo inicial para desarrollar a lo largo de un ciclo escolar, la cual presenta cortes mensuales o bimestrales atendiendo el calendario educativo. De igual forma, dicha propuesta se apoya en las fechas cívicas y elementos culturales presentes en cada mes y que son parte de la idiosincrasia del mexicano.

La propuesta incluye los materiales necesarios, así como los costos estimados de ello específicamente en el contexto donde será aplicado; la delegación o distribución de actividades, así como la determinación de tiempos de realización queda a reserva de la toma de acuerdos en colectivo para de esta manera generar mayor compromiso al trabajo colaborativo.

Asimismo, las acciones buscan relacionar el aspecto académico, de convivencia, artístico y cultural en los alumnos favoreciendo una formación integral; contemplando actividades que resulten atractivas para los alumnos, con tintes lúdicos y que les permitan vivir el aprendizaje.

Determinación del Agente Innovador

Para la elaboración del presente proyecto innovador el autor fungió de agente innovador individual apoyado por la Mtra. Alicia Sinaí Gómez Campos que se desempeña como maestra

de grupo en una escuela Telesecundaria de una zona escolar cercana a la periferia de Durango, la cual actuó como como amiga crítica a través de la entrevista reflejo, así como aportando observaciones durante el desarrollo de la propuesta que se describe.

Elección de la Temática

De acuerdo con Barraza (2013) la temática a la cual refiere el presente proyecto de innovación la proyección institucional, por su origen es empírica, ya que emana de una situación específica de la práctica profesional. De igual forma, conforme a lo afirmado por Barraza (2013), la temática es específica ya que se encuentra identificado el aspecto que se aborda así como el tema al que hace referencia y generadora de supuestos al no contar con análisis previos que ofrezcan suposiciones respecto al problema.

En cuanto a la pertinencia de la preocupación temática, es alta según Barraza (2013) debido a que nace de la práctica y genera supuestos, se cataloga como media al ser específica.

Construcción del Problema Generador de la Innovación

Para la construcción del problema generador de la innovación se utilizó la estrategia empírico autorreferencial caracterizada por Barraza (2013), la cual parte de la práctica profesional del agente innovador y hace uso de técnicas cualitativas y de poco rigor metodológico, pero que permiten visualizar y analizar ésta.

Se procedió a construir el problema generador de la innovación a través de tres pasos de manera secuencial y descritos por Barraza (2013):

Recolección de la Información

Para la recogida de información que permitirá modelar el problema generador de la innovación se utilizaron diversas herramientas investigativas y administrativas.

Primeramente, se hace uso de la entrevista, la cual para Janesick (1998, como se citó en Hernández et al., 2014, p. 403) es “a través de las preguntas y respuestas se logra una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a un tema”, en ella intervienen dos o más personas que desempeñan el rol de entrevistador y entrevistado. Consistió en una

entrevista semiestructurada, que de acuerdo con Hernández et al. (2014) se basa en un guion de preguntas preestablecidas, pero se tiene la oportunidad de introducir nuevos planteamientos con el objetivo de obtener mayor información.

Para tal caso, el entrevistador fue el autor del presente proyecto de investigación y los entrevistados estuvieron conformados por exalumnos, los cuales tienen una perspectiva comparativa entre la situación actual y la que permeaba cuando ellos cursaron su secundaria, así como padres de familia que en su mayoría viven en los alrededores de la escuela.

Una vez efectuadas las entrevistas, se desprendió como principal problemática la proyección de la Institución Educativa hacia la comunidad y la necesidad de mejorar la imagen que se tiene del centro escolar, esto con el interés de mejorar el posicionamiento de este y la posibilidad de atraer alumnado generando promoción desde el trabajo interno.

Dentro de la recolección de información se utilizó también la técnica de entrevista reflejo, misma que se desarrolló con apoyo de la amiga crítica, bajo el procedimiento descrito por Boggino y Rosekrans (2004, como se citaron en Barraza, 2013):

El agente innovador le plantea, de la manera más clara posible, al amigo crítico su preocupación temática.

El amigo crítico inicia la entrevista al respecto haciendo, en primera instancia, uso de las palabras preguntas: ¿Qué?, ¿quiénes?, ¿cómo?, ¿dónde?, ¿por qué?, ¿para qué? y ¿cuándo?

Una vez respondidas éstas, y otras preguntas surgidas de la información proporcionada por el propio agente innovador, el amigo crítico abre un espacio de 15 minutos donde de manera individual analiza la información proporcionada por el agente innovador, en este análisis busca inconsistencias, lagunas de información, contradicciones, generalizaciones ambiguas, etc.

Con el análisis realizado a este respecto el amigo crítico formula una nueva cédula de entrevista y vuelve a aplicarla al agente innovador.

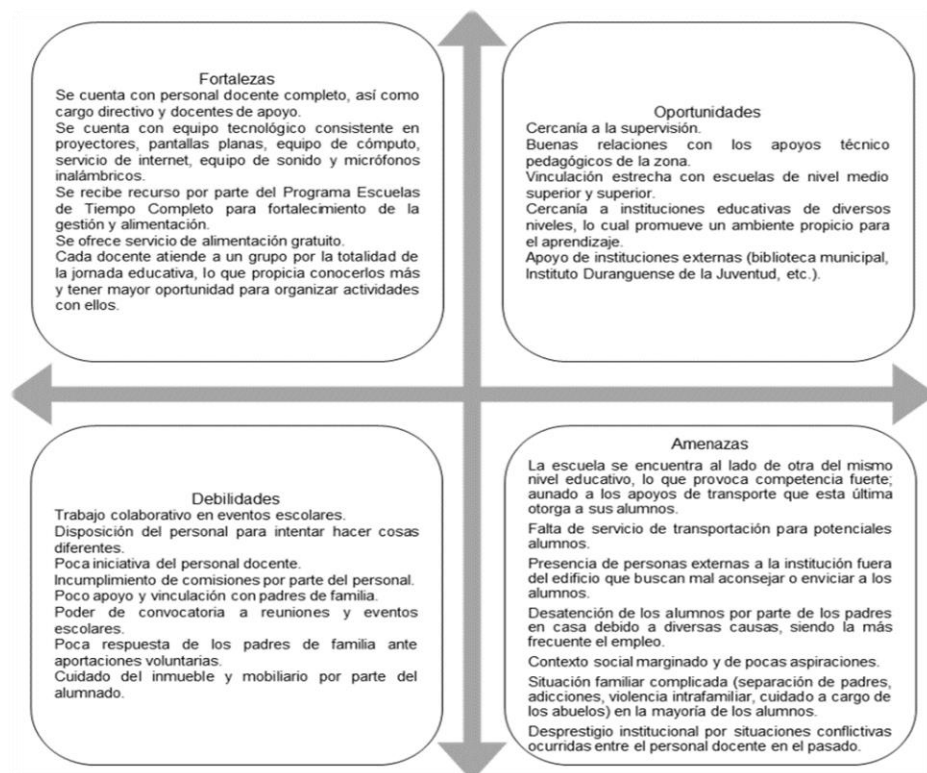
Una vez realizada esta segunda fase de la entrevista el amigo crítico realiza un análisis de la información proporcionada por el agente innovador e identifica el problema generador de la innovación. Este problema es presentado al agente innovador y si es necesario se abre un espacio de diálogo y discusión entre el amigo crítico y el agente innovador para llegar a concluir en el problema. (pp. 52-53)

Al seguir el anterior procedimiento fue posible identificar similitudes respecto a las conclusiones derivadas de las entrevistas, ello confirma el problema detonador de la innovación.

De igual manera, se recurrió a un *análisis FODA*, que para Ponce (2007) “consiste en realizar una evaluación de los factores fuertes y débiles que, en su conjunto, diagnostican la situación interna de una organización, así como su evaluación externa, es decir, las oportunidades y amenazas” (p. 114). A través de esta útil herramienta fue posible obtener una perspectiva amplia de la organización; los principales resultados se muestran en la figura 1.

Figura 1

Matriz de Análisis FODA



Fuente: Elaboración propia.

Para la realización de este ejercicio se solicitó apoyo al colectivo docente de la Telesecundaria Núm. 527, en el que se analizó la proyección de la Institución hacia la comunidad y de esta manera contar con un panorama de la situación de la escuela. Los resultados desprenden situaciones específicas a atender dentro de la proyección institucional el trabajo colaborativo en eventos escolares y el apoyo y vinculación con padres de familia.

Identificación del Problema Generador de la Innovación

El problema generador de la innovación identificado derivado de la recolección de información y que marca la pauta para ser resuelto refiere a ¿cómo proyectar la Escuela Telesecundaria Núm. 527 en la comunidad donde se inserta?

Formulación de la Hipótesis de Acción

Se propiciará la proyección de la Institución hacia la comunidad a través de la aplicación de un programa anual de actividades que engloba aspectos: Académicos, cívicos, artísticos y culturales e incluya espacios de demostración.

Objetivo. La presente propuesta tiene como objetivo general proyectar la Institución Educativa para lograr una vinculación con la comunidad que atiende y fortalecer la imagen que se tiene de ésta.

Meta. Lograr que la matrícula escolar alcance los 65 alumnos en la Telesecundaria Núm. 527 a través de la aplicación de un programa anual de actividades que englobe aspectos: Académicos, cívicos, artísticos y culturales e incluya espacios de demostración al iniciar el ciclo escolar 2020-2021.

Construcción del Proyecto de Innovación

La solución propuesta al problema identificado con anterioridad presenta un carácter innovador según lo afirmado por Barraza (2013), ya que representa algo nuevo para el contexto donde se desarrollará, coadyuvará a mejorar la situación que prevalece actualmente en cuanto a la proyección institucional del centro educativo y conlleva un cambio en las prácticas institucionales.

Así también, se realizó un análisis sobre los elementos que se debe considerar en un proyecto de innovación de acuerdo con Espinoza (1987, como se citó en Barraza, 2013) y con base en ocho preguntas básicas a responder:

¿Qué se Quiere Hacer?

Se pretende aplicar un programa anual de actividades que englobe aspectos: Académicos, cívicos, artísticos y culturales e incluya espacios de demostración de dichas acciones durante el ciclo escolar 2019-2020.

Dicho programa consta de distintas actividades con cortes mensuales o bimestrales y que consideran fechas cívicas o elementos culturales presentes dentro de ese periodo de tiempo para poder partir de ellas y trabajarlas desde el ámbito académico y artístico por los docentes y alumnos, apoyados directa o indirectamente por los padres de familia, así como de asesores técnicos pedagógicos de zona.

Cada mes o bimestre se recogen las actividades trabajadas a lo largo del periodo y se muestran en una demostración a través de diferentes formatos como homenajes cívicos, festivales culturales, concursos, exhibición de creaciones artísticas, entre otros.

La delegación de actividades, así como los tiempos de realización quedan sujetos a los acuerdos que tome el colectivo docente, esto para fortalecer el consenso y promover el trabajo colaborativo.

¿Por qué se Quiere Hacer?

La proyección institucional de cualquier centro educativo es de vital importancia, ya que es la razón de ser para asegurar su trascendencia, pero también es un mecanismo que permite la mejora continua.

Para lograr ésta, se deben determinar los procedimientos idóneos que lo permitan, ya que la educación al ser un servicio, genera la posibilidad entre los futuros estudiantes y sus padres de elegir la escuela que mayormente cumpla con sus expectativas.

Se debe considerar que para que se dé una proyección institucional y mejore la imagen de cualquier escuela ésta se encuentra estrechamente relacionada con los resultados educativos, así como el trabajo que se realiza al interior, el cual muchas veces no es observable, por lo cual se plantea dentro del presente proyecto la socialización periódica con la comunidad.

¿Para qué se Quiere Hacer?

Se considera que al aplicar el programa anual de actividades propuesto se podrá proyectar la Institución Educativa Telesecundaria Núm. 527 en la comunidad donde se inserta, lo que permitirá mejorar la imagen del centro escolar y por ende vincularse con su entorno generando mayor aceptación.

Se conoce que la Institución cuenta con peculiaridades que la hacen distinta a otras escuelas de su modalidad, como lo es encontrarse en la mancha urbana y también tener al lado a una escuela del mismo nivel educativo, lo que torna como prioritario posicionarse dentro de la oferta educativa a través de la demostración del trabajo que se realiza al interior.

Se cree firmemente en que no hay mejor promoción de un organismo que la que se da desde adentro hacia afuera, ya que de esta manera la labor es observable por los potenciales estudiantes y sus familias.

¿Cuánto se Quiere Hacer?

Se tiene en mente que la totalidad del colectivo docente se involucre en las acciones del programa anual y que trabaje de manera colaborativa con la participación activa de los estudiantes y el apoyo de los padres de familia. Asimismo, que el programa se agote en su totalidad y en la Institución se implementen actividades distintas a las que se han venido realizando con anterioridad.

De igual manera, un aspecto importante a considerar es que tanto alumnos como docentes tengan una actitud de aceptación e iniciativa para desarrollar el programa anual.

¿Dónde se Quiere Hacer?

El presente proyecto de innovación se centra en la escuela Telesecundaria Núm. 527, ubicada en la ciudad de El Salto, Pueblo Nuevo, Dgo., la cual en la actualidad cuenta con 48 alumnos distribuidos en tres grados académicos y atendidos cada uno por un docente; de igual forma se cuenta con un director y dos docentes de apoyo.

La escuela en cuestión, a diferencia de la mayoría de las escuelas Telesecundarias del estado, se encuentra en la mancha urbana; asimismo, forma parte del Programa Escuelas de Tiempo Completo (PETC) y ofrece servicio de alimentación.

¿Cómo se Quiere Hacer?

Primeramente se debe presentar la propuesta al colectivo docente para llevarse a cabo para lo cual se pretende lograr una aceptación de la misma, para ello se centrará en la posibilidad que representa esta propuesta para proyectar a la escuela.

Esto se puede realizar durante la fase intensiva de Consejo Técnico Escolar (CTE) del ciclo escolar 2019-2020 programada para los días 15, 16, 19, 20 y 21 de agosto de 2019; dentro de la cual se efectúa la planeación y elaboración de la Ruta de Mejora Escolar, así como la Estrategia Global de Mejora Escolar de la escuela.

Cabe mencionar que actualmente, se brinda la oportunidad a las escuelas para que desde su autonomía de gestión generen estos documentos acordes a las necesidades detectadas y que favorezcan las prioridades educativas; en este sentido, sería importante conjuntar el programa propuesto como parte de la estrategia global y así armonizar los esfuerzos hacia la mejora del centro educativo.

Una vez lograda la aceptación por el colectivo, es necesario determinar los responsables de cada acción, así como los tiempos de realización, los cuales en la propuesta quedan a reserva del colectivo docente con la intención de generar mayor compromiso y trabajo colaborativo.

En reunión inicial con padres de familia se dará a conocer el programa a los padres y se buscará alcanzar lazos de corresponsabilidad en las acciones.

Al finalizar cada corte mensual o bimestral previsto en el programa anual, se efectuará la demostración de lo realizado por los estudiantes y organizados por el personal docente responsable del mismo, se hará la invitación a padres de familia y de ser necesario se solicitará apoyo previo a los asesores técnico pedagógicos de la zona.

¿Quiénes lo van a Hacer?

Se tiene la intención de que el colectivo docente conformado por director, docentes frente a grupo y docentes de apoyo participen en la delegación y realización de las actividades, esto con la participación activa de los estudiantes y apoyados por los padres de familia. De igual manera, en determinados meses se solicitará apoyo a los asesores técnicos pedagógicos de la zona para actuar como jurados y/o invitados a las demostraciones periódicas programadas.

¿Con qué se Quiere Hacer o se va a Costear?

La Institución cuenta con equipo: Tecnológico, servicios y material didáctico diverso que se pretende aprovechar en la realización de las distintas acciones; asimismo, la escuela se encuentra dentro del PETC, el cual otorga recurso financiero para ser utilizado en el fortalecimiento de la gestión escolar y el servicio de alimentación. En algunos casos, los alumnos y sus padres cuentan con los elementos necesarios en casa que pueden ser utilizados sin llegar a la adquisición de los mismos.

De igual manera, se tiene la posibilidad de utilizar parte de las aportaciones voluntarias de los padres de familia e ingresos de la cooperativa escolar para el financiamiento de cuestiones que no sea posible adquirir por los medios antes citados previo acuerdo con la tesorera de la Asociación de Padres de Familia.

Propuesta de Proyecto de Innovación

La propuesta que se tiene para resolver la problemática de la proyección institucional de la escuela Telesecundaria Núm. 527 consiste en la implementación de un programa anual de actividades que englobe aspectos académicos, cívicos, culturales y artísticos relacionados con las fechas conmemorativas o elementos representativos del mes o bimestre.

En este sentido, se plantea una serie de actividades relacionadas por cada corte mensual o bimestral y que involucra a alumnos, docentes, director y padres de familia; lo anterior con un espacio de demostración para estas acciones y que de esta manera se pueda vincular la Institución con la comunidad y al mismo tiempo logre proyección en ésta.

Se sugiere que dicho plan se compagine con la estrategia global de mejora escolar del centro educativo, la cual es definida por la SEP (2019) como:

Herramienta con la que el director y el colectivo docente, en el ejercicio de su autonomía de gestión, organizan las actividades de la escuela para atender las problemáticas y necesidades de las prioridades educativas del plantel de manera integral, consecuentes con los objetivos y metas establecidos en su Ruta de Mejora Escolar. En ésta se define la manera en que participan los maestros, los alumnos y los padres de familia y se establece la mejor forma de aprovechar los recursos materiales y financieros de los que se dispone. (p. 4)

Partiendo de ello, es posible incluir el programa anual de actividades propuesto en este proyecto como parte de dicha estrategia, la cual busca atender necesidades del plantel como lo es la proyección con apoyo de la participación de la comunidad educativa y el uso de los recursos con que se dispone.

El programa propuesto para aplicarse durante el ciclo escolar 2019-2020 en la escuela Telesecundaria está distribuido mensual o bimestralmente atendiendo las ocho sesiones de CTE que se tienen en el ciclo escolar, esto con la intención de poder organizar, distribuir y valorar las acciones efectuadas. Sin embargo, desde la fase intensiva de estas reuniones colegiadas en el mes de agosto previo al inicio de clases se pueden establecer compromisos de realización, así como la distribución de actividades.

Cabe mencionar que la escuela donde se circunscribe el proyecto cuenta con recurso económico proveniente del PETC para el rubro de fortalecimiento de la gestión, dentro del cual se puede adquirir materiales e insumos a utilizar en la ruta de mejora de la escuela, así como de

la estrategia global de mejora escolar. De igual manera, se tiene otra partida para el servicio de alimentación.

El programa anual busca lograr una participación conjunta de maestros, alumnos y padres de familia en la ejecución de actividades lúdicas y culturales que puedan generar un aprendizaje significativo y que al mismo tiempo permitan transmitir una imagen positiva a la comunidad del trabajo realizado al interior de la Institución.

La tabla 1, detalla las acciones a desarrollar cada mes o bimestre, así como los responsables, recursos y costos necesarios para ello.

Tabla 1

Programa Anual de Actividades Ciclo Escolar 2019-2020

Mes	Acciones	Responsables	Recursos	Costos
Septiembre	Escenificación del Grito de Dolores	Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo	Utilería (objetos utilizados en escenificación), libreto de la escenificación	\$0.00 (ya se tienen, además de impresora, tinta y servicio de internet)
	Bailable “El jarabe tapatío”	Padres de familia	Renta de vestuario de danza	\$360.00
	Degustación de platillos típicos mexicanos: gorditas, tacos dorados, enchiladas, pozole, aguas frescas		Insumos para los alimentos, desechables	\$ 0.00 (se obtienen a través del PETC)
	Poesía coral a Miguel Hidalgo		Copias de poesía coral	\$0.00 (ya se cuenta con tinta, hojas e impresora)
	Festival patrio		Equipo de sonido y sistema de micrófonos inalámbricos	\$0.00 (ya se cuenta con él)
Octubre	Lectura dramatizada del Descubrimiento de América	Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo	Relato sobre el Descubrimiento de América obtenido de la red, equipo de sonido	\$0.00 (se cuenta con el material y servicio de internet)

Mes	Acciones	Responsables	Recursos	Costos
	Observación de la película "Rojo amanecer", elaboración de reseña literaria, presentación a través de formato de mesa redonda		Película Rojo Amanecer obtenida de la red, hojas de máquina, bolígrafo, mobiliario, equipo de sonido	\$0.00 (se cuenta con el material y servicio de internet)
Noviembre	Análisis de los derechos humanos, representación y socialización a través de estatuas vivientes	Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo Padres de familia	Declaración Universal de los Derechos Humanos obtenida de la red, equipo de sonido	\$0.00 (se cuenta con el material y servicio de internet)
	Karaoke revolucionario		Pistas de canciones revolucionarias Pantalla plana Equipo de sonido	\$0.00 (obtenido de internet o existente)
Noviembre Diciembre – Enero	Bailable "Adelita"	Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo Padres de familia	Vestuario para bailable Equipo de sonido Pista musical	\$360.00 \$0.00 (existe) \$0.00 (existe)
	Elaboración de muñecos revolucionarios	Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo Padres de familia	Manta, hilo, aguja, tela, estambre	\$0.00 (cada alumno conseguiría el material para elaborarlo con ayuda de su padre)
	Festival revolucionario	Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo Padres de familia Sociedad de alumnos	Vestimenta alusiva a la fecha, equipo de sonido, micrófonos inalámbricos	\$0.00 (el vestuario se solicitará a los alumnos, se cuenta con equipo de sonido)
	Concurso de elaboración de piñatas		Periódico, globos gigantes, harina, papel crepé, cajas de cartón, tijeras. Premios en efectivo Medallas simbólicas	\$150.00 (globos), el resto del material se solicita a alumnos o se obtiene del PETC \$700.00 \$100.00

Mes	Acciones	Responsables	Recursos	Costos
	Concurso de elaboración de piñatas		Diplomas de participación (papel opalina, tinta, impresora, computadora)	\$30.00
Diciembre – Enero	Presentación de pastorela Buzón de tarjetas navideñas	Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo Sociedad de alumnos	Renta de vestuario para pastorela Escenografía y utilería de pastorela	900.00 \$0.00 (se cuenta con ambas)
Febrero	Presentación de pastorela Buzón de tarjetas navideñas Elaboración de cuento navideño Partición de rosca	Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo Sociedad de alumnos	Caja de cartón, papel lustre, tijeras, hule, cinta adhesiva Hojas de máquina, plumones, bolígrafo Rosca, chocolate, leche en polvo, agua, desechables, texto sobre la historia y significado de la rosca, equipo de sonido y micrófonos	\$0.00 (ya se cuenta con ello) \$0.00 (ya se cuenta con ello) \$0.00 (se obtiene del servicio de alimentación PETC, ya se cuenta con hojas, tinta, servicio de internet, equipo de sonido y micrófonos)
	Buzón de cartas		Caja de cartón, papel lustre, tijeras, hule, cinta adhesiva	\$0.00 (ya se cuenta con ello)
	Registro civil		Sillas, mesa, martillo, actas de matrimonio y divorcio (tinta de impresora), anillos de plástico, copas, refresco, utilería (velo de novia, ramo, sombrero, corbata, moño)	\$0.00 (ya se cuenta con ello)
	Torneo deportivo	Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo	Balones de fútbol, silbatos	\$0.00 (ya se cuenta con ello)

Mes	Acciones	Responsables	Recursos	Costos
	Cabina de radio	Apoyos técnicos pedagógicos de zona	Equipo de sonido, historia del 14 de febrero y spots sobre el amor y la amistad obtenidos de internet	\$0.00 (se cuenta con tinta, hojas, servicio de internet)
Marzo – Abril	Cabina fotográfica	Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo Apoyos técnicos pedagógicos de zona	Marco para fotos de unicef decorado a la fecha, cámara fotográfica, accesorios de utilería (sombreros, pelucas, corbatas, collares, etc.)	\$300.00 (ya se cuenta con la cámara y la utilería)
	Difusión de campaña de reciclaje en la escuela (carteles, proyección de videos, separación de basura)	Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo Apoyos técnicos pedagógicos de zona	Cartulinas, plumones, videos obtenidos de la red, cajas de cartón, hule, cinta adhesiva	\$0.00 (se cuenta con ello o puede ser obtenido de la red)
	Concurso-pasarela de modas con material reciclado	Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo Sociedad de alumnos	Pellón rojo, equipo de sonido, trofeo (envases de plástico, pintura acrílica, pegamento), diplomas de participación (opalina, tinta, impresora), estímulo económico	\$0.00 (se cuenta con ello) \$900.00
	Muestra de manualidades elaboradas con material reciclado		Material reciclado	\$0.00 (obtenido del reciclaje)
Marzo – Abril Mayo	Elaboración de invitación (manualidad) para el festejo del día de la madre consistente en canasta de lazo con gomitas de dulce	Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo Apoyos técnicos pedagógicos de zona	Lazo, barras de silicón, pistola de silicón, cola de rata, impresión de hora y fecha del festejo (opalina, tinta de impresora), bolsas de gomitas	\$600.00 (se cuenta con algunos materiales)
	Ensayo y presentación de canciones alusivas	Director	Pantalla plana, equipo de sonido	\$0.00 (se cuenta con ello)

Mes	Acciones	Responsables	Recursos	Costos
	por el día de la madre en formato karaoke (Señora señora, Gracias mamá, Vivo por ella)	Docentes frente a grupo Docentes de apoyo Sociedad de alumnos Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo		
Mayo	Elaboración y proyección de presentación PowerPoint para ser proyectada a las madres de familia en el festival conteniendo mensajes emotivos de los alumnos a sus madres y acompañado de una fotografía de ellos cuando eran bebés con su mamá	Sociedad de alumnos	Escáner, fotografías de bebés, mensajes escritos por los alumnos (hojas de máquina de colores, bolígrafos), computadora, proyector	\$0.00 (se cuenta con el material)
	Ensayo y presentación de fonomímica "Mujer rica, mujer pobre"	Sociedad de alumnos Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo	Accesorios diversos para la fonomímica (desodorante, limón, tacones, botas de plástico, etc.)	\$0.00 (los alumnos los conseguirán de sus objetos personales y de casa)
	Bailable moderno por alumnos y alumnas de la escuela	Apoyo técnico pedagógico de la zona	Equipo de sonido, vestuario	\$0.00 (se cuenta con el equipo, el vestuario lo adaptarán de alguno ya existente)
	Karaoke para las madres		Accesorios de utilería (sombreros, pelucas, corbatas, collares, etc.), pistas musicales en video reproducidas de la red, equipo de sonido, proyector.	\$0.00 (se cuenta con la utilería, el equipo tecnológico y el servicio de internet)
	Festival del día de la madre		Equipo de sonido	\$0.00 (se cuenta con él)

Mes	Acciones	Responsables	Recursos	Costos
	Repaso de reactivos incluidos en el examen del tercer trimestre		Copias de exámenes trimestrales de los tres grados impresos por equipo	\$0.00 (se cuenta con impresora, tinta, hojas de máquina, computadora, archivos de exámenes trimestrales)
Junio - Julio	Organización de equipos conformados por alumnos de los tres grados	Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo Apoyo técnico pedagógico de la zona	Listas de alumnos de los tres grados	\$0.00 (se cuenta con impresora, tinta, hojas de máquina, computadora con sistema de control escolar actualizado)
	Juego de la oca con reactivos incluidos en los exámenes del tercer trimestre	Director Docentes frente a grupo Docentes de apoyo Apoyo técnico pedagógico de la zona	Manta con tablero del juego de la oca, reactivos de exámenes bimestrales impresos, latas de aluminio grandes, pintura en aerosol, cinta adhesiva, plumones, hojas, tijeras, dados, sonido, personalizadores por equipo (peluches, juguetes, artículos diversos en general).	\$100.00 (sólo se compraría el aerosol, ya se tiene el tablero y los dados, el resto de los materiales ya se cuenta con ellos o se pueden solicitar a los alumnos de lo que cuenten en su casa)

Fuente: Elaboración propia.

Conclusiones

El proyecto de innovación propuesto tiene como finalidad proyectar la escuela Telesecundaria desde adentro, es decir, a través de la muestra del trabajo que se realiza al interior de la institución. Es importante destacar que el proyecto busca conjuntar aspectos académicos, artísticos y culturales con la intención de presentar una opción atractiva para los posibles alumnos y comunidad donde se inserta, al tiempo que logra mayor vinculación con el entorno.

Lograr proyección institucional requiere de tiempo; sin embargo, este proyecto permite ir avanzando hacia el reconocimiento de la actividad pedagógica desarrollada al interior, el cual a su vez redundará en la mejora de la imagen institucional y la consolidación del centro educativo, teniendo como efecto deseable el aumento en la matrícula escolar.

Referencias

- Barraza, A. (2013). *¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa?* Universidad Pedagógica de Durango.
https://redie.mx/librosyrevistas/libros/como_elaborar_proyectos_de_innovacion.pdf
- Hernández, S., R., Fernández, C., C. y Baptista, L., P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). Mc-Graw Hill.
- Ponce Talancón, H. (2007). La matriz foda: alternativa de diagnóstico y determinación de estrategias de intervención en diversas organizaciones. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 12(1), 113-130. <https://www.redalyc.org/pdf/292/29212108.pdf>
- Secretaría de Educación Pública. (8 de junio de 2019). *Consejo Técnico Escolar. Estrategias Globales de Mejora Escolar. Orientaciones para su diseño*.
<https://escuelasecundariatecnica28.jimdo.com/consejo-técnico-escolar/estrategias-globales-de-mejora-escolar-orientaciones-para-su-diseño/>

*Educación
Media Superior y Superior*

Curso de Inducción: Actividades Lúdicas, Aspectos Institucionales y Estrategias Pedagógicas Para Estudiantes de Nuevo Ingreso

Alicia Ivette Maytorena Lazcano

*Estudiante del Doctorado en Ciencias de la Educación
Instituto Universitario Anglo Español
alicia_maytorena@anglodurango.edu.mx*

Resumen

La propuesta de innovación presentada es un curso de inducción único, flexible y dinámico, que combina teoría y práctica con actividades lúdicas, cívicas, deportivas, culturales y artísticas que logren mantener la matrícula y favorecer el rendimiento académico, la identidad y la sana convivencia del Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos No. 20 Dolores Hidalgo (CECyTE 20), al hacer que el alumnado desarrolle su sentido de pertenencia hacia el plantel y por ende cause un impacto en la comunidad escolar.

Palabras clave: Proyecto de innovación, curso de inducción, rendimiento académico.

Abstract

The innovation proposal presented is a unique, flexible and dynamic induction course that combines theory and practice with playful, civic, sporting, cultural and artistic activities that manage to maintain tuition and promote academic performance, identity and healthy coexistence in the Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de Durango No. 20 Dolores Hidalgo (CECyTE 20), by making students develop their sense of belonging to the campus and thus make an impact on the school community.

Keywords: Innovation project, induction course, academic performance.

La transición entre niveles educativos puede llegar a ser un gran desafío para los jóvenes que están viviendo una etapa transitiva en todos los sentidos. Para muchos de ellos significará la definición de su trayecto de vida pues podrán estar con base a las decisiones que tomen, iniciando una etapa laboral o profesional.

En el contexto educativo, particularmente en el nivel medio superior se vive una realidad en la que se tiene que hacer frente a un fenómeno que afecta significativamente, el abandono escolar.

La propuesta que se presenta a través de un proyecto de innovación, se adelanta a estrategias que generalmente se diseñan a partir de iniciado el ciclo escolar y, que quizá no resulten con la eficacia deseada. El proyecto propone comenzar desde el primer día en que el alumno llega al plantel, en aprovechar ese primer acercamiento a la Institución que se podrá convertir en su nueva comunidad.

Innovar implícitamente conlleva a modificar aspectos esenciales en la manera en cómo se han realizado tradicionalmente las estrategias, en esta propuesta del desarrollo del curso de inducción se proponen actividades que complementan de forma lúdica los contenidos establecidos en los materiales de trabajo, favoreciendo el desarrollo de aprendizajes significativos, la nivelación y mejora en el rendimiento académico, propiciando la integración de los alumnos de nuevo ingreso a la comunidad escolar y generando paulatinamente el sentido de pertenencia a la Institución; a la par se forma un vínculo con el personal que labora en la misma.

La propuesta pretende incidir directamente con los intereses del CECyTE 20, del Subsistema Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de Durango (CECyTED), que busca estrategias innovadoras para mantener la matrícula y favorecer el rendimiento académico, la identidad y la sana convivencia.

Determinación del Agente Innovador

El ámbito de desarrollo de la presente propuesta se realiza respecto a la enseñanza, debido a la experiencia y necesidad detectada por la autora durante las prácticas educativas realizadas dentro del aula, así mismo, se opta por la modalidad de agente individual con la colaboración de un amigo crítico, para este hecho, se cuenta con el apoyo del profesor Jesús Cepeda, ya que como lo menciona Barraza (2013), el enfoque crítico progresista hace hincapié

en el hecho de que la innovación surge del intercambio y cooperación, dando sentido al enriquecimiento y contraste de ideas.

Elección de la Preocupación Temática

Esta elección tiene su origen de tipo empírico, debido a que surge de una situación concreta de la práctica profesional, mediante la observación, intercambio de opiniones y análisis de las discusiones generadas a partir de un curso de inducción que provea de los conocimientos básicos y elementales para motivar a los estudiantes a continuar con sus estudios y contribuya en su rendimiento académico e ingreso al primer semestre en educación media superior.

Dicha preocupación temática, por su nivel de concreción, es la específica, debido a que, el conocimiento que se tiene del tema es tal que permite identificar los aspectos a abordar dentro del mismo. Además, se considera esta temática como un generador de supuestos.

La evaluación de los diferentes tipos de preocupaciones temáticas consideradas para la generación de la construcción de un problema que desencadene un proceso de innovación educativa tiene un nivel alto de pertinencia.

Construcción del Problema Generador de la Innovación

El problema generador de la innovación fue construido con la estrategia empírico autorreferencial, empleando técnicas de investigación cualitativas para su análisis, así como técnicas de poco rigor metodológico, permitiendo identificar las características de la práctica, para ello se considera la propuesta realizada por Barraza (2013).

Pasos Para la Construcción del Problema de Interés

Los tres pasos de la estrategia empírico autorreferencial que el agente innovador procederá a construir para el problema generador de la innovación se presentan a continuación:

- a) Recolección de la información.
- b) Identificación del problema generador de la innovación.
- c) Formulación de la hipótesis de acción.

Recolección de la Información. Lo primero a realizar es un diagnóstico propio a la situación generadora del problema, donde se considera preciso el recabar información utilizando distintas herramientas por el agente innovador.

El primer paso a realizar es la identificación de las necesidades, detección del problema y los intereses, las cuales fueron obtenidas de las entrevistas Semi-Estructuradas realizadas a los encargados de control escolar y coordinación académica. Las similitudes encontradas en dichas entrevistas se muestran en la tabla 1:

Tabla 1

Necesidades, Problema e Intereses

Necesidades	Problema	Intereses
Promover el plantel. Disminuir la deserción escolar. Fortalecer los aprendizajes. Fortalecer la identidad institucional.	Mantener la matrícula del alumnado que presenta deficientes saberes previos, un perfil de egreso no idóneo en educación básica, desinterés, falta de motivación y de adaptación a una nueva escuela que favorezca la identidad, pertinencia y una sana convivencia en el plantel.	Mantener y/o aumentar la matrícula. Disminuir el bajo rendimiento académico. Propiciar un clima institucional favorable.

Fuente: Elaboración propia.

Para el presente proyecto de innovación otras de las técnicas a utilizar son la matriz de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA) y la entrevista reflejo, la cual, se desarrolla con el apoyo del amigo crítico anteriormente mencionado y bajo el siguiente procedimiento propuesto por los autores Boggino y Rosekrans (2004, como se citó en Barraza, 2013).

El procedimiento para llevar a cabo la técnica de la entrevista reflejo es el siguiente:

1. El agente innovador le plantea, de la manera más clara posible, al amigo crítico su preocupación temática.

2. El amigo crítico inicia la entrevista al respecto haciendo, en primera instancia, uso de las palabras preguntas: ¿Qué?, ¿quiénes?, ¿cómo?, ¿dónde?, ¿por qué?, ¿para qué? y ¿cuándo?
3. Una vez respondidas éstas y otras preguntas surgidas de la información proporcionada por el propio agente innovador, el amigo crítico abre un espacio de 15 minutos donde de manera individual analiza la información proporcionada por el agente innovador; en este análisis busca inconsistencias, lagunas de información, contradicciones, generalizaciones ambiguas, etc.
4. Con el análisis realizado a este respecto el amigo crítico formula una nueva cédula de entrevista y vuelve a aplicársela al agente innovador.
5. Una vez realizada esta segunda fase de la entrevista el amigo crítico realiza un análisis de la información proporcionada por el agente innovador e identifica el problema generador de la innovación. Este problema es presentado al agente innovador y si es necesario se abre un espacio de diálogo y discusión entre el amigo crítico y el agente innovador para llegar a concluir en el problema.

La matriz FODA fue realizada con el apoyo del director, subdirector, personal docente y el agente innovador, sirve para la realización de diagnósticos a instituciones y para la intervención profesional de estrategias y su seguimiento.

Hax et al. (1984, como se citaron en Ponce Talancón, 2007, p. 114) afirman que, “realizar diagnósticos en las organizaciones laborales es una condición para intervenir profesionalmente en la formulación e implantación de estrategias y su seguimiento para efectos de evaluación y control”.

Del análisis FODA se concluye que es necesario aumentar el nivel académico, mantener la matrícula y generar una identidad hacia el plantel.

Identificación del Problema Generador de la Innovación. A través de la recolección de información el problema generador de la innovación es identificado y puesto para ser resuelto,

quedando de la siguiente manera: ¿Cómo mantener la matrícula del CECyTE 20, favoreciendo el rendimiento académico, la identidad y la sana convivencia en el plantel?

Formulación de la Hipótesis de Acción. Un curso de inducción atractivo, que combine teoría y práctica con actividades lúdicas para mantener la matrícula y favorecer el rendimiento académico, la identidad y la sana convivencia del CECyTE 20 al hacer que el alumnado desarrolle su sentido de pertenencia hacia el plantel.

Objetivo. El objetivo general de este proyecto es lograr sentido de pertinencia en el que, personal docente pero sobre todo el alumnado se identifiquen unos con otros, la finalidad es formar un gran grupo organizacional que contribuyan a la obtención de mejores resultados.

Meta. Lograr una matrícula sostenida con un promedio de 350 alumnos en el CECyTE 20, mediante un curso de inducción atractivo e integral al contemplar actividades lúdicas, aspectos institucionales y las estrategias pedagógicas que fortalezcan las bases, los aprendizajes esperados y las competencias a desarrollar al incorporarse al primer semestre garantizando un buen rendimiento desde el ingreso al plantel.

Construcción del Proyecto de Innovación

La solución propuesta al problema identificado con anterioridad presenta un carácter innovador ya que representa algo nuevo para el contexto donde se desarrollará, coadyuvará a mejorar la situación que prevalece actualmente en cuanto a la proyección institucional del centro educativo y conlleva un cambio en las prácticas institucionales según lo expuesto por Barraza (2013).

Así también, se realizó análisis sobre los elementos que se deben considerar en un proyecto de innovación de acuerdo con Espinoza (1987, como se citó en Barraza, 2013) y con base en ocho preguntas básicas a responder, mismas que se presentan a continuación:

1. ¿Qué se quiere hacer? Un curso de inducción único y diferente a lo que cada año se ha realizado, el cual esté vinculado al programa que manejan los planteles del subsistema CECyTED, pero que además de actividades académicas, incluya los

aspectos deportivo, cívico, artístico y cultural; para generar un acercamiento, confianza y acompañamiento institucional entre los estudiantes de nuevo ingreso y el plantel, logrando la permanencia, aumento del nivel académico y eficiencia terminal de la Institución.

Las estrategias y actividades van desde la bienvenida y presentación de la Institución hacia los estudiantes de recién ingreso, recorrido e historia del plantel, hasta responder a los alumnos: ¿Quiénes somos como plantel?, ¿qué hacemos?, ¿cómo lo hacemos? y ¿para qué lo hacemos? Es importante incluir las activaciones físicas y mentales al inicio de cada día, dinámicas de conocimiento y participación y estrategias de enseñanza aprendizaje, todas ellas contemplando los tres canales de percepción del aprendizaje.

2. ¿Por qué se quiere hacer? Es sumamente importante nivelar los conocimientos adquiridos durante su educación básica con un curso de inducción creativo que les permita fortalecer y enriquecer lo aprendido y con ello estar preparados para cursar su primer semestre con bases firmes que sigan asegurando grandes avances en educación media superior y motive a seguir al siguiente nivel.

Al inicio los jóvenes inscritos al plantel realizan un examen de admisión que permite saber los conocimientos adquiridos en su trayecto de educación básica y al término del curso de inducción realizan una nueva evaluación para poder conocer los nuevos resultados, mismos que darán pautas para seguir trabajando en favor de lo obtenido.

3. ¿Para qué se quiere hacer? Un nuevo curso de inducción bien planeado, elaborado y ejecutado puede ofrecer mejoras significativas en cuestión de imagen, presencia, permanencia, formación y rendimiento, y ello es buscado por toda Institución. El ser visualizado como un plantel que busca innovar en sus procesos para la obtención de mejores resultados en colaboración de todo el personal, conlleva a un ambiente de sana convivencia por parte de todos sus participantes, motiva a la superación,

actualización y a la formación de un personal y alumnado proactivo que logre impactar positivamente en los demás.

4. ¿Cuánto se quiere hacer? Las pretensiones son altas, se busca que la dirección general de CECyTED a través de su Dirección Académica previa evaluación, acepte la implementación del proyecto y que cada año este nuevo curso de inducción tenga mejoras en función de los resultados obtenidos por parte del personal que colabora y participa directamente en esta noble labor, que con base en la experiencia generará más cambios en pro de toda la comunidad escolar.

El hacer las cosas diferente pero significantes y con resultados en favor de la comunidad estudiantil hará más amplia la exigencia en la mejora anual de este curso con una mayor y mejor labor docente y de todo el personal involucrado cumpliendo el objetivo general de la propuesta y alcanzando la meta.

5. ¿Dónde se quiere hacer? Este proyecto de innovación está hecho para el plantel CECyTE 20, ubicado en camino vecinal que conecta la carretera del Mezquital con la carretera México; km. 8 + 428.50; C.P. 34307, poblado Dolores Hidalgo.
6. ¿Cómo se quiere hacer? La propuesta será planteada al director por parte de la autora y un docente del plantel, quienes con base al análisis del diagnóstico y las propuestas de mejora presentarán las ventajas inmediatas y a largo plazo de la implementación; dada la respuesta se espera presentarse ante el colectivo docente como un curso innovador y necesario para nivelar, motivar y aumentar el rendimiento académico de los estudiantes, con la apertura de escuchar y atender comentarios, sugerencias o alternativas viables y factibles al curso elaborado.

La propuesta se da a conocer al personal docente para hacer mención a los responsables de las acciones establecidas: Tiempos, materiales, organización y puesta en marcha. Al final de cada sesión del innovador curso de inducción se tendrá

una reunión breve con los docentes responsables para conseguir una retroalimentación y evaluación de dicho curso.

7. ¿Quiénes lo van a hacer? Los encargados serán los docentes responsables de las asignaturas a impartir con el apoyo de los demás compañeros docentes y personal administrativo, contando con la guía y apoyo de la autora del curso en cualquier momento.
8. ¿Con qué se quiere hacer o se va a costear? Con la infraestructura que cuenta el plantel es suficiente para costear el curso innovador de inducción; así mismo, se cuenta con los recursos humanos (docentes y personal administrativo), como: Tecnológicos (proyector, computadora e internet), materiales (guía, hojas papel bond, plumones, etc.). La guía es un material que se les facilita por parte de Dirección General del CECyTED.

Propuesta de Proyecto de Innovación

El nombre de la propuesta del proyecto de innovación es *Curso de Innoducción*, presentado con la firme intención de nivelar y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes que concluyeron sus estudios en educación básica y que están por ingresar a media superior, con actividades académicas, deportivas, cívicas, artísticas y culturales, causando un acompañamiento institucional hacia estos estudiantes de recién ingreso, con la finalidad de lograr la permanencia y el aumento del nivel académico.

El proyecto va dirigido a estudiantes de nuevo ingreso de media superior, con un curso de inducción aplicado durante dos semanas del mes de agosto, de lunes a viernes para atender la necesidad primordial de nivelar a los estudiantes que van a ingresar al primer semestre de media superior, fortaleciendo sus conocimientos, habilidades y competencias elementales de ingreso a la preparatoria y que estas mismas respondan a los requerimientos actuales de la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS) y estén basados en el Nuevo Modelo Educativo para Educación Media Superior.

Los recursos humanos, materiales y tecnológicos se encuentran cubiertos por el plantel al contar con la infraestructura, personal y material didáctico necesario para el proyecto.

El tiempo disponible por parte del colectivo docente y personal administrativo para la organización del curso es durante el mes de julio, contando con la participación activa y el compromiso de mejorar la calidad en la educación.

El *Curso de Inroducción* está diseñado para llevarse a cabo en una fase intensiva de dos semanas con el apoyo de una guía sobre comprensión lectora, comprensión matemática y ciencias experimentales; contando ahora con la combinación de actividades diferentes y variadas sin dejar la parte académica y enriquecido con lo lúdico, lo cual, hace que el aprendizaje sea significativo.

Conclusiones

La propuesta presentada a través de un proyecto de innovación muestra estrategias que generalmente se diseñan a partir de iniciado el ciclo escolar en cambio, éste proyecto propone comenzar desde el curso de inducción con actividades incluyentes que complementan de forma lúdica los contenidos establecidos en los materiales de trabajo, favoreciendo el desarrollo de aprendizajes significativos, la nivelación y mejora en el rendimiento académico, propiciando la integración de los alumnos de nuevo ingreso a la comunidad escolar y generando el sentido de pertenencia a la institución.

En sí, la propuesta viene a resolver el problema que la mayoría de las instituciones enfrentan, el sostenimiento de la matrícula del alumnado y sus deficientes saberes previos, un perfil de egreso no idóneo en educación básica, desinterés, falta de motivación y de adaptación a una nueva escuela que favorezca la identidad, pertinencia y una sana convivencia en el plantel.

Referencias

Barraza, A. (2013). *¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa?* Universidad Pedagógica de Durango.

https://redie.mx/librosyrevistas/libros/como_elaborar_proyectos_de_innovacion.pdf

Ponce Talancón, H. (2007). La matriz foda: alternativa de diagnóstico y determinación de estrategias de intervención en diversas organizaciones. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 12(1), 113-130. <https://www.redalyc.org/pdf/292/29212108.pdf>

Innovación Educativa de Inclusión, Para Alumnos de Bachillerato

Miriam Merari Nívar Hernández

*Estudiante del Doctorado en Ciencias de la Educación
Instituto Universitario Anglo Español
Docente del CBTa No. 3
mnavarh@hotmail.com*

Lucia Criseida Soto Carrera

*Docente del CBTa No. 3
lucy.soto13@hotmail.com*

Mariela Yareli Barrios Galindo

*Docente del CBTa No. 3
marielayareli@hotmail.com*

Resumen

La educación en México, según el artículo tercero de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (2020) es obligatoria para todos los mexicanos, desde preescolar hasta nivel medio superior y esta debe ser además de obligatoria, universal, inclusiva, pública, gratuita y laica. Como parte de la inclusión educativa, se busca que todos los niños y jóvenes tengan los mismos derechos y las mismas posibilidades de recibir educación de calidad dentro de las escuelas públicas, sin importar las necesidades especiales y/o discapacidades intelectuales que puedan tener a cualquier edad, y para ello existen instituciones que dan apoyo a las escuelas o escuelas especiales para los casos que así se requieran; sin embargo, a nivel medio superior, este apoyo no está considerado y en el Centro de Bachillerato Tecnológico agropecuario No. 3 (CBTa No. 3), se están presentando casos de jóvenes con estas necesidades de atención especial, pero lamentablemente la Institución no tiene nada con que atenderlos por lo que se está incluyendo a estos jóvenes pero no se les presta la atención adecuada, por lo que a la vez se les excluye ya que los docentes no tienen las herramientas para lograr la inclusión en los grupos regulares, es por ello que este documento muestra una propuesta de intervención para ayudar a este grupo de jóvenes, mediante un proyecto de innovación didáctica, en donde se

busca el atender a jóvenes con discapacidad intelectual y/o con necesidades educativas especiales.

Palabras clave: Discapacidad intelectual, necesidades educativas especiales, estrategia didáctica.

Abstract

Education in Mexico, according to the third article of the Political Constitution of the United Mexican States, is compulsory for all Mexicans (2020), from preschool to upper secondary level, and it must also be compulsory, universal, inclusive, public, free and secular. As part of educational inclusion, it is intended that all children and young people have the same rights and the same possibilities to receive quality education within public schools, regardless of special needs and / or intellectual disabilities that they may have at any age, and for this there are institutions that give support to schools or special schools for cases that are required, however at the upper secondary level, this support is not considered and in the Centro de Bachillerato Tecnológico agropecuario No. 3 (CBTa No. 3), they are being presented cases of young people with these special care needs, but unfortunately the institution has nothing to attend to them, which is why these young people are being included but they are not being given adequate attention, so at the same time they are excluded since teachers do not have the tools to achieve inclusión in regular groups, that is why this document shows an intervention proposal for to help this group of Young people, through a didactic innovation Project, which seeks to serve Young people with intelectual disabilities and /or with special educational needs.

Keywords: Intelectual disability, special educational needs, didactic strategy.

Desde el año 2012 por decreto constitucional (Calderon, 2012), la educación de nivel medio superior es parte de la educación obligatoria en México y desde entonces más jóvenes se integran a este nivel educativo y más retos y dificultades se presentan para los profesores; como lo es las aulas con una gran cantidad de estudiantes, ingreso de jóvenes con niveles académicos bajos y estudiantes con alguna discapacidad intelectual que requiere atención especial.

Existen muchas becas que apoyan para que los jóvenes sigan estudiando por lo que los jóvenes al término de sus estudios básicos, continúan con la educación media superior que también cuenta con becas, además de que este nivel educativo es ahora parte de la educación obligatoria en México; por lo que, los jóvenes deben contar con este nivel educativo sin importar sus condiciones ya sea económicas, físicas o intelectuales. Desde tiempo atrás la educación especial se ofrece a todos los niños y jóvenes que así lo requieren, pero esta educación ha sufrido algunos cambios y desde que el término inclusión aparece dentro del sistema educativo los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE), son integrados a las instituciones educativas regulares y existen maestros de apoyo que ayudan a los maestros titulares de los grupos para apoyar con la educación de estudiantes con estas necesidades.

Los niños y jóvenes con NEE según el acuerdo secretarial 573 publicado en el Diario Oficial de la Federación (DOF) (DOF, 2010) son aquellos que:

Presentan un desempeño escolar significativamente distinto en relación con sus compañeros de grupo, por lo que requiere que se incorporen a su proceso educativo mayores y/o distintos recursos con el fin de lograr su participación y aprendizaje, y alcanzar así los propósitos educativos. (párrafo 11)

Por lo tanto es obligación del Estado mexicano otorgar educación dentro de las escuelas regulares a los jóvenes con alguna discapacidad o necesidad educativa especial y se les debe abrir la posibilidad de continuar con sus estudios siendo este el caso de la Institución para donde el presente proyecto de innovación se propone, el CBTa No.3, ubicado en las afueras de la ciudad de Durango, en el Estado de Durango, carretera a la Ferrería Km 7.5, y en donde muchos de los jóvenes al ser rechazados de otras instituciones acuden a ella, ya que al ser una escuela de la periferia creen que tienen más posibilidades de ser aceptados, y es verdad si se les acepta, como se les debería aceptar en cualquier otra Institución de nivel medio superior.

Antecedentes

El problema de innovación surge cuando ingresan a la Institución (bachillerato regular) los *jóvenes con alguna discapacidad intelectual*, que son aquellos que “presentan una deficiencia intelectual, mental y/o sensorial que limita su capacidad para ejercer una o más actividades de la vida diaria” (DOF, 2010, párrafo 10), con NEE o jóvenes sobresalientes siendo estos los “que destacan significativamente del grupo educativo y social al que pertenecen en uno o más de los siguientes campos del quehacer humano: Científico-Tecnológico, Humanístico-Social, artístico y/o de acción motriz” (DOF, 2010, párrafo 7).

Aunque se haya decretado que la educación media superior es obligatoria y se debe prestar servicio a todos los jóvenes que así lo demanden sin negar el acceso a nadie, no se legisló o modificó algún programa o Institución para que apoye a los jóvenes con discapacidad o sobresalientes, como los existe a nivel básico (preescolar, primaria y secundaria), siendo los Centros de Atención Múltiple (CAM), que atienden a jóvenes que tienen una discapacidad muy severa, o las Unidades de Servicio de Apoyo a la Educación Regular (USAER) que prestan ayuda a las escuelas detectando a estos niños que requieren atención especial y orientando a los maestros titulares de los grupos, pero solo son para nivel básico.

Así como no hay instituciones específicas para atender a estos estudiantes tampoco hay profesores de educación especial dentro de los bachilleratos, y los profesores existentes en la Institución no cuentan con las herramientas para atenderlos, por lo que ellos demandan que estos jóvenes no sean aceptados o que sea la oficina de Orientación Educativa quien atienda sus necesidades y esta oficina tampoco está adecuada, no tienen el personal suficiente, ni cuenta con la capacitación correspondiente para así hacerlo.

Algunos de los jóvenes que presentan discapacidad y que han llevado educación especial en secundaria llegan con sus expedientes y/o diagnósticos y muchas veces no los muestran, por miedo al rechazo o vergüenza tanto del alumno como de los padres e intentan ocultarlo, pero al ingresar a la Institución, al comenzar las clases, los docentes no saben qué hacer, como actuar

o que actividades realizar con estos alumnos, que inevitablemente llegan a una reprobación de todas o casi todas las materias y/o problemas con los docentes por diversas actitudes de los jóvenes debido a que presentan alguna deficiencia o problema y que después de uno o dos periodos reprobados los padres *expresan* la situación de su hijo.

Dada la existencia de esta necesidad se acude al recurso de innovación educativa que como lo indican Barraza et al. (2005), estas acciones se pueden llevar a cabo en los ámbitos de: La gestión institucional, del currículum y de la enseñanza; y por lo tanto, se busca realizar una propuesta para dar solución mediante una de estas acciones de innovación.

Propuesta de Innovación Educativa

Con el objetivo de ayudar y dar una solución al problema descrito se propone el presente proyecto de innovación, que de acuerdo con la clasificación de Barraza (2013) se ubica en el ámbito de la enseñanza, ya que se realiza como una práctica intervención didáctica, para la construcción de una estrategia didáctica y con medios para la enseñanza, siendo de tal forma una innovación didáctica.

Al momento de su construcción se considera lo mencionado por Barraza et al. (2005), que indica que al reconocer los problemas existentes el profesor debe construir una solución original y novedosa desde su propia experiencia, lo que ayudará a que sea de carácter innovador y que además no sea difícil de llevar a cabo y pueda realizarse con éxito.

Se toma como modelo procesual para generar la innovación educativa el modelo de resolución de problemas, en el que sus características básicas del enfoque son (Barraza, 2013):

1. El usuario constituye el punto de partida,
2. El diagnóstico precede a la identificación de soluciones,
3. La ayuda del exterior no asume un papel de dirección, sino de asesoría y orientación,
4. Se reconoce la importancia de los recursos internos para la solución de los problemas,
5. Se asume que el cambio más sólido es el que inicia e interioriza el propio usuario.

(p.22)

Determinación del Agente Innovador

Para llevarlo a cabo se realiza mediante la participación colaborativa, determinado que como agente innovador se realizará por medio de un equipo innovador conformado por tres docentes de la Institución Educativa donde se presenta el problema, con lo que se cumple (Barraza, 2013), de que equipo innovador debe ser conformado por un mínimo de tres y un máximo de nueve integrantes, las docentes que integran el equipo innovador son: Una de ellas docente de la Institución y la responsable del área de orientación educativa y las otras dos docentes de primero, segundo y sexto semestre, además las tres figuran como tutoras grupales en alguno de los grupos en las que imparten clases, cumpliendo así con lo señalado por Barraza (2013) que establece que *un equipo innovador* “puede estar conformado exclusivamente por los agentes educativos involucrados en el proceso innovador o incorporar agentes externos (asesor o investigador)” (p. 31).

Elección de la Preocupación Temática

Tomando como referencia lo señalado en la guía de indagación de Barraza (2013), la preocupación temática se clasifica como empírica por su origen, ya que surge de una situación presentada actualmente y que cada vez se está haciendo más común que se presente; además es específica por su nivel de concreción, al ser los jóvenes con NEE los que preocupan para este proyecto, y por último, es generador de supuestos por su respaldo implícito de ellos, ya que lo único que se pretende es dar atención a los jóvenes que caigan en los casos señalados; lo que se puede entender como de una preocupación temática de pertinencia alta al ser empírica y contrastadora de supuestos pero de pertinencia media por su nivel de concreción específica.

El problema se está presentando cada vez que un alumno (a) con alguna discapacidad intelectual o necesidades especiales ingresa a la Institución. Desde el 2015 aproximadamente se han presentado en cada nuevo ciclo a primer semestre el ingreso de jóvenes con alguna NEE, con un frecuencia de uno a cinco estudiantes por generación, que probablemente no es una cifra muy significativa ya que el total de los estudiantes de nuevo ingreso es de un aproximado de 400

alumnos, sin embargo son jóvenes que se encuentran dentro del plantel y por decreto constitucional tienen el derecho a ser atendidos conforme a sus necesidades y a los cuales se les debe prestar atención para que logren sus aprendizajes, ya que si no se hace serán parte de los alumnos desertores.

Dichos estudiantes tienen diversos tipos de necesidades especiales como pueden ser: Déficit de atención, sordera, autismo, baja o nula comprensión lectora y matemática, medicados, u otros, pero todos ellos han estudiado en una secundaria regular y acreditaron por los programas de apoyo que existen en las instituciones con maestros de educación especial.

El problema específico es que los docentes de educación media superior, al no tener estudios y/o capacitación en educación especial, no saben cómo tratarlos o que actividades realizar con estos estudiantes para que adquieran conocimiento y acrediten las materias, ya que muchos de ellos puntualizan que los conocimientos que se requieren para la aprobación de la materia, estos jóvenes no los alcanzan, es por ello que muchos docentes los reprueban por no cumplir con las actividades requeridas y no aprobar los exámenes; por otro lado están los docentes que prácticamente los ignoran en clase pero los acreditan con la pura asistencia sin pedirles se esfuercen en aprender o en realizar alguna actividad; de esto se desprende la preocupación del equipo innovador, ya que se percibe que como lo menciona Acuña (2018), en su artículo: La Educación Especial en México: El Futuro Incierto, “se está incluyendo a través de la exclusión” (párrafo 6).

Por lo que, con esta innovación se pretende que se eviten estas situaciones y así poder brindar a los jóvenes una educación adecuada y las herramientas necesarias, para que puedan avanzar en los semestres y no tener que abandonar el bachillerato en los primeros semestres, que es lo que en estos momentos está ocurriendo y así poder avanzar en educación.

Construcción del Problema Generador de la Innovación

Para la construcción del proyecto de innovación, se tomó como base la propuesta de Espinoza (1987, como se citó en Barraza, 2013) quien propone que un proyecto debe responder a ocho preguntas básicas que corresponden a los elementos clave de cualquier proyecto.

Para la construcción del problema se utiliza la estrategia empírico autorreferencial, haciendo uso de la Tabla de Invención, que López (2015), señala como una estrategia auxiliar para determinar un tema que genere una innovación. Para ello se inicia con una tabla de doble entrada, con los cuatro lugares comunes de la educación indicados por Kemmis y Mc Taggart (1988, como se citó en López, 2015): Los enseñantes, los estudiantes, el tema de estudio y el entorno.

Para llenar la tabla, el equipo innovador utiliza la estrategia denominada *brainstorming* o lluvia de ideas de Osborn (2004, como se citó en Barraza, 2013), en donde una de las integrantes iba realizando las preguntas correspondientes a cada cuadro y se iba llenando la tabla según se fuera contestando por las integrantes del equipo, después se realiza un análisis del llenado de la tabla y se acomoda de la forma que a las docentes les parece más certera, quedando como se muestra en la tabla 1 que a continuación se presenta:

Tabla 1

Tabla de Invención de Doble Entrada

	Enseñantes A	Estudiantes B	Tema de estudio C	Entorno D
Enseñantes 1	No, nos encontramos capacitados los docentes para atender a los estudiantes con discapacidad y no sabemos qué actividades ponerles, ni cómo tratar a algunos de estos estudiantes.	Los estudiantes no quieren hacer nada o no pueden hacerlo, están acostumbrados a no esforzarse y que los pasen, no adquieren los conocimientos requeridos.	Si alguien nos orienta en las actividades que se deben hacer y cómo evaluar a los jóvenes con discapacidad, los docentes podrían hacer algo y apoyar a estos estudiantes.	No hay ninguna ayuda por parte de las autoridades para tratar a estos estudiantes, los maestros no son instruidos y solo les dejan a los estudiantes para que los docentes se hagan cargo de ellos.

	Enseñantes A	Estudiantes B	Tema de estudio C	Entorno D
Estudiantes 2	Que no les dan atención y no se interesan por que aprendan o acrediten las materias, ellos solo llegan y dan su clase.	Es difícil entender las clases, no nos integramos al grupo y las actividades son confusas o muy difíciles de realizar.	Si se nos ponen actividades que entendamos y nos integran intentaríamos realizar las actividades y cumplir lo requerido.	Algunos maestros si ponen actividades específicas, pero no todos y en ocasiones solo son al principio las actividades especiales, después solo dan sus clases.
Tema de estudio 3	Que no están capacitados para atender a los estudiantes con discapacidad y que hay necesidad de hacer algo específico.	A los estudiantes se les deben poner actividades que los haga integrarse en el grupo y que además adquieran conocimientos según su capacidad.	Si se hace un programa de atención a los jóvenes con discapacidad, los jóvenes no se sentirían excluidos, por lo tanto sería muy útil.	Si los docentes son capacitados, los estudiantes pueden concluir su bachillerato con avances y no solo, ignorar y aprobar o reprobar a los estudiantes con discapacidad.
Entorno 4	Que no se tienen docentes de educación especial, por lo tanto no se deben recibir a estos jóvenes.	Los estudiantes con discapacidad son difíciles de atender y no se tienen los recursos humanos para apoyarlos.	Se tendría que formar un equipo de docentes que estuviera dispuesto a trabajar con estos jóvenes para aplicar el proyecto.	Se necesita concientizar a los padres que los jóvenes necesitan actividades especiales, muchos de los maestros no aceptarán el reto de inclusión por lo tanto también es necesario concientizarlos.

Fuente: Elaboración propia.

Después de socializar y analizar la tabla de invención entre el equipo de innovación, se analizan los problemas y necesidades observando como problema: La construcción de actividades adecuadas para los jóvenes con discapacidad intelectual según sus necesidades, el perfil de egreso del bachillerato y la orientación a los docentes que trataran con estos estudiantes.

Cabe volver a hacer mención de que no se puede pedir ayuda de las USAER, para que ellos sean los encargados de dar atención a estos estudiantes ya que ellos solo atienden nivel básico (desde preescolar hasta secundaria); sin embargo, es posible pedirles alguna orientación que más adelante se menciona como se les solicitara su apoyo para esta propuesta de intervención.

Así mismo también es preciso destacar, que este programa también se podrá aplicar a otras instituciones de nivel medio superior que lleguen a presentar la situación de tener estudiantes con estas características, siempre y cuando exista un equipo de docentes que acepte poner en marcha el programa propuesto.

Recolección de Información Para la Construcción del Proyecto Innovador

Para la recolección de información existen diversas técnicas entre ellas las enumeradas por Barraza (2013) que son: El autorregistro, la entrevista reflejo y la *brainstorming*; de estas técnicas se acuerda por el equipo innovador que se utilizará la entrevista reflejo que se puede realizar entre los diferentes miembros del equipo innovador, de tal forma que uno de los miembros del equipo innovador realiza las preguntas, otro contesta y el otro toma nota y hace observaciones para hacer más preguntas o sugerir posibles respuestas que se le estén escapando al entrevistado.

La guía de preguntas realizadas fueron las siguientes: ¿Qué deseas innovar con este proyecto?, ¿quiénes deben participar en el proyecto de innovación?, ¿cómo llevarás a cabo la innovación?, ¿dónde llevarás a cabo el proyecto de innovación?, ¿por qué quieres realizar esta innovación?, ¿para qué deseas realizar esta innovación? y ¿cuándo pondrás en marcha este proyecto?

Al estar realizando las preguntas surgieron otras como: Las personas involucradas ¿Estarán de acuerdo en participar? y ¿qué opinión tendrán las autoridades de esta acción a realizar?

Después de contestar las preguntas y analizar las respuestas, las docentes aportan más a las preguntas y al ser una de ellas parte del equipo de orientación educativa opina que si realmente se aplica este proyecto puede ser de gran aporte para ayudar a los jóvenes con discapacidad intelectual o necesidades especiales que están ingresado, ya que cada vez hay más casos de estos estudiantes en la Institución; sin embargo, algo que se comenta entre el equipo innovador es que no se puede asegurar que todos los docentes quieran ser parte de este proyecto, por lo cual se pretende dar una concienciación previa y observar bien a qué docentes se invitará a participar en él.

Para identificar si el proyecto es innovador, el equipo indaga en otras instituciones de bachillerato, ¿cómo trabajan con estos jóvenes?, encontrándose que la mayoría de las instituciones no aceptan a estos estudiantes, ya sea por no aprobar el examen de admisión, o en caso de que al inscribirse los papás de los estudiantes indiquen cual es la situación de su hijo, la escuela les dice que no tienen personal capacitado para atenderlos, por lo que da por hecho que el proyecto representa una innovación para este nivel educativo. Por tal motivo se pretende que con dicha estrategia se ayude a mejorar la atención a los jóvenes que se encuentren en estos supuestos y se les de atención para que puedan concluir sus estudios de bachillerato con conocimientos y/o habilidades específicas que se les desarrollen en su paso por el bachillerato.

Formulación de la Hipótesis de Acción

La hipótesis de acción planteada para el presente proyecto de innovación será: Con una Innovación Educativa de Inclusión para alumnos de bachillerato los docentes pueden dar atención adecuada a los alumnos con discapacidad intelectual y/o necesidades educativas especiales y así lograr los aprendizajes y estimulación de habilidades socioemocionales de ellos, para lograr su permanencia, integración y conclusión de sus estudios de bachillerato.

Construcción de la Innovación/Solución

Para dar solución a la problemática se utiliza la estrategia de diálogo innovador propuesto por Cox (2003, como se citó en Barraza, 2013). El procedimiento para la elaboración de la

propuesta se realiza contestando las preguntas que se toman como base para la elaboración de un proyecto, indicadas por Espinoza (1987, como se citó en Barraza, 2013) que son:


1. ¿Qué se quiere hacer?
2. ¿Por qué se quiere hacer?
3. ¿Para qué se quiere hacer?
4. ¿Cuánto se quiere hacer?
5. ¿Dónde se quiere hacer?
6. ¿Cómo se quiere hacer?
7. ¿Quiénes lo van a hacer?
8. ¿Con qué se quiere hacer o se va a costear?

Dando respuesta a las preguntas se tiene lo siguiente:

1. ¿Qué se quiere hacer? Se plantea un programa interno de trabajo para la Institución que se denomina *Proyecto de Inclusión* que consistirá en una etapa de aceptación, concientización y preparación para los docentes y así realizar los siguientes pasos que es la construcción de una tabla de actividades sugeridas o propuestas para trabajar con los estudiantes con discapacidad intelectual y/o necesidades educativas especiales que se integren a los grupos y por último llegar a la etapa de aplicación del proyecto.
2. ¿Por qué se quiere hacer? La primera etapa que es de aceptación, concientización y preparación para los docentes, se realiza para que al poner en marcha el proyecto los docentes lo vean como una propuesta y no como una imposición, la segunda etapa para involucrar a los docentes que así lo deseen y empiecen a interesarse en el proyecto y la tercera etapa porque si no se pone en marcha no ayudará a los estudiantes que requieren la atención.
3. ¿Para qué se quiere hacer? El objetivo de la primera etapa es de que el proyecto sea aceptado y los docentes quieran participar en él; de la segunda es que se empiecen a concientizar e involucrar en el proyecto y que los docentes que están en contra de la inclusión

se concienticen en que cada día estos casos se están volviendo más comunes y no se puede seguir ignorando el hecho de que los jóvenes con necesidades especiales requieren atención diferente y/o específica, y por último y una vez que los docentes estén conscientes de esta realidad se realiza la propuesta de implementación en donde se prepara a los docentes dándoles el procedimiento a seguir, así como la tabla de actividades propuestas para trabajar con estos estudiantes.

4. ¿Cuánto se quiere hacer? Se pretende iniciar con los grupos en donde las participantes del equipo innovador son tutoras y solo en el caso de que detecten algún estudiante que requiera de atención especial, después ir involucrando a más grupos hasta lograr que sea aplicable a toda la Institución y durante todo el semestre lo que llevará a un acompañamiento de los estudiantes durante toda su estancia en el bachillerato.
5. ¿Dónde se quiere hacer? Se realizará en los primeros semestres de la Institución para después ponerlo en marcha en todos los grupos, iniciando la implementación con los primeros semestres hasta lograr que el proyecto funcione y se aplique en toda la escuela.
6. ¿Cómo se quiere hacer? La aceptación, concientización y preparación para los docentes, se llevará a cabo mediante los siguientes pasos:
 - Paso 1. Se solicita el apoyo de dirección y las subdirecciones de la Institución para la implementación del proyecto. Se pide que una persona de orientación educativa apoye en el control del proyecto, así como en la instrucción y apoyo a los docentes que estén participando por haberles asignado algún estudiante especial. Se pide apoyo para tomar la palabra en las academias. Se solicita que en caso de requerir copias para los cuadros de actividades propuestas se les puedan proporcionar por parte de la subdirección correspondiente.
 - Paso 2. En la reunión de planeación de academia, el grupo innovador da a conocer el proyecto, mencionando el objetivo y problemática que se pretende resolver.

- Paso 3. En la reunión de academia de inicio de semestre, en donde los docentes ya tienen sus materias y grupos asignados, se indica a los docentes el procedimiento a seguir en caso de que en su grupo se encuentre un estudiante con discapacidad intelectual y/o necesidades educativas especiales, ya sea que se los indiquen al inicio o que ellos lo detecten y se presenta la propuesta de actividades a realizar (ver tabla 2), especificando que todos aquellos que deseen el material estará a disposición en el área de orientación educativa y aquellos docentes que deseen agregar actividades de la materia que imparten las pueden compartir para los demás docentes que las deseen aplicar.
7. ¿Quiénes lo van a hacer? La primera etapa del proyecto se realizará en conjunto por las tres personas que forman el equipo innovador; sin embargo, para la realización y puesta en marcha del proyecto se requiere de la participación de diversos agentes como lo son: Las subdirecciones, las oficinas de control escolar y orientación educativa, y todos los docentes; sin embargo, para puntualizar quienes realizarán las actividades del proyecto se describe a continuación el procedimiento que se realizará y las personas involucradas:
- El departamento de control escolar al momento de recibir los certificados de secundaria los revisará para observar si existe alguna indicación en los mismos sobre alguna situación especial con los estudiantes, así mismo en la ficha de inscripción se deberán incluir las preguntas: ¿El estudiante recibió apoyo de educación especial en la secundaria o la primaria?, en caso de si haber recibido educación especial: ¿El apoyo de educación especial recibido por el estudiantes fue por alto o bajo desempeño?, y por último ¿su hijo es medicado por alguna afección mental o enfermedad crónica?, ¿por cuál?
 - El departamento de control escolar en caso de encontrar estudiantes con alguna discapacidad o sobresalientes, se lo informa a la oficina de orientación educativa.
- 

- Los docentes en la primera semana de clases si detectan a algún joven con discapacidad intelectual deberá informar a la oficina de orientación educativa.
- La oficina de orientación educativa en los primeros 10 días hábiles de clases informa a todos los docentes de los grupos en donde se encuentre un joven con discapacidad intelectual y/o NEE, ya sea por haber sido detectado por algún docente del grupo o porque control escolar se lo dio a conocer.
- El docente una vez detectado algún estudiante con estas características deberá realizar actividades específicas con él, para evitar la reprobación, la no integración o cualquier acto negativo que se pueda presentar con estos estudiantes, con el objetivo de incluirlos realmente en los grupos.
- La propuesta de actividades a realizar se encontrará en orientación educativa, por lo que si algún docente la requiere, deberá solicitarla en la oficina y ahí se le entregará un juego de copias que él deberá firmar de recibido e indicará con que estudiante (s) lo aplicará, esto con el objetivo de llevar un control del proyecto y saber si se aplica y está causando impacto.
- El docente aplicará las actividades y evaluará al estudiante conforme a lo pertinente.
- Al término de cada periodo o en la academia de evaluación de cada periodo, se evaluará el proyecto y se comentarán algunas sugerencias de cambio de actividades o de la forma de aplicarlas.
- En la reunión de academia de cierre de semestre, el equipo innovador dará a conocer los avances del proyecto, el avance de los estudiantes y se evaluará su pertinencia de aplicación en el segundo semestre y con demás estudiantes de otros semestres que se tengan con estas características.
- La oficina de orientación educativa por medio del miembro del equipo innovador que se encuentra en esta área, solicita el apoyo de USAER, que aunque no les corresponde la atención de nivel medio superior, en caso de necesitar su ayuda pueden orientar a la

escuela con la manera en cómo tratar a los jóvenes con alguna necesidad especial y que actividades se sugieren de acuerdo a la problemática en cuestión.

- Se habla con los padres de los estudiantes detectados (puede ser la oficina de orientación educativa únicamente o el tutor del grupo con apoyo de la oficina), se les comunica del proyecto que se trabajará y se les solicita su apoyo para las actividades que se realizarán con sus hijos, las actividades extra clase (tareas), que se les solicite y la asistencia a reuniones que se les requiera, siempre firmando los padres de familia un acuerdo de consentimiento para trabajar con sus hijos.

8. ¿Con qué se quiere hacer o se va a costear? Los costos para la realización del proyecto son mínimos ya que lo que se necesita es la participación de los docentes y un poco de papelería como lo son plumones, hojas de rotafolio y hojas de máquina y para llevarlo a cabo es lo mismo más copias de las actividades sugeridas a realizar, todo esto será material solicitado a la subdirección administrativa.

Para finalizar con la construcción de la innovación, en las tablas 2 y 3 se presentan las actividades propuestas que se elaboran por el equipo innovador, según sus criterios de pertinencia, con la que se pretende dar inicio al proyecto y que está sujeta a modificaciones por sugerencias y opiniones fundamentadas de los docentes que la estén aplicando:

Tabla 2

Actividades Propuestas Para Estudiantes con NEE

Actividad del docente	Actividad para el grupo	Actividad para el estudiante con discapacidad y/o necesidades educativas especiales
El docente realiza explicación del tema.	Los estudiantes ponen atención.	No hay variación.
El docente solicita la elaboración de un resumen de un texto, un ensayo, un cuadro conceptual o un cuestionario.	Elaboración de lo solicitado.	Si es muy marcada la discapacidad el estudiante, debe copiar textualmente un párrafo del texto indicado por el docente, en caso de no ser tan marcada el estudiante realiza lo indicado, pero de un texto distinto que sea de comprensión más sencilla, se sugieren actividades propuestas en la página web anexas según la materia impartida.

Actividad del docente	Actividad para el grupo	Actividad para el estudiante con discapacidad y/o necesidades educativas especiales
El docente realiza explicación en el pizarrón y solicita a los estudiantes copien la información ahí plasmada.	Los estudiantes atienden indicaciones.	Los estudiantes deberán poner en su libreta la fecha, el tema que el docente explica y según la discapacidad del estudiante deberá copiar toda la información o solo la parte que el estudiante alcance a copiar.
El docente de álgebra, química o inglés solicitan actividades para realizar en clase, ya sea en cuaderno o libro.	Los estudiantes atienden indicaciones.	Los estudiantes pueden realizar actividades, pero: -una menor cantidad, -solo las más sencillas o -el docente puede optar por solo indicar al estudiante alguna actividad distinta, como copiar algún texto, escribir un acontecimiento, realizar un crucigrama o realizar un dibujo.
Para actividades de matemáticas (álgebra).		En lugar de utilizar letras se sugiere utilizar dibujos de objetos.
Para actividades de inglés.		Se sugiere trabajar únicamente vocabulario y representación con dibujos o imágenes con recortes de revistas.
El docente solicita una actividad por equipo.	Los estudiantes se reúnen y realizan la actividad e integran a su compañero con discapacidad.	El docente indica al equipo con el estudiante con discapacidad el rol que este debe tomar, pudiendo ser: -Realiza un pequeño escrito de cómo se organizaron sus compañeros. -Coopera con los estudiantes en actividades manuales que ellos le indiquen. -Realizan una actividad “pequeña” que el equipo le indique.
El docente solicita exposición individual.	El estudiante prepara la exposición y la presenta.	Al estudiante se le otorga un texto o tema a exponer de dificultad acorde a sus posibilidades intelectuales.
El docente solicita exposición por equipo.	Los estudiantes se reúnen integran a su compañero con discapacidad y le asignan un rol.	El estudiante con discapacidad realiza lo asignado dentro de sus posibilidades, pero haciendo el esfuerzo esperado.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3*Actividades Propuestas Para Estudiantes con NEE Para Evaluar*

Actividad del docente	Actividad para el estudiante con discapacidad y/o necesidades educativas especiales
Rúbricas en libreta.	Se contabilizan según criterios específicos solicitados.
Exposiciones.	Se evalúan según las posibilidades de los estudiantes.
Trabajos y exposiciones en equipo.	Se evalúan según el rol y actividad asignada al estudiante y con la ayuda del equipo que integró al estudiante.
Participación en clase.	Puede ser que según la discapacidad del estudiante este rubro no se evalúe como tal, sino que solo se observen puntos como asistencia, comportamiento, socialización o alguna característica que el docente considere, según la discapacidad o necesidad del estudiante.
Asistencia a clase.	No se debe tener ninguna consideración para este rubro ya que los estudiantes deberán asistir a sus clases a menos que por su condición el estudiante por medicación u otra causa como el no poder estar en clase permanentemente, la asistencia se considerará como asistencia especial.
Evaluación escrita.	Se deberá elaborar una evaluación acorde a las capacidades del estudiante.

Fuente: Elaboración propia.

Conclusiones

El nivel de educación medio superior es un nivel que estaba a la deriva ya que al no ser de carácter obligatorio no era muy observado, pero desde el momento en que se hizo obligatoria se está regulando, además el área de educación especial simplemente no se consideraba para este nivel educativo, pero los tiempos han cambiado y es un sector importante que requiere atención y la construcción de un proyecto innovador que pueda ayudar en este ámbito es de gran importancia, ya que por sí mismos los proyectos innovadores deben ser esenciales y fundamentales en todas las instituciones educativas para ayudar en el desarrollo docente, con el

objetivo de mejorar su práctica y lograr los aprendizajes esperados o encontrar capacidades en los jóvenes que ni ellos saben que poseen.

Una vez terminada esta propuesta se hace la invitación a realizar proyectos de innovación que fortalezcan la práctica docente y ayude a los estudiantes que son los más importantes en todas las instituciones educativas.

Referencias

Acuña, G., L. (06 de octubre de 2018). *La educación especial en México: el futuro incierto*.

<http://www.educacionfutura.org/la-educacion-especial-en-mexico-el-futuro-incierto/>

López A., I. (2015). Proyecto de Innovación Didáctica, Diseño de Instrumento de Evaluación.

En Barraza, A. (Ed.), *Proyectos de innovación didáctica para la mejora de práctica*

docente. (pp. 52-60) Instituto Universitario Anglo Español. [http://iunaes.mx/wp-](http://iunaes.mx/wp-content/uploads/2015/12/PROYECTOS-DE-INNOVACION-DIDACTICA-PARA-LA-MEJORA-DE-LA-PRACTICA-DOCENTE.pdf)

[content/uploads/2015/12/PROYECTOS-DE-INNOVACION-DIDACTICA-PARA-](http://iunaes.mx/wp-content/uploads/2015/12/PROYECTOS-DE-INNOVACION-DIDACTICA-PARA-LA-MEJORA-DE-LA-PRACTICA-DOCENTE.pdf)

[LA-MEJORA-DE-LA-PRCTICA-DOCENTE.pdf](http://iunaes.mx/wp-content/uploads/2015/12/PROYECTOS-DE-INNOVACION-DIDACTICA-PARA-LA-MEJORA-DE-LA-PRACTICA-DOCENTE.pdf)

Barraza, A. (2013). *¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa?* Universidad

Pedagógica de Durango.

https://redie.mx/librosyrevistas/libros/como_elaborar_proyectos_de_innovacion.pdf

Diario Oficial de la Federación. (09 de septiembre de 2012). *Decreto por el que se declara*

reformado el párrafo primero; inciso c) de la fracción II y la fracción V del artículo 3º, y

la fracción I del artículo 31 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5233070&fecha=09/02/2012

Diario Oficial de la Federación. (08 de mayo de 2020). *Constitución Política de los Estados*

Unidos Mexicanos.

http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf_mov/Constitucion_Politica.pdf

Diario Oficial de la Federación. (30 de diciembre de 2010). *Acuerdo número 573 por el que se*

emiten las reglas de operación del programa de Fortalecimiento de la Educación

Especial y de la Integración Educativa.

https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5173113&fecha=30/12/2010

López A., I. (2015). Proyecto de Innovación Didáctica, Diseño de Instrumento de Evaluación.

En Barraza, A. (Ed.), *Proyectos de innovación didáctica para la mejora de práctica*

docente. (pp. 52-60) Instituto Universitario Anglo Español. [http://iunaes.mx/wp-](http://iunaes.mx/wp-content/uploads/2015/12/PROYECTOS-DE-INNOVACION-DIDACTICA-PARA-LA-MEJORA-DE-LA-PRACTICA-DOCENTE.pdf)

[content/uploads/2015/12/PROYECTOS-DE-INNOVACION-DIDACTICA-PARA-](http://iunaes.mx/wp-content/uploads/2015/12/PROYECTOS-DE-INNOVACION-DIDACTICA-PARA-LA-MEJORA-DE-LA-PRACTICA-DOCENTE.pdf)

[LA-MEJORA-DE-LA-PRACTICA-DOCENTE.pdf](http://iunaes.mx/wp-content/uploads/2015/12/PROYECTOS-DE-INNOVACION-DIDACTICA-PARA-LA-MEJORA-DE-LA-PRACTICA-DOCENTE.pdf)



Innovando en Cálculo Integral: Diagrama CALIN

Judith Cháidez González

*Estudiante del Doctorado en Ciencias de la Educación
Instituto Universitario Anglo Español
Universidad Politécnica de Durango-Ingeniería en Tecnología Ambiental
judith.chaidezg@gmail.com*

Cynthia Manuela Núñez Núñez

*Universidad Politécnica de Durango-Ingeniería en Tecnología Ambiental
cynthia.nunez@unipolidgo.edu.mx*

Resumen

El presente trabajo tiene el objetivo de ofrecer una propuesta de innovación educativa, en la materia de cálculo integral del Programa Académico de Ingeniería en Tecnología Ambiental (ITAM) de la Universidad Politécnica de Durango (UNIPOLI). La materia se ofreció por primera vez en el cuatrimestre 2019-B, dentro de la última actualización del plan de estudios del programa, que entra en vigencia con la generación que ingresó a la Universidad en septiembre de 2018. En el tema métodos de integración, estudiado en la materia, se presentó un 42.85 % de reprobación en el grupo de tercer cuatrimestre grupo A, por lo que se pretende implementar esta propuesta para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y alcanzar los objetivos de la materia. La propuesta de innovación que se presenta consiste en que los alumnos utilicen un diagrama de flujo que se ha denominado Diagrama CALIN, para que de manera gráfica ordenen los métodos y fórmulas empleadas en la solución de un problema de integración determinado, y de esta manera visualicen y comprendan cada una de las etapas de su solución. La ruta metodológica de innovación que se ha considerado para la elaboración de este proyecto es la propuesta realizada por Barraza (2013) en su obra “¿Cómo Elaborar Proyectos de Innovación Educativa?”.

Palabras clave: Enseñanza-Aprendizaje, intervención didáctica, mejora educativa, agente innovador.

Abstract

This work has the objective of offering a proposal of educational innovation, in the subject of Integral Calculus of the Academic Program in Engineering in Environmental Technology at the Polytechnic University of Durango (Durango, Mexico). The subject is offered for the first time in the four-month period 2019-B, within the latest update of the program syllabus, that comes into effect with the generation that entered the University in September 2018. In the topic of integration methods, which is part of the subject, there was a 42.85% failure rate in the group A of third level, so it is intended to implement this proposal to improve student learning and achieve the objectives of the subject. The innovation proposal that is presented consists of the use by the students of a flow diagram that we have called CALIN Diagram, so that they graphically order the methods and formulas used in the solution of a given integration problem, and in this way they visualize and understand each of the stages of its solution. The methodological route of innovation that has been considered for the elaboration of this project is the proposal made by Barraza (2013) in their work "How to Elaborate Educational Innovation Projects?"

Keywords: Teaching-Learning, didactic intervention, education improvement, innovative agent.

La asignatura cálculo integral del plan de estudios de ITAM de la UNIPOLI, se ofreció por primera vez en el ciclo escolar 2018-2019 como materia independiente, atendiendo a una actualización del plan de estudios. En el plan anterior los temas de cálculo diferencial e integral se incluían en una misma materia, y se acuerda separarlos debido a las necesidades de conocimientos previos requeridos para las materias posteriores.

La primera generación del nuevo plan de estudios de ITAM cursó la asignatura de cálculo integral durante el cuatrimestre Mayo-Agosto 2019, en dos grupos. Para el presente estudio se tomó como sujeto de estudio el grupo A, debido a que fue el grupo con mayor porcentaje de reprobación en la materia cálculo diferencial, cursada durante el cuatrimestre anterior, además de presentar mayor porcentaje de reprobación en el tema métodos de integración. El grupo A estuvo integrado por 27 alumnos, ocho hombres y 19 mujeres, en edad promedio de 19 años.

Es importante destacar que aunque en el nuevo plan de estudios se aborda como asignatura independiente el cálculo integral, el programa es extenso y al aplicar las fórmulas y métodos en la solución de problemas genera confusión en los alumnos. El objetivo de este proyecto es ofrecer una estrategia didáctica innovadora que permita concretar rutas de solución de problemas en un diagrama, para visualizar de manera esquemática las fórmulas y métodos empleados.

Antecedentes Teóricos

Para definir *Innovación Educativa*, Barraza (2013) hacen referencia a Barraza (2005), quien plantea un enfoque crítico progresista de la innovación, partiendo de presentar algunos modelos procesuales de innovación educativa. Desde este referente define la innovación educativa como un proceso que responde a una necesidad o problema integral, y que va desde la selección, organización y la utilización de elementos interrelacionados con las áreas académica, curricular y de gestión institucional.

El enfoque crítico progresista de la innovación educativa que presenta Barraza (2005) se basa en los siguientes principios: Resolución de problemas, gestión democrática, experiencia personal, cooperación, integralidad, dirección, carácter, descentralización y objetivo. Es decir, las innovaciones son procesos que se generan a partir de un problema de la práctica profesional e implican en su desarrollo la resolución del mismo, mediante un estilo democrático, bidireccional participativo, que integre a otros componentes del proceso educativo o pedagógico para provocar sinergia que conlleve a la mejora educativa. Los ámbitos donde puntualizan las prácticas de innovación educativa son en la gestión institucional, en el currículum y en la enseñanza.

Desde la perspectiva de Huberman (1973, como se citó en Barraza, 2013) y Havelock y Huberman (1980, como se citó en Barraza, 2013), la innovación educativa tiene tres modelos procesuales: Investigación y desarrollo, interacción social y resolución de problemas. Para esta propuesta se revisó el modelo de resolución de problemas, el cual surge de una necesidad identificada y que será atendida a través de la innovación propuesta. El modelo parte del

diagnóstico, luego pasa por una prueba y hasta llegar a la adopción de la innovación; además plantea un enfoque participativo, ya que puede incluir, si se considera necesaria, la intervención de un agente externo de cambio que colabore con sugerencias de posibles soluciones y estrategias.

Las prácticas involucradas en el ámbito de la innovación didáctica que destaca Barraza (2013), son: Las prácticas de planeación didáctica, que corresponden a diseño de registros, modelos o procesos; las prácticas de intervención didáctica, las cuales ofrecen estrategias y medios de enseñanza; y las prácticas de evaluación de los aprendizajes, plantean diseños de instrumentos y estrategias de evaluación. La propuesta de innovación educativa que se formula en el presente trabajo corresponde a una práctica de intervención didáctica.

Así mismo Barraza (2013) presenta tres fases y momentos a seguir para desarrollar una innovación educativa: La fase de planeación, en la que se determina la preocupación temática, la construcción del problema y se diseña la propuesta de innovación, siendo el producto de esta fase el proyecto de innovación educativa; la fase de implementación, durante la cual se aplican las actividades de la propuesta de innovación y de ser necesario la reformulación y adaptación; y finalmente la fase de evaluación, durante la cual se da el seguimiento de la aplicación de las actividades de la propuesta de innovación y la evaluación. El proyecto de innovación educativa que se presenta, solamente involucra la fase de planeación.

Propuesta de Innovación Educativa Diagrama CALIN

Para la estructuración de la presente propuesta se siguió la ruta metodológica para realizar un proyecto de innovación educativa propuesta por Barraza (2013), la cual involucra las siguientes etapas:

1. Determinación del agente innovador.
2. Elección de la preocupación temática.
3. Construcción del problema generador de la innovación.
4. Construcción de la innovación/solución.

Determinación del Agente Innovador

El ámbito de desarrollo de la propuesta se realiza respecto a la enseñanza, con base en la necesidad detectada por la autora durante la práctica educativa realizada en el aula, así mismo, se opta por la modalidad de agente individual con la colaboración de una amiga crítica, acompañante durante el proceso. Lo anterior atendiendo a Barraza (2013), respecto a que el enfoque crítico progresista hace hincapié en el hecho de que la innovación surge del intercambio y cooperación, dando sentido al enriquecimiento y contraste de ideas que permitan un trabajo enriquecedor. La autora era la única profesora impartiendo la materia en la carrera, por lo que invitó como amiga crítica, para que la acompañara en este proceso a la Dra. Cynthia Manuela Núñez Núñez, profesora de tiempo completo de ITAM en la UNIPOLI, quien era la tutora del grupo sujeto de este estudio, y responsable de atender las asesorías del área de matemática a los alumnos en riesgo de reprobación.

Elección de la Preocupación Temática

Preocupación temática corresponde al problema que genera la innovación, este surge del tema que inquieta al agente innovador con relación a su práctica profesional. La preocupación temática puede ser clasificada por su origen como: Teórica, cuando surge del contenido de un curso o taller, de la lectura de un libro o revista, de la asistencia a una conferencia o congreso, etc., utiliza en su enunciación un constructo teórico o un concepto con una gran carga teórica; empírica, cuando surge de una situación concreta de la práctica profesional.

El objetivo de la asignatura cálculo integral es que el alumno resuelva problemas de cálculo integral a través de las herramientas y métodos de integración, sucesiones y series para contribuir a la solución de situaciones de ingeniería. La asignatura es base para posteriores asignaturas de ingeniería que el alumno deberá cursar, y en las que requerirá la aplicación de los conocimientos adquiridos. El tema métodos de integración es extenso e involucra diferentes métodos de integración y fórmulas, que deben seleccionarse de acuerdo al problema específico a resolver. El alumno necesita de conocimientos, habilidades y destrezas que le permitan elegir

la ruta adecuada de solución. El tiempo para desarrollar el tema es muy limitado, por lo que se necesita de la implementación de estrategias de Enseñanza-Aprendizaje pertinentes para lograr abordar la unidad de aprendizaje curricular en cuestión en tiempo y forma. Con base en esta necesidad identificada, la preocupación temática empírica que aborda la propuesta de innovación didáctica presentada en este documento es: Diseñar una herramienta de apoyo a la docencia que permita abordar con mayor eficacia el tema de métodos de integración para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y alcanzar los objetivos de la materia.

Construcción del Problema Generador de la Innovación

Existen dos estrategias que pueden ser empleadas para la construcción del problema generador de la innovación: Empírico referencial e investigativa. En la estrategia empírico referencial la preocupación temática es principalmente parte de la práctica profesional del propio agente innovador, y para su análisis se utilizan técnicas de poco rigor metodológico, pero que cumplen la función de hacer observable las características de su práctica. En la estrategia investigativa la preocupación temática puede ser del propio agente innovador o de otros profesionales, en la que el análisis se realiza con base en técnicas de investigación de corte cualitativo de rigor metodológico.

Para la construcción del problema generador de la propuesta de innovación educativa que se presenta, se ha considerado la estrategia empírico referencial, por lo que se decidió considerar técnicas de poco rigor metodológico, pero permitiendo identificar las características de la práctica. Se consideró la propuesta realizada por Barraza (2013), siguiendo los pasos de la estrategia empírico referencial.

Pasos Para la Construcción del Problema de Interés. Una vez seleccionada la preocupación temática, el agente innovador procederá a construir el problema generador de la innovación mediante una secuencia de tres pasos:

- a) Recolección de la información.
- b) Identificación del problema generador de la innovación.

c) Formulación de la hipótesis de acción.

Recolección de la Información. Para la recolección de información se aplicó un cuestionario de cuatro ítems de forma personal a los alumnos del grupo 3A generación 2018 de ITAM de la UNIPOLI, con el apoyo de la amiga crítica (Hernández et al., 2014).

Los cuestionamientos realizados a los alumnos fueron los siguientes:

- Menciona tres factores por los que consideras que hubo un 42 % de reprobación en la primera unidad de cálculo integral.
- Menciona tres aspectos que no te gusten de la clase de cálculo integral.
- Menciona tres aspectos que te gusten de la clase de cálculo integral.
- Menciona alguna actividad que consideres que favorece el aprendizaje de cálculo integral.

Después del análisis de la información proporcionada por los alumnos, con el apoyo de la amiga crítica se agrupó por similitud, en la tabla 1 se muestra el concentrado de las aportaciones recibidas.

Tabla 1

Concentrado de la Información Proporcionada por los Estudiantes

Criterio	Aportaciones de los Estudiantes
Factores de reprobación.	Falta de compromiso/interés por parte de los alumnos Muchas fórmulas. Confusión en la solución de problemas. Necesidad de resolver más problemas en clase.
Aspectos desfavorables de la clase.	Grado de dificultad en la materia. Muchas fórmulas. Procedimientos largos. Poco tiempo para ver cada tema.
Aspectos favorables de la clase.	Apoyo y atención por parte de la maestra. La maestra busca diferentes maneras de explicar. Atención personal que da la maestra. Disposición para atender a los alumnos en asesorías.
Propuestas para mejorar la clase.	Dinámicas para resolver ejercicios. Actividades de competencias entre los alumnos. Solución de ejercicios en equipo. Mayor participación de los alumnos en el pizarrón.

Fuente: Elaboración propia.

Con la información anterior, apoyo de la amiga crítica y una plática con el Director del Programa Académico, se realizó la Matriz de análisis de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA) que se muestra en la figura 1.

Figura 1

Matriz del Análisis FODA

<p style="text-align: center;">Fortalezas</p> <p>La dirección de ITAM apoya iniciativas que contribuyan a elevar indicadores de la carrera. Se cuenta con las condiciones y disposición para aplicar propuestas innovadoras.</p>	<p style="text-align: center;">Oportunidades</p> <p>El programa educativo ofrece la flexibilidad para implementar nuevas técnicas de enseñanza-aprendizaje. La mayoría de los estudiantes tienen interés por participar en nuevas dinámicas de enseñanza-aprendizaje.</p>
<p style="text-align: center;">Debilidades</p> <p>Poco tiempo para abordar cada tema. Confusión en la solución de problemas. Grado de dificultad en la materia. Diversos métodos y fórmulas de solución. Procedimientos complejos para la solución de problemas.</p>	<p style="text-align: center;">Amenazas</p> <p>Falta de compromiso/interés por parte de algunos alumnos. Bajo nivel de conocimientos previos. Falta de conciencia de algunos alumnos acerca de la importancia de la materia para abordar las siguientes asignaturas de la ingeniería.</p>

Fuente: Elaboración propia.

Derivado de los resultados del análisis realizado, y buscando contribuir a fortalecer los aprendizajes de los alumnos y reducir el índice de reprobación, surge la propuesta de implementar como estrategia de Enseñanza-Aprendizaje la organización de la información de las etapas de solución de problemas, en la que se incluyan los métodos y fórmulas empleados, en un diagrama llamado Diagrama CALIN.

Identificación del Problema Generador de la Innovación. El problema generador de la innovación se identifica como un alto porcentaje de reprobación en el tema de métodos de

integración de la materia de cálculo integral, durante el cuatrimestre Mayo-Agosto 2019 de ITAM de la UNIPOLI.

Formulación de la Hipótesis de Acción. El uso de estrategias de enseñanza-aprendizaje en las matemáticas como lo es la utilización de diagramas de flujo que permitan la organización de la información de métodos y fórmulas empleadas en la solución de problemas, favorecen el reforzamiento del aprendizaje de la asignatura de cálculo integral de los alumnos de ITAM de la UNIPOLI.

Construcción del Proyecto de Innovación

Para la construcción del proyecto de innovación, se tomó como base la propuesta de Espinoza (1987, como se citó en Barraza, 2013) quien propone que un proyecto debe responder a ocho preguntas básicas que corresponden a los elementos clave de cualquier proyecto:

1. ¿Qué se quiere hacer?
2. ¿Por qué se quiere hacer?
3. ¿Para qué se quiere hacer?
4. ¿Cuánto se quiere hacer?
5. ¿Dónde se quiere hacer?
6. ¿Cómo se quiere hacer?
7. ¿Quiénes lo van a hacer?
8. ¿Con qué se quiere hacer o se va a costear?

1. ¿Qué se quiere hacer? Se pretende hacer uso de un diagrama de flujo o flujograma denominado Diagrama CALIN, en el tema de métodos de integración en la asignatura cálculo integral de ITAM de la UNIPOLI, en el que a través de una representación gráfica se organicen el proceso de solución de problemas de cálculo integral, a través de una ruta que especifique por etapas los métodos y fórmulas empleados.

2. ¿Por qué se quiere hacer? Porque el tema incluye métodos y fórmulas que deben ser empleados en la solución de problemas de acuerdo a las particularidades del mismo. El tema es

extenso y el tiempo disponible es reducido, por lo que es necesario contar con una estrategia que favorezca el desarrollo de las habilidades para elegir la ruta de solución adecuada a cada problema planteado. Los diagramas de flujo favorecen la comprensión de los procesos al mostrarlos como un dibujo, el cerebro humano reconoce fácilmente los dibujos, de esta manera al organizar la información y visualizarla de manera esquemática se estimula el proceso de aprendizaje en los estudiantes, por lo que Carrera Farran (2005) afirma que los diagramas de flujo pueden ser utilizados “para representar el conocimiento declarativo sobre un procedimiento y como auxiliar didáctico en la enseñanza-aprendizaje de procedimientos” (p. 225).

3. ¿Para qué se quiere hacer? La propuesta se quiere realizar para reforzar el aprendizaje en los estudiantes, estimulando de manera creativa el análisis de la información y la toma de decisiones, apoyándose en un esquema mental que le permita identificar con mayor facilidad la ruta de solución de un problema determinado.

4. ¿Cuánto se quiere hacer? Se requiere hacer un diagrama a manera de análisis, para organizar la información de un problema específico de cálculo integral las veces que sea necesario durante el desarrollo del tema métodos de integración.

5. ¿Dónde lo van a hacer? El Diagrama CALIN se realizará en clase de cálculo integral como reforzamiento del tema métodos de integración. El diagrama quedará a disposición de ser usado con los grupos que cursen la asignatura en los próximos ciclos escolares.

6. ¿Cómo lo van a hacer? Se pretende realizar la actividad como una dinámica en equipo, ya que de esta manera los alumnos muestran mayor participación, colaboración e intercambio de ideas. Se explicará a los estudiantes en qué consiste el diagrama y a través del análisis de la información deberán ir trazando la ruta de solución de un problema.

7. ¿Quiénes lo van a hacer? Los estudiantes de tercer cuatrimestre de la carrera ITAM de la UNIPOLI que cursan la materia de cálculo integral.

8. ¿Con qué lo van a hacer? Con la utilización del Diagrama CALIN, un diagrama de flujo para trazar la ruta de solución a un problema de cálculo integral bajo el siguiente procedimiento:

Paso 1. Contar con la información necesaria de un problema de cálculo integral, que pueda ser resuelta por etapas y representada a través del Diagrama CALIN.

Paso 2. Identificar etapas de la integración a resolver.

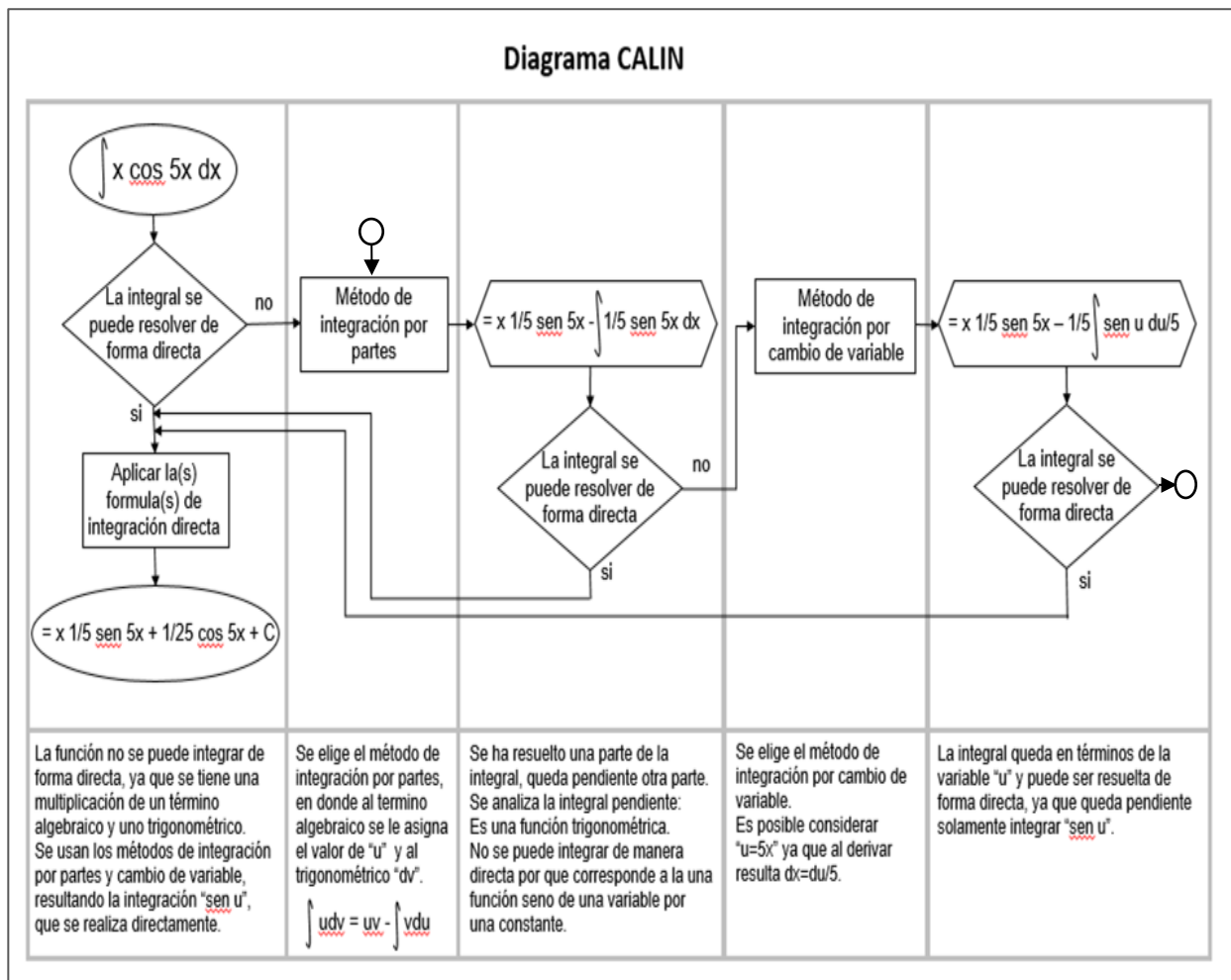
Paso 3. Elegir el método de integración y fórmula(s) para la solución de cada etapa de integración del problema.

Paso 4. Trazar y describir cada una de las etapas de solución del problema.

En la figura 2 se presenta un ejercicio para ejemplificar cómo se utiliza el Diagrama CALIN en la solución de un problema de cálculo integral.

Figura 2

Ejemplo de Solución de una Integral Utilizando el Diagrama CALIN



Fuente: Elaboración propia.

Una vez realizado el proyecto es importante socializarlo para dar a conocer los resultados obtenidos para incentivar a desarrollar más propuestas de innovación, y ofrecer una propuesta que puede servir para adaptación o como idea para generar nuevas propuestas. Lo ideal es que las aportaciones sean probadas y mejoradas, que se formen redes de innovación de acuerdo a la idea que promueve Barraza (2005), de aportar soluciones integrales que promuevan cambios duraderos:

La innovación educativa es un proceso que involucra la selección, organización y utilización creativa de elementos vinculados a la gestión institucional, el currículum y/o la enseñanza, siendo normal que impacte en más de un ámbito porque suele responder a una necesidad o problema que por lo regular requiere respuesta integral. (p.30)

Conclusiones

Es importante destacar la importancia que conlleva la construcción de proyectos innovadores en el ámbito escolar. La innovación es parte fundamental para el desarrollo y fortalecimiento de la práctica docente, ya que al realizar o visualizar las cosas de manera diferente, nos ayuda a obtener mejores prácticas educativas. Por lo que es valioso continuar trabajando en la generación de proyectos innovadores, que contribuyan al logro de mejores aprendizajes, y por lo tanto al alcance de los objetivos de las materias y de las metas institucionales.

La innovación educativa Diagrama CALIN, ha sido una agradable experiencia, ya que diseñar la propuesta siguiendo como guía la metodología propuesta por Barraza (2013) no solo facilitó la comprensión de la elaboración de un proyecto de innovación educativa, sino además permite aportar una estrategia de enseñanza para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de cálculo integral. Así mismo se quiere implementar el uso del Diagrama CALIN para fortalecer el aprendizaje del tema, contribuir al logro de los objetivos de la materia y reducir el índice de reprobación.

Referencias

- Barraza, A. (septiembre-octubre, 2005). Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. *Innovación educativa*, 5(28),19-31.
<https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421470003.pdf>
- Barraza, A. (2013). *¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa?* Universidad Pedagógica de Durango.
https://redie.mx/librosyrevistas/libros/como_elaborar_proyectos_de_innovacion.pdf
- Carrera Farran, F. X. (2005). Uso de los diagramas de flujo y sus efectos en la enseñanza-aprendizaje de contenidos procedimentales. Área de tecnología (E.S.O.). *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(1), 223-227.
<https://www.redalyc.org/pdf/274/27419112.pdf>
- Hernández, S., R., Fernández, C., C. y Baptista, L., P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). Mc-Graw Hill.

Actividades en la Plataforma Kahoot! Como Estrategias Facilitadoras del Aprendizaje en el Taller de Ética en el ITES

María de Lourdes Melchor Ojeda

*Estudiante del Doctorado en Ciencias de la Educación
Instituto Universitario Anglo Español
TecNM-ITES ReDIE
lulumelchor@gmail.com*

Cristóbal Gerardo Aguirre Calderón

*TecNM-ITES
g_aguirremx@yahoo.com*

Javier Nájera Frías

*TecNM-ITES ReDIE
jnf_01@yahoo.com.mx*

Resumen

Este trabajo está orientado a la construcción de una propuesta de innovación educativa a partir de un equipo innovador denominada: *Actividades en la plataforma Kahoot! como estrategias facilitadoras del aprendizaje en el Taller de Ética en el Instituto Tecnológico de El Salto*, que se imparte en el segundo semestre en la carrera de Ingeniería en gestión empresarial, dando la pauta para que sea aplicada en los demás programas educativos que se imparten en el Instituto. Se pretende aplicar como estrategia que facilite el aprendizaje de los estudiantes en dicha materia. El documento contiene: Una introducción, el enfoque crítico progresista y los ámbitos empíricos de la innovación educativa (Barraza, 2005), las características básicas del modelo de resolución de problemas, las fases de la innovación educativa y la ruta metodológica para realizar un proyecto (Barraza, 2013), así como el proyecto de innovación educativa; es en este apartado donde se plasma la propuesta de innovación, conclusiones y referencias. Esta propuesta hace uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's), ya que la plataforma Kahoot! es una herramienta que se encuentra en Internet de manera gratuita para facilitar los procesos de aprendizaje mediante el desarrollo de juegos y aplicaciones.

Palabras clave: Innovación, TIC's, plataforma, aprendizaje.

Abstract

This work is aimed at the construction of a proposal for educational innovation from an innovative team called: "Activities on the Kahoot! as facilitating strategies for learning in the Ethics Workshop at the Technological Institute of El Salto ", which is taught in the second semester in the career of Engineering in business management, giving the guidelines to be applied in the other educational programs They are taught at the institute. It is intended to be applied as a strategy that facilitates student learning in this subject. The document contains: An introduction, the progressive critical approach and the areas empirical studies of educational innovation (Barraza, 2005), the basic characteristics of the problem solving, the phases of educational innovation and the methodological route to carry out a project (Barraza, 2013), as well as the educational innovation project; is in this section where the innovation proposal, conclusions and references are reflected. This proposal makes use of Information and Communication Technologies (TIC's), since the Kahoot! It is a tool found on the Internet for free to facilitate learning processes processes through the development of games and applications.

Keywords: Innovation, TIC's, platform, learning.

De acuerdo con Barraza (2005), *Innovación* se define como la introducción de algo nuevo, y nuevo como algo que antes no se había inventado, conocido o realizado, o bien la introducción de algo que ya existía en un contexto diferente. Mejora, introducción de algo nuevo que produce mejora y por lo tanto provoca un cambio. Un cambio no necesariamente va a traer siempre una mejora. Reforma, oportunidad de cambio, cambio y reforma se consideran sinónimos. Los conceptos que integran el sistema conceptual donde se inscribe la innovación educativa por lo tanto son: Nuevo, mejora, cambio y reforma. En la actividad docente es importante que los profesionales de la educación estén buscando siempre oportunidades para mejorar su práctica profesional, es por esta razón que se plantea la propuesta: *Actividades en la Plataforma Kahoot! como Estrategias Facilitadoras del Aprendizaje en el Taller de Ética en el Instituto Tecnológico de El Salto*, esto como una necesidad de optimizar el tiempo y al mismo tiempo facilitar el proceso

de Enseñanza - Aprendizaje en los alumnos ya que la mayor parte del programa contiene contenido conceptual y varias actividades en cada una de las unidades y solo cuenta con cuatro créditos, es decir cuatro horas a la semana, por lo que se deja mucho trabajo extra clase, con el desarrollo de esta propuesta se pretende optimizar el tiempo y concluir las actividades en tiempo y forma.

Enfoque Crítico Progresista

El *Enfoque Crítico Progresista* tiene su origen en la conceptualización de la innovación educativa de la siguiente forma: “Es un proceso que involucra la selección, organización y utilización creativa de elementos vinculados a la gestión institucional, el currículum y/o la enseñanza, siendo normal que impacte en más de un ámbito porque suele responder a una necesidad o problema que por lo regular requiere respuesta integral” (Barraza, 2005, p. 30). *El Enfoque Crítico Progresista de la Innovación Educativa* (Barraza, 2005) se sustenta en las siguientes ideas fuerza: i) Resolución de problemas, ii) Gestión democrática, iii) Experiencia personal, iv) Cooperación, v) Integralidad, vi) Dirección, vii) Carácter, viii) Descentralización y ix) Objetivos; considerados configuradores de una visión Crítica - Progresista de la innovación educativa.

El Enfoque Crítico Progresista de la Innovación Educativa se adscribe teóricamente a la ciencia social crítica y su objetivo es que sea horizonte para la búsqueda de la mejora educativa (Barraza, 2005). Habermas (1982, como se citó en Barraza, 2005), menciona que la ciencia crítica está orientada por un interés emancipatorio, enlazado a la conquista de la libertad superando la sumisión a todo poder ajeno.

Ámbitos Empíricos de la Innovación Educativa

Barraza (2005), comenta que los ámbitos donde se concentran las prácticas de innovación educativa son el de gestión institucional, el de currículum y el de la enseñanza; en el primer caso se refiere a la innovación institucional, en el segundo innovación curricular y el tercero en innovación didáctica. Dentro de la innovación didáctica se definen tres áreas: Prácticas

de planeación didáctica, prácticas de intervención didáctica y prácticas de evaluación de los aprendizajes. Huberman (1973) y Havelock y Huberman (1980) como se citaron en Barraza (2013), distinguen tres modelos procesuales de la innovación educativa: 1. Modelo de investigación y desarrollo, 2. Modelo de interacción social y 3. Modelo de resolución de problemas. Dentro del modelo de resolución de problemas, tiene como centro al usuario de la innovación. Parte del supuesto de que el usuario tiene una necesidad definida y de que la innovación va a satisfacerla. El proceso va desde el diagnóstico, luego a una prueba y finalmente a la adopción, la ayuda externa es solo asesoría para aconsejar en posibles soluciones, sin embargo, quien dirige el proceso es el agente interno ya que se reconoce la importancia de los recursos propios para la solución de problemas.

Características Básicas del Método de Resolución de Problemas

Barraza (2013), exponen que las características del método de resolución de problemas son:

- a) El usuario constituye el punto de partida.
- b) El diagnóstico precede a la identificación de soluciones.
- c) La ayuda del exterior no asume un papel de dirección, sino de asesoría y orientación.
- d) Se reconoce la importancia de los recursos internos para la solución de problemas.
- e) Se asume que el cambio más sólido es el que inicia e interioriza el propio usuario.

El mayor beneficio de este modelo es quizá su enfoque participativo y el interés de las innovaciones responde a necesidades reales de los usuarios y que sean generadas por ellos.

La propuesta de innovación educativa que se presenta a continuación es bajo el modelo de resolución de problemas.

Fases de la Innovación Educativa

Barraza (2013), enumeran las siguientes fases de la innovación educativa:

Fase de Planeación

Consiste en la elección de la preocupación temática, construcción del problema generador de la innovación y el diseño de la propuesta innovación/solución. Es en esta fase que se genera el proyecto de innovación educativa, es aquí donde adquiere sentido el principio de: Resolución de problemas, gestión democrática, experiencia personal, cooperación; integralidad, dirección, carácter y objetivo.

Fase de Implementación

Son los momentos de la aplicación de las actividades que comprenden la innovación/solución y la reformulación y/o adaptación de las diferentes actividades que constituyen la propuesta de innovación/solución.

Fase de Evaluación

Comprende los momentos de seguimiento de la aplicación de las diferentes actividades que constituyen la propuesta de solución/innovación y la evaluación general de la propuesta.

Ruta Metodológica Para Realizar un Proyecto de Innovación Educativa

Barraza (2013), listan los siguientes momentos de la ruta metodológica:

Determinación del Agente Innovador

El agente innovador se puede constituir por un equipo innovador constituido por un mínimo de tres y un máximo de nueve personas. Como agente innovador individual, pero integrado a una red de agentes innovadores y como agente innovador individual, pero con un amigo crítico que sirva de acompañante durante el proceso.

Elección de la Preocupación Temática

La preocupación temática debe ser algún tema o algo que le interese mejorar al agente innovador de su práctica profesional, puede ser clasificada por: Su origen, su nivel de concreción o por el respaldo implícito de supuestos

Construcción del Problema Generador de la Innovación

Para la construcción del problema generador de la innovación, el agente innovador puede hacer uso de dos estrategias: La empírico autorreferencial, que parte de la práctica profesional; y la investigativa, puede ser del propio agente innovador y utiliza técnicas de investigación cualitativa con el rigor metodológico de estas técnicas.

Los pasos para la construcción del problema generador de la innovación son: Recolección de la información, las técnicas para la recolección de la información pueden variar; identificación del problema generador de la innovación y formulación de la hipótesis de acción.

Construcción de la Innovación/Solución.

En la hipótesis de acción el agente innovador plantea una solución al problema identificado, debe tener en cuenta los siguientes requisitos: Que sea algo nuevo en el contexto en el que se va a aplicar, la solución promete una mejora de la situación y la solución implica necesariamente un cambio sobre lo que ya estaba establecido. Para la elaboración del proyecto de innovación se toma como base la propuesta de Espinoza (1987) como se citó en Barraza (2013) que dice se debe dar respuesta a ocho preguntas: ¿Qué se quiere hacer? Responde a la naturaleza del proyecto, ¿Por qué se quiere hacer? Da respuesta a su origen y fundamento, ¿Para qué se quiere hacer? Es el planteamiento de los objetivos y metas, ¿Cuánto se quiere hacer? ¿Dónde se quiere hacer? Se refiere a la localización física, ¿Cómo se quiere hacer? ¿Quiénes lo van a hacer? Responde a los recursos humanos con que se cuenta ¿Con qué se quiere hacer o se va a costear? Se refiere tanto a los recursos materiales como los financieros.

Proyecto de Innovación Educativa

La realización de un proyecto de innovación educativa requiere llevar a cabo tres fases, se describen a continuación:

Determinación del Agente Innovador

Esta propuesta fue diseñada por un equipo innovador conformado por: María de Lourdes Melchor Ojeda, Cristóbal Gerardo Aguirre Calderón y Javier Nájera Frías, quienes de manera

conjunta colaboraron en la realización de la misma, los primeros dos como titulares de la materia Taller de ética, el tercero como agente externo asesor y acompañante durante el proceso.

Elección de la Preocupación Temática

El origen de la preocupación temática de esta propuesta se considera por su origen de tipo empírico, ya que surge de la experiencia y necesidad que detectó el equipo innovador a través de la observación, aplicación de una encuesta a los alumnos y reuniones del equipo. Por su nivel de concreción se considera específica. En cuanto a la pertinencia de la preocupación temática se considera alta por ser de tipo empírico (Barraza, 2013), ésta se puede expresar de la siguiente forma: Diseñar estrategias que faciliten el aprendizaje a través de Actividades en la Plataforma Kahoot! en el Taller de Ética en el Instituto Tecnológico de El Salto, ya que la materia es de alto contenido conceptual y tiene un infinidad de actividades en cada unidad, por lo que la administración del tiempo es algo compleja para alcanzar a cubrir la totalidad en el tiempo asignado.

Construcción del Problema Generador de la Innovación

La propuesta de innovación educativa que se presenta está basada en la estrategia empírico autorreferencial.

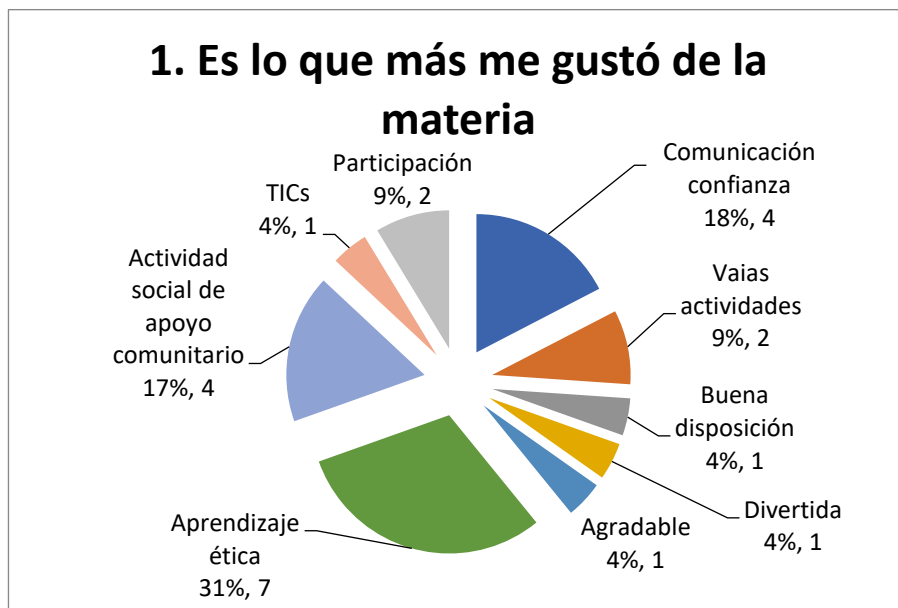
Pasos Para la Construcción del Problema Generador de la Innovación. La construcción de un problema generador de innovación consta de las siguientes fases:

Recolección de la Información. Se aplicó un cuestionario de cinco preguntas el cual fue contestado de forma autoadministrada, esto quiere decir que se entregó el cuestionario a cada alumno y de manera personal sin necesidad de un intermediario (Hernández et al., 2014), fue contestado por 16 alumnos, a continuación se presentan las preguntas, el porcentaje y la cantidad de respuestas. En la figura 1 se muestra la pregunta 1.

En esta pregunta la respuesta que tuvo mayor porcentaje fue: El aprendizaje de ética con 31% y las que menos porcentaje tuvieron fueron: TIC's, buena disposición, agradable y divertida con 4%.

Figura 1

Pregunta 1



Fuente: Elaboración propia.

Los resultados de la pregunta 2, se muestran en la figura 2.

Figura 2

Pregunta 2



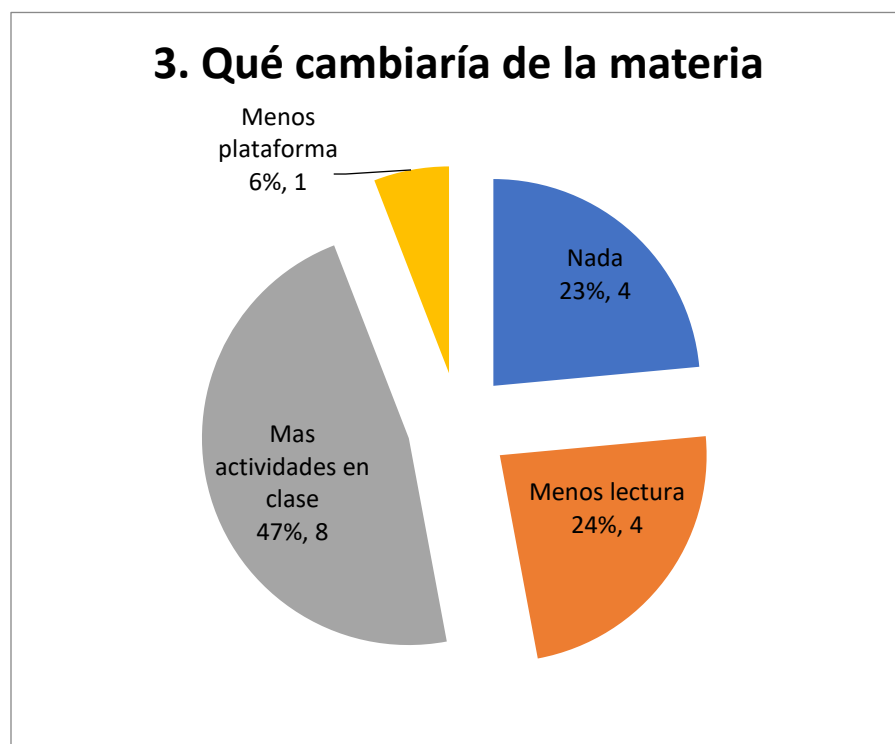
Fuente: Elaboración propia.

El mayor porcentaje obtenido en estas respuestas fue: Nada, para la pregunta qué es lo que menos te gustó, seguido de que faltó dinámica con 38% y 37% respectivamente y haber aplicado rúbricas y usado la plataforma obtuvieron sólo el 6% cada una.

Los resultados de la pregunta 3, se pueden apreciar en la figura 3. El mayor porcentaje para las opciones de esta pregunta fue: Más actividades en clase con 47% y la que menos porcentaje tuvo fue: Menos plataforma con 6%.

Figura 3

Pregunta 3

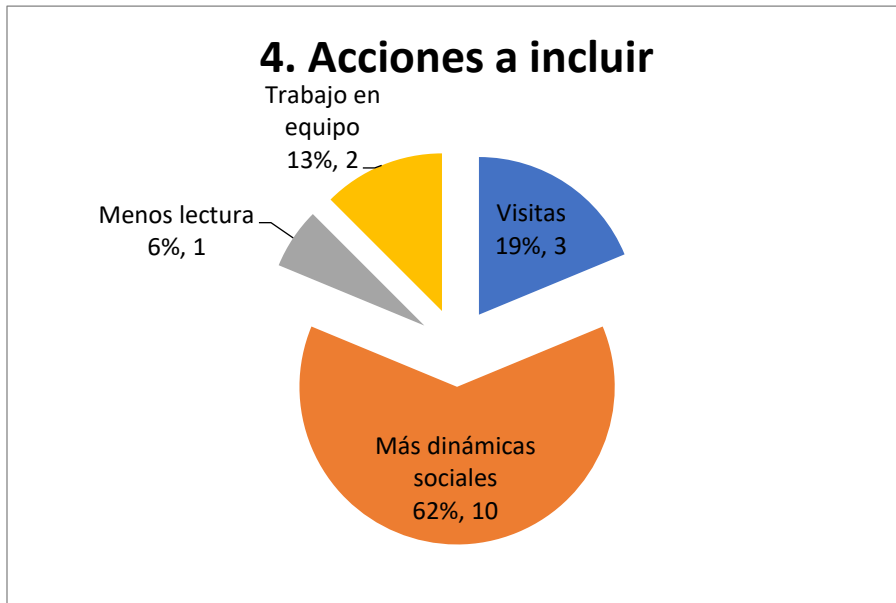


Fuente: Elaboración propia.

Los resultados de la pregunta 4, se muestran en la figura 4. El mayor porcentaje obtenido para esta pregunta fue: Más dinámicas sociales y la que menor porcentaje tuvo fue: Menos lectura con 62% y 6% respectivamente.

Figura 4

Pregunta 4



Fuente: Elaboración propia.

Los resultados de la pregunta 5, se muestran en la figura 5. El mayor porcentaje para esta pregunta fue: Más práctica con 54% y el que menos porcentaje tuvo fue: TIC´s con 7%.

Figura 5

Pregunta 5



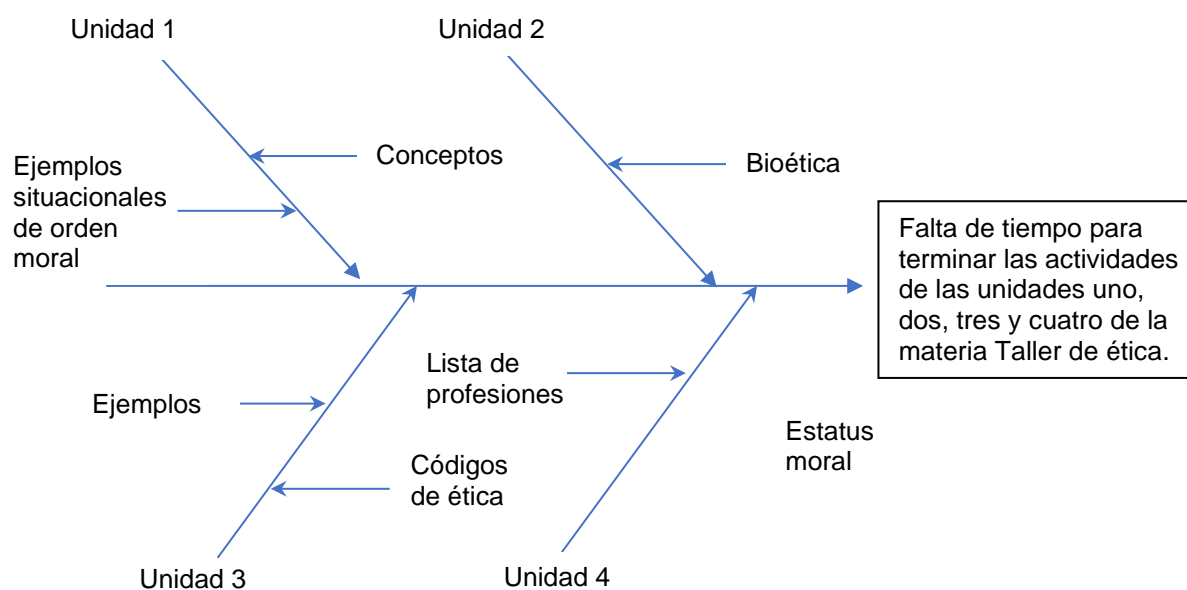
Fuente: Elaboración propia.

Una vez que se analizaron los resultados del cuestionario el equipo innovador concluye que como es una clase con mucho contenido conceptual y muchas actividades en cada unidad es necesario agregar más prácticas a través de juegos, para que se facilite la comprensión del contenido conceptual y a su vez el proceso de aprendizaje de forma autónoma optimizando el tiempo para cubrir las unidades programáticas.

Posteriormente el equipo innovador procedió a realizar un diagrama Causa – Efecto. Como lo asevera Campos (2005), el diagrama Causa – Efecto, trata de identificar los factores, elementos o variables que afectan un resultado. Así como los que afectan a cada variable identificada. Se le conoce también como diagrama Ishikawa, ya que Kaoru Ishikawa lo introdujo en Japón en la década de los sesenta. Por su estructura se le llama diagrama de espina de pescado. El diagrama identifica las causas más probables de un problema con el fin de recopilar y analizar más datos. Los diagramas se crean generalmente en una atmósfera de lluvia de ideas, todos pueden participar y sienten que son parte del proceso de solución de problemas. El diagrama quedó de la siguiente manera, ver figura 6.

Figura 6

Diagrama Causa-Efecto



Fuente: Elaboración propia.

Identificación del Problema Generador de la Innovación. El problema generador de la innovación se identifica como: Desarrollar estrategias digitales que faciliten el aprendizaje y permitan optimizar el tiempo para alcanzar a realizar las actividades de cada una de las unidades de la materia Taller de ética del segundo semestre en la carrera de Ingeniería en gestión empresarial en el semestre Enero - Junio 2019, pudiendo aplicarse también a Ingeniería forestal e informática, en alumnos de primer semestre utilizando la plataforma Kahoot!

Formulación de la Hipótesis de Acción. El uso de aplicaciones como herramientas informáticas disponibles en la web favorece el aprendizaje y autogestión de las actividades, permitiendo optimizar el tiempo alcanzando a cubrir la totalidad del programa de la materia de Taller de ética en alumnos del Instituto Tecnológico de El Salto.

Construcción de la Innovación/Solución. Para la realización de esta fase, se requiere contestar las siguientes preguntas:

- *¿Qué se quiere hacer?*

Se pretende realizar juegos en la plataforma Kahoot! como estrategias facilitadoras del aprendizaje enfocadas a mejorar el proceso de aprendizaje para algunos temas de las unidades uno, dos, tres y cuatro de la materia Taller de ética. En la unidad uno: Un juego para reforzar conceptos y otro sobre ejemplos de situaciones de orden moral; en la unidad dos: Un crucigrama para abordar conceptos acerca de la bioética; para la unidad tres: Un juego para analizar códigos de ética y otro sobre ejemplos; y para la unidad cuatro: Un juego sobre una lista de profesiones y relacionarla con sus códigos de ética.

- *¿Por qué se quiere hacer?*

Porque con las actividades digitales como estrategias facilitadoras del aprendizaje en la plataforma Kahoot! favorecerá el aprendizaje ya que de forma significativa se estarán reforzando los temas vistos en clase, además permitirá optimizar el tiempo en la aplicación de las estrategias, esto conlleva a la comprensión de los temas y al cumplimiento del programa en tiempo.

El nombre de la materia: Taller de ética, los créditos: 0-4-4 cero horas de teoría, cuatro de práctica, cuatro horas a la semana; el contenido programático de la materia de acuerdo al Tecnológico Nacional de México (2019), consta de cuatro unidades. Los temas de la unidad uno: Son dos con cuatro subtemas en el primero y tres en el segundo, las actividades que están programadas para esta unidad son cinco. En la unidad dos: Son dos temas con cuatro subtemas en el primero y dos en el segundo tema, en esta unidad son seis las actividades contempladas. La unidad tres: Tiene dos temas con tres subtemas en el primero y uno en el segundo, en esta unidad se tienen programadas cinco actividades. Finalmente en la unidad cuatro: Se tienen contemplados tres temas con dos subtemas en cada unidad y cinco actividades en la unidad, las actividades están basadas en Enríquez et al. (2014).

- *¿Para qué se quiere hacer?*

Los objetivos que se pretende alcanzar con esta propuesta son:

1. Diseñar estrategias digitales que faciliten el aprendizaje.
2. Facilitar la comprensión del contenido conceptual.
3. Relacionar temas con ejemplos prácticos de la vida cotidiana.
4. Identificar conceptos de la bioética en la vida real.
5. Relacionar los códigos de ética con instituciones, organismos, etc.
6. Identificar conceptos de manera sencilla y rápida.
7. Relacionar el estatus moral en las profesiones.
8. Optimizar los tiempos y cubrir todas las actividades de las unidades.
9. Motivar a los estudiantes en el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en su proceso de aprendizaje.
10. Contribuir en el logro de competencias genéricas que se pretenden alcanzar durante su trayecto como estudiantes de la Ingeniería en gestión empresarial: Competencias instrumentales, habilidad en el manejo de la computadora.

- *¿Cuánto se quiere hacer?*

Se pretende realizar dos actividades para la unidad 1: Una para reforzar los conceptos básicos y otra con ejemplos de situaciones de orden moral; para la unidad dos: Se realizará un juego para el área de bioética; en la unidad tres: Se realizarán dos actividades una con ejemplos y otra para analizar distintos códigos de ética y para la unidad cuatro: Se realizará una lista de profesiones para analizar el ¿por qué? de la ética en las profesiones.

- *¿Dónde se quiere hacer?*

La aplicación de esta propuesta se pretende implementar en la materia de Taller de ética en la carrera de Ingeniería en gestión empresarial que se imparte en el Instituto Tecnológico de El Salto a alumnos de segundo semestre, y posteriormente se puede también aplicar con los alumnos de Ingeniería informática y forestal en el semestre que corresponda dependiendo de su plan de estudios.

- *¿Cómo se quiere hacer?*

Es conveniente describir el funcionamiento de la plataforma Kahoot! que es la aplicación en la que se desarrollarán las actividades como estrategias facilitadoras del aprendizaje. La plataforma Kahoot!, es una herramienta digital gratuita que puede ser utilizada tanto por docentes como por alumnos desde un dispositivo móvil (celular, tablet, laptop) o computadora, esta plataforma ya tiene un banco de preguntas de diversas áreas; sin embargo, también permite desarrollar diferentes actividades como rompecabezas, encuestas, cuestionarios, discusiones. Una vez que se tiene diseñado el tipo de juego se genera una contraseña que el alumno debe introducir para unirse al grupo, los alumnos elegirán la respuesta que consideren correcta, se van generando los puntajes y el docente los puede descargar a través de una hoja de cálculo, esto le facilita el control de los puntos alcanzados por cada alumno (Londoño, 2018).

Como primer punto se debe explicar las reglas del juego a los alumnos, las aplicaciones no deben ser muy extensas, son para reforzar los conocimientos adquiridos en el salón de clase. Se debe considerar en cada unidad los tiempos en los que se aplicarán de acuerdo al programa

de la materia. Son estrategias para facilitar el proceso de aprendizaje y cuando el estudiante las haya realizado esto le generará puntos como parte de la evaluación de la unidad correspondiente.

- *¿Quiénes lo van a hacer?*

El equipo innovador es el que identificó esta necesidad, por lo que serían los primeros en implementar dichas estrategias como medio para facilitar el aprendizaje en el Instituto Tecnológico de El Salto y sería con alumnos que cursan el primer y segundo semestre independientemente del programa educativo en el que estén inscritos y que cursen la materia de Taller de Ética.

- *¿Con qué se quiere hacer?*

Los recursos necesarios son una computadora o dispositivo móvil, se recomienda que sea el centro de cómputo por si algún alumno no cuenta con un dispositivo móvil, se requiere acceso a Internet y un proyector para que el docente proyecte la aplicación y todos los alumnos puedan ver la actividad y la sigan paso a paso, también puede ser el salón de clases si se cuenta con señal de Wi-Fi, todos los alumnos deben ingresar al sitio que ofrece la plataforma Kahoot, ya sea mediante la página o alguna aplicación, enseguida ingresar la contraseña generada al docente para que puedan acceder a cada una de las estrategias e iniciar el juego.

Conclusiones

El Sistema Educativo Nacional debe asegurar proveer las herramientas necesarias para el mejor desarrollo de los estudiantes en nivel superior, el acceso a las TIC's como herramienta para optimizar el proceso de Enseñanza - Aprendizaje a través de estrategias que faciliten no solo la adquisición del conocimiento sino la relación e identificación con situaciones de su entorno y la toma de decisiones. El acceso en igualdad de condiciones a las TIC's. El desarrollo e implementación de propuestas de innovación educativa permiten mejorar los procesos de aprendizaje, el cambio es una constante en el desarrollo del profesorado y se dará de abajo hacia arriba, es decir de los docentes que son los que se encuentran frente a grupo, conforme se

mejore la práctica profesional habrá cambios, innovaciones o mejoras en la práctica docente, y esto se reflejará en la calidad de la educación.

Referencias

Barraza, A. (septiembre-octubre, 2005). Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. *Innovación educativa*, 5(28),19-31.

<https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421470003.pdf>

Barraza, A. (2013). *¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa?* Universidad Pedagógica de Durango.

https://redie.mx/librosyrevistas/libros/como_elaborar_proyectos_de_innovacion.pdf.

Campos Arenas, A. (2005). *Mapas conceptuales, mapas mentales y otras formas de representación del conocimiento*. Cooperativa editorial Magisterio.

<https://unidaddegenerosgg.edomex.gob.mx/sites/unidaddegenerosgg.edomex.gob.mx/files/biblioteca/15%20METODOLOGI%CC%81A%20PARA%20LA%20INVESTIGACION%CC%81N%20SOCIAL/Mapas%20conceptuales%20y%20otras%20formas%20de%20representacio%CC%81n%20del%20conocimiento.pdf>

Enríquez, A., De la Campa, S.F., Valdés, V., Navarrete, M., Guillén, M., Lemus, P., Vargas, J.M y DuBrin, A. (2014). *Taller de ética para cursos con enfoque por competencias*. Pearson.

Hernández, S., R., Fernández, C., C. y Baptista, L., P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). Mc-Graw Hill.

Londoño, C. (2018). Kahoot una herramienta perfecta para llevar el juego a la sala de clase. *Eligeeducar*. Ministerio de educación, gobierno de Chile. <https://eligeeducar.cl/kahoot-una-herramienta-perfecta-llevar-juego-la-sala-clase>

Tecnológico Nacional de México. (2019). *Planes de estudio*. Docencia. <https://www.tecnm.mx/?vista=Normatec>

*Administración Educativa y
Capacitación Profesional*

Innovación Administrativa: Creación de una Base de Datos Para Eficientar Procesos

Elia Margarita Acosta Ramírez

Estudiante del Doctorado en Ciencias de la Educación

Instituto Universitario Anglo Español

Instituto Tecnológico del Valle del Guadiana

elia.acosta.ramirez@gmail.com

Resumen

El presente proyecto de innovación pretende dar solución a la problemática detectada en el proceso *Visitas a Empresa* que se desarrolla en el área académica dentro de la oficina *Proyecto de Vinculación* en donde se detectó que el proceso se detiene al momento de solicitar el listado de alumnos a los que se les va a autorizar realizar la visita programada dentro de su plan de estudios, esta situación ocurre ya que el docente encargado desconoce los números de control asignados por el plantel a sus alumnos, al igual que su número de seguridad social, el desconocimiento de la información, provoca gran pérdida de tiempo y derivado de esto se pierde la fluidez en los procedimientos a seguir. Por tal motivo se genera una propuesta innovadora para lograr un proceso rápido, fluido y eficaz.

Palabras clave: Innovación administrativa, mejora de procesos, visita a empresas.

Abstract

The present innovation project aims to solve the problems detected in the process *Visit to companies* that takes place in the academic area within the office *Liaison Project* where it was detected that the process stops at the moment of requesting the list of students who will be authorized to make the scheduled visit within their curriculum, this situation occurs since the teacher in charge ignores the control number assigned by the school to their students, as well as their security number social, ignorance of the information, causes great loss of time and derived from this fluidity in the procedures to be followed is lost. For this reason, an innovative proposal is generated to achieve a fast, fluid and efficient process.

Keywords: Administrative innovation, process improvement, visit to companies.

La Institución en donde se llevará a cabo la propuesta innovadora, es el Instituto Tecnológico del Valle del Guadiana (ITVG), cuyo nombre al momento de su creación fue Instituto Tecnológico Agropecuario (ITA) No. 1, ésta tuvo su origen en el Instituto Tecnológico de Durango en septiembre de 1962, cuando se ofertaba la carrera terminal de Técnico Agropecuario. En septiembre de 1973 por Decreto Presidencial, en la estructura de la Dirección General de Educación Tecnológica Agropecuaria (DGETA) se crea la Educación Tecnológica Agropecuaria y Forestal Superior en el País, año en el que Durango resultó privilegiado con la creación del ITA No. 1, el primero en el país, autorizándose las carreras intermedias de Agrónomo y Zootecnista.

El Instituto Tecnológico Agropecuario No. 1 desde su creación en 1973, hasta el año 2005, estuvo adscrito a la DGETA. Derivado de un decreto difundido el 23 de julio de 2014, nace el Tecnológico Nacional de México (TecNM) para suplir a la Dirección General de Educación Superior Tecnológica (DGEST), al cual se encuentra actualmente adscrito el ITVG.

En la actualidad y, en respuesta a la demanda laboral que exigen los nuevos escenarios económicos de México, el ITVG ofrece seis opciones para una formación profesional de calidad: Las Ingenierías en Agronomía, Innovación Agrícola Sustentable, Informática y Gestión Empresarial; así como dos licenciaturas: Biología y Contador Público.

Presentación

En el presente documento se hablará de una propuesta de innovación, en la Oficina de *Proyecto de Vinculación*, la cual pertenece al área académica, misma que pretende mejorar el proceso *Liberación de Visitas a Empresa*, en el apartado siguiente, se describe la problemática que se está teniendo y la solución a la que se busca llegar. Esta innovación se considera Institucional, ya que se pretende eficientar una práctica administrativa en el área de organización (Barraza, 2013).

Este proyecto se desarrolla bajo el enfoque crítico progresista de la innovación educativa (Barraza, 2005) debido a que se sustenta en el principio y modelo de resolución de problemas,

el cual parte de una problemática a resolver dentro de la práctica profesional del propio agente innovador y que mediante el principio de cooperación implicando a un amigo crítico, permite la sinergia para la resolución del mismo. Como lo dice Barraza (2005) las innovaciones son definidas como procesos que se generan a partir de un problema de la práctica profesional de los agentes innovadores y que necesariamente, implican en su desarrollo la resolución del mismo. Este principio lo identificó como resolución de problemas. Es importante señalar que en base al enfoque crítico progresista y respetando esto, donde se menciona que la innovación no se emprende desde el aislamiento sino desde el intercambio y cooperación (Barraza, 2013), para este proyecto, se ha contado con la participación de una amiga crítica que, con base a su experiencia respecto al problema, se involucró en el análisis y reflexión sobre acciones que se desarrollan para la elaboración del presente proyecto de innovación. Enseguida, se desarrolla cada uno de los momentos de la fase de planeación que ha dado como producto este proyecto de innovación.

Determinación del Agente Innovador

El agente innovador, es un docente a nivel universitario, que como ya se mencionó anteriormente, es jefe de la Oficina de Proyecto de Vinculación en el ITVG, en esta oficina, se manejan tres procesos: Titulación, Residencia Profesional y Visitas a Empresa; con el apoyo de un *amigo crítico* quien está para dar sugerencias de mejora en la propuesta y a quien se le tiene toda la confianza para mostrar el trabajo realizado, se estructuró la propuesta de innovación, quien tuvo la disposición de leer, escuchar y entablar el diálogo necesario, respecto a la temática en cuestión con la firme convicción de que la propuesta no solo sea exitosa, sino que realmente sea de gran ayuda para los estudiantes que requieren realizar la *Visita a Empresa* con el objetivo de enriquecer sus estudios universitarios.

Elección de la Preocupación Temática

El agente innovador estuvo observando las áreas de oportunidad, tanto en su práctica docente, como la de apoyo administrativo y observó en esta última que existe una necesidad en un proceso específico de los que se realizan en su oficina.

El proceso en el que se observó dicha necesidad es en el de *Visitas a Empresa* el cual dentro de su normativa establece lo siguiente:

1. El Departamento de Vinculación:

- a) Determina, en base al calendario escolar, el periodo de solicitud de las visitas.
- b) Entrega a las Áreas Académicas correspondientes los formatos de solicitud de *Visitas a Empresa TecNM-VI-PO-001-01* y el formato de Lista Autorizada de Estudiantes que asistirán a la Visita TecNM-VI-PO-001-

2. Los docentes:

- a) Elaboran Solicitudes de Visitas a Empresa en el Periodo Establecido.

3. El Departamento de Gestión Tecnológica y Vinculación:

- a) Establece contacto con las empresas.
- b) Elabora y envía el Oficio de Solicitud de *Visitas a Empresa TecNM-VI-PO-001-02*.
- c) Si no procede la visita, se informa al área académica correspondiente, para considerar sustitución, reprogramación o cancelación.
- d) Elabora Cartas de Presentación y Agradecimiento de Visitas a Empresa TecNM-VI-PO-001-04 para las Visitas Programadas y las entrega al Departamento solicitante.

4. Áreas Académicas:

- a) Recibe Programa de Visitas Aceptadas a Empresas, elabora oficio de comisión al docente y le entrega el original y copia de Carta de Presentación y Agradecimiento de Visitas a Empresa para acuse de recibido.
- b) Con el oficio de comisión, solicita la asignación de viáticos para el responsable de la visita, al Departamento de Recursos Financieros.

5. El docente encargado:

- a) Recibe confirmación del área académica responsable con al menos dos días de anticipación para la visita a la empresa correspondiente.
- b) Compila registro de cédula institucional (número de control) y copia del carnet o número de Seguridad Social de cada estudiante, lo enlista se entrega al área académica correspondiente para que el responsable dé el visto bueno y la autorización de la salida.
- c) Elabora reporte de incidentes en visitas TecNM-Vi-PO.001-05.
- d) Entrega copia de la carta de presentación y agradecimiento firmada y sellada de recibido en la empresa y la entrega al área académica correspondiente.

El agente innovador observó que el proceso se detiene en el punto *5b* pues al momento de solicitar el listado de alumnos a los que se les va a autorizar realizar la visita programada dentro de su plan de estudios, el docente encargado desconoce los números de control asignado por el plantel a sus alumnos, al igual que su número de seguridad social, esta situación o desconocimiento de información, provoca gran pérdida de tiempo y derivado de esto se pierde la fluidez en los procedimientos a seguir, ya que se requiere solicitar estos datos al departamento de servicios escolares, derivado de la falta de acceso a la información necesaria para requisitar de forma correcta el documento que autoriza la salida de los alumnos de la Institución, el docente decide entregar la lista para su autorización, únicamente requisitando el campo del nombre del estudiante, lo que genera una problemática administrativa porque este documento es el único instrumento con el que cuenta la Institución para proteger a los alumnos en caso de que algún incidente ocurra fuera del plantel educativo; aunado a que al momento de enfrentar una supervisión por el departamento de calidad, al área académica, se está generando constantemente un indicador negativo, por tal motivo, se toma esta problemática para darle una solución innovadora, así como lo cita (Barraza, 2005).

Construcción del Problema Generador de la Innovación

Es en esta parte donde surge la problemática planteada, pues los docentes tardan bastante en entregar esta lista para su autorización, por lo que el agente innovador se dio a la tarea de investigar con los docentes el porqué de esta tardanza a lo que la mayoría de ellos respondieron:

Que se les complica llenar la lista porque desconocen el número de seguridad de los alumnos, así como su número de control, y que ellos se los preguntan a los alumnos y muchos de ellos desconocen su número de control y casi la totalidad desconoce su número de seguridad social, de hecho, los estudiantes ni siquiera saben que tienen éste derecho sólo por ser estudiantes. (Docentes ITVG, comunicación personal, 2019)

A raíz de lo anterior, es donde se genera un problema para el docente que tiene que requisitar el documento como parte del protocolo de autorización para realizar *Visitas a Empresas*, por tal motivo los docentes aplazan el mayor tiempo posible la entrega de este documento y aquí se genera a su vez el problema para la Oficina de Proyecto de Vinculación que es la responsable de este proceso. Esto da pie a que en ocasiones ni una parte, ni otra está en posibilidades de contar con dicho documento y es por esto que generalmente los docentes optan por entregarla hasta el final junto con las evidencias solicitadas para concluir el proceso, esto ha venido generando una constante problemática, ya que el tecnológico cuenta con la certificación de calidad ISO 9001 y esto conlleva a estar permanentemente en una mejora continua, la cual es supervisada por el Departamento de Calidad Interna, observando que cuando se realizan las auditorias y se observa recurrentemente esta situación, el resultado es una acumulación de *actas de no conformidad* que evidencian que el proceso *Visitas a Empresa* no se está realizando conforme a la normativa establecida en los lineamientos de la Institución. Derivado de la observación, el agente innovador investiga cómo puede dar solución a esta problemática.

Construcción de la Innovación/Solución

En el caso del modelo de resolución de problemas de la innovación educativa la acción que permite solucionar el problema debe conducir, ineludiblemente, a una mejora discontinua, esto es, a resolver el problema mediante la creación de algo nuevo y original que sustituya lo que se estaba haciendo anteriormente Barraza (2013).

El agente innovador trató de poner un *candado* para que se le entregue a tiempo la lista de estudiantes debidamente requisitada, éste fue que si no se entregaban la o las listas para autorizarlas, no se le entregaría oficio de comisión para su salida, pero esto no dio resultado pues los docentes así sin oficio se retiraban de la Institución, pues tenían que cumplir con la cita ya establecida previamente. Al observar esto, el agente innovador decidió solicitar a los programadores de la Institución se realice una base de datos con toda la información del alumno, esto con la finalidad de que los docentes salgan a sus visitas de manera segura y ya con la documentación debidamente requisitada, con esto se pretende minimizar los índices de *no conformidades* levantados por los auditores, así como los tiempos de entrega pues al momento de que se necesiten obtener los listados de los grupos que acudirán a la visita, el jefe de la oficina *Proyecto de Vinculación*, acceda al sitio web y pueda extraer de esta base de datos, la información necesaria de cada alumno y así poder pasarla a la jefa de departamento correspondiente para que le dé el visto bueno y la autorice, con esto, se logra tener un proceso más fluido y con mayor rapidez; con la seguridad de que los alumnos que están viajando van seguros y en realidad son los que se autorizaron para salir de la Institución.

Esto se realizará en una prueba piloto y si funciona como se desea, se podrá compartir con otros tecnológicos hermanos pertenecientes al sistema de Tecnológico Nacional de México, pues como lo cita Barraza et al. (2007), una vez realizado un proyecto de innovación educativa es necesario socializarlo, y para esto, se tiene que tener en cuenta dos consideraciones: Los procesos de innovación, todos son idiosincrásicos y están contextualizados, por tal motivo, no se pueden transferir a otro contexto ni siquiera a la práctica profesional de otro individuo, por tal

motivo, no se puede decir que se hizo una adopción de innovación, en su lugar, se debe de hablar de una adopción recreación, donde el receptor juegue un papel activo de reconstrucción y adaptación de la innovación.

Destinatarios de la Propuesta

El principal destinatario de la propuesta es el área académica en la oficina *Proyecto de Vinculación*, los destinatarios o beneficiados por la propuesta son los docentes que tienen programada una Visita a Empresa pues, ya se les estará entregando toda la documentación necesaria para que puedan acudir a su visita de forma segura.

Objetivos Generales y Objetivos Específicos

- El objetivo general es Mejorar el proceso *Visita a Empresas*, y asegurar que este proceso sea cumplido en su totalidad.

Los objetivos específicos son:

- Cumplir con el proceso en tiempo y forma.
- Disminuir estrés en los docentes.

Conclusiones

Al innovar los procesos, se logra llevarlos a cabo de manera eficaz y con esto optimizar los recursos de la organización agregando un valor al proceso, el hecho de buscar una mejora, llevó a innovar un paso en el proceso de Visitas a Empresa y con ello se logrará minimizar tiempos y darle calidad al proceso pues ya con éste proyecto se logrará evitar contratiempos al momento de las salidas de los docentes con los alumnos a su cargo.

Referencias

Barraza, A. (septiembre-octubre, 2005). Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. *Innovación educativa*, 5(28),19-31.

<https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421470003.pdf>

Barraza, A. (septiembre de 2007). Análisis conceptual del término innovación educativa. *Visión Educativa IUNAES*, 1(3), 3-15. <https://anglodurango.edu.mx/vision-educativa-iunaes>

Barraza, A. (2013). *¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa?* Universidad Pedagógica de Durango.

https://redie.mx/librosyrevistas/libros/como_elaborar_proyectos_de_innovacion.pdf

Sistema Remoto de Comprobación del Componente de Fortalecimiento y Alimentación en Escuelas de Tiempo Completo

Irma Menaut Villarreal

*Estudiante del Doctorado en Ciencias de la Educación
Instituto Universitario Anglo Español
irma_menaut_19@anglodurango.edu.mx*

Resumen

Las Escuelas de Tiempo Completo (ETC) reciben recursos económicos para ejercerlos directamente y favorecen la extensión del horario escolar, particularmente en los Componentes de Alimentación y Fortalecimiento de la Equidad y la Inclusión. La comprobación de su ejercicio por parte de los directores de los planteles se hizo lenta y ocupó una parte importante de su tiempo, ya que la documentación justificativa y comprobatoria del gasto tiene que ser autorizada por las instancias educativas, las del Programa y el área financiera de la Secretaría de Educación del Estado de Durango (SEED); y esto, se realizaba presencialmente. Ante esta situación se establecerá un Sistema Remoto de Comprobación, como parte del proceso de comprobación digitalizado en donde las autorizaciones de la documentación se realizarán de manera remota mediante autorizaciones en el sistema, se evitará el traslado físico de los directores y dispondrán de más tiempo para atender las funciones pedagógicas de la escuela. El Sistema Remoto de Comprobación, además de generar vínculos muy concretos entre las áreas educativas y administrativas, permitirá prevenir posibles observaciones de auditoría y el reintegro de recursos a la Tesorería de la Federación.

Palabras clave: Función directiva, ampliación de jornada, sistema remoto de comprobación.

Abstract

Full-time schools receive financial resources to exercise them directly and favor the extension of school hours, particularly in the components of Food and Strengthening of Equity and Inclusion. The verification of their exercise by the directors of the schools was slow and took up an important

part of their time, since the supporting and proving documentation of the expense has to be authorized by the educational bodies, the Program authorities and the financial department. of the Secretary of Education of the State of Durango, and this was done in person. Faced with this situation, a Remote Verification System will be established, as part of the digitized verification process where documentation authorizations will be carried out remotely through authorizations in the system, the physical transfer of directors will be avoided and they will have more time to attend to the pedagogical functions of the school. The Remote Verification System, in addition to generating very specific links between the educational and administrative areas, will prevent possible audit observations and the reimbursement of resources to the Federation Treasury.

Keywords: Directive function, extension of working hours, remote verification system.

El programa de ETC nace en el año 2007, como una estrategia educativa, basada en la ampliación del horario escolar, en donde se busca generar ambientes propicios para mejorar la calidad del aprendizaje y por ende mejorar las competencias de los alumnos de educación básica, a partir del trabajo conjunto de docentes, directivos y padres de familia.

El programa se crea mediante un decreto administrativo que se emite con sus Reglas de Operación publicado en el Diario Oficial de la Federación (DOF), para el ejercicio de los recursos financieros que se le asignan, en estas reglas de operación se establece en qué porcentaje se destinará el recurso a cada componente, entendido éste, como una línea de acción; es decir, capacitación de docentes, alimentación, aprendizajes, tecnologías, cultura, recreación y otras (DOF, 2013).

El programa aspira a la creación de ambientes favorables para el aprendizaje, que no se limite solo al aula sino también a su entorno, a la comunidad educativa; es por ello, que las escuelas de tiempo completo están vinculadas directamente con otros programas como la Cruzada Nacional contra el Hambre, el Programa Nacional de Prevención Social de la Violencia y la Delincuencia, así como el Proyecto de Convivencia Escolar (DOF, 2013).

Las ETC, surgen en el marco de la Alianza por la Calidad de la Educación y del Programa Sectorial de Educación 2007-2012 (Centro de Estudios de las Finanzas Públicas, 2007).

El programa se implementó como una estrategia educativa que busca generar ambientes propicios para mejorar la calidad del aprendizaje, y por ende, un mejor desarrollo de competencias en los alumnos de las escuelas públicas de educación básica; el cual está pensado en lograr que los alumnos cuenten con ambientes que les permitan el logro de mejores aprendizajes y de un desarrollo integral mediante la ampliación y uso eficaz de la jornada escolar y de mecanismos de mejora en el aprendizaje que hagan un alto a la deserción educativa y que favorezcan la retención escolar. El aprendizaje es el centro de acción del colectivo docente y se pretende que el tiempo de la jornada escolar sea invertido de manera efectiva en la formación integral de los alumnos (DOF, 2019).

Un tema importante, además del aspecto educativo, es la correcta y ágil comprobación de los recursos ejercidos, ya que puede repercutir en observaciones de auditoría, en la asignación de recursos para el siguiente ejercicio fiscal, y en el reintegro de recursos a la Tesorería de la Federación por parte del Gobierno del Estado, además de posibles sanciones administrativas y hasta la inhabilitación de los funcionarios encargados del ejercicio y administración del recurso de ahí su relevancia (DOF, 2015).

Diagnóstico

El Estado de Durango, cuenta con 1000 escuelas incorporadas al Programa de ETC se encuentran dispersas en todo el territorio estatal, 365 de éstas, reciben servicio de alimentación (SEED, 2019).

Durante el mes de septiembre las escuelas incorporadas al Programa reciben para el Fortalecimiento de la Equidad y la Inclusión, la cantidad de \$90,000.00 cada una, que podrán ejercer, previa autorización del supervisor de la zona escolar, en dos rubros: a). Mantenimiento y mejoras a la escuela, y b). Compra de mobiliario y equipo. Es precisamente en este componente de Fortalecimiento de la Equidad y la Inclusión en el que se presentan los mayores problemas

para la comprobación del recurso ejercido, lo cual es relevante, ya que solo en este componente el importe total en el Estado de Durango es de \$90,000,000.00 de pesos (DOF, 2019).

Para la comprobación del recurso ejercido, cada director de plantel llena el formato de comprobación, anexa las facturas, la documentación justificativa y comprobatoria, y las evidencias correspondientes, e integra la comprobación; el director del plantel la entrega al jefe de sector y éste a su vez lo entrega al supervisor de la zona escolar para su revisión y visto bueno; el supervisor de la zona escolar autoriza con su firma y la envía al nivel educativo; el nivel educativo revisa la documentación y la envía a la Coordinación Estatal del Programa; la coordinación revisa que el informe contenga el formato de comprobación debidamente requisitado, la firma de los PDF (factura impresa) y XML y que estos sean emitidos de acuerdo al artículo 29 del Código Fiscal de Federación (DOF, 2019), el RFC esté correcto, que las altas de activos fijos coincidan con el número de artículos desglosados en las facturas, los vales de resguardo, evidencias fotográficas, así como la documentación justificativa; una vez que la coordinación del programa verifica que la documentación esté correcta y completa, la rubrica y la envía al área de Programas Federales de la Subdirección de Finanzas para su conocimiento, revisión y visto bueno; el área de Programas Federales envía la comprobación al área de fiscalización de la Subdirección de Finanzas, la que fiscaliza puntualmente de acuerdo a las leyes fiscales vigentes la documentación que lo integra; de estar correcta y completa la comprobación, se rubrica con el sello de fiscalización y la envía nuevamente al área de programas federales para su registro (DOF, 2019).

Es importante comentar que, en cada uno de los pasos señalados con anterioridad, si la comprobación con su documentación no cumple algún requisito, se regresa para que sea solventada la falta que se señale, usualmente termina regresando al Director del plantel. Este proceso de comprobación se realiza trasladando físicamente la documentación justificativa y comprobatoria se lleva al menos tres meses, es lento, y son muchos los agentes que intervienen: Director, Supervisor de Zona Escolar, Jefe de Sector Educativo, Titular del nivel Educativo,

Coordinación Estatal del Programa, Áreas de programas Federales y de Fiscalización; y cada uno se lleva un tiempo determinado, sin contar que como se mencionó anteriormente, las escuelas se encuentran dispersas en todo el territorio estatal, tardándose algunos directores hasta 10 meses en terminar de comprobar correctamente los recursos que ejercieron, dados los tiempos de traslado físico de la documentación, y en su caso de los propios directores.

Lo anterior, deriva en que no se esté preparado adecuadamente para atender las auditorías que año con año se realizan a los recursos que se ejercen; usualmente en los meses de marzo o abril se audita invariablemente el ejercicio inmediato anterior.

En estas circunstancias, es posible que la comprobación de los recursos que se ejercen esté incompleta o no cumpla con los requisitos que la normatividad establece, como son la Ley de Contabilidad Gubernamental, la Ley de Adquisiciones, Arrendamiento y Servicios Federal, las Leyes Fiscales y las propias Reglas de Operación del Programa; cuando esto sucede y en una auditoría se detecta, se plasma en los resultados de auditoría observaciones que pueden derivar en sanciones administrativas como un pliego de responsabilidades que termine en una amonestación, o inhabilitación por un periodo de tiempo para ejercer un cargo público, o bien, en una sanción penal a los diferentes agentes que intervienen, de acuerdo a su grado de responsabilidad (DOF, 2015)

Otra consecuencia es la devolución a la Tesorería de la Federación del importe de los recursos que no hayan sido comprobados correctamente, no se hayan ejercido de manera adecuada o simplemente no se ejercieron (DOF, 2018).

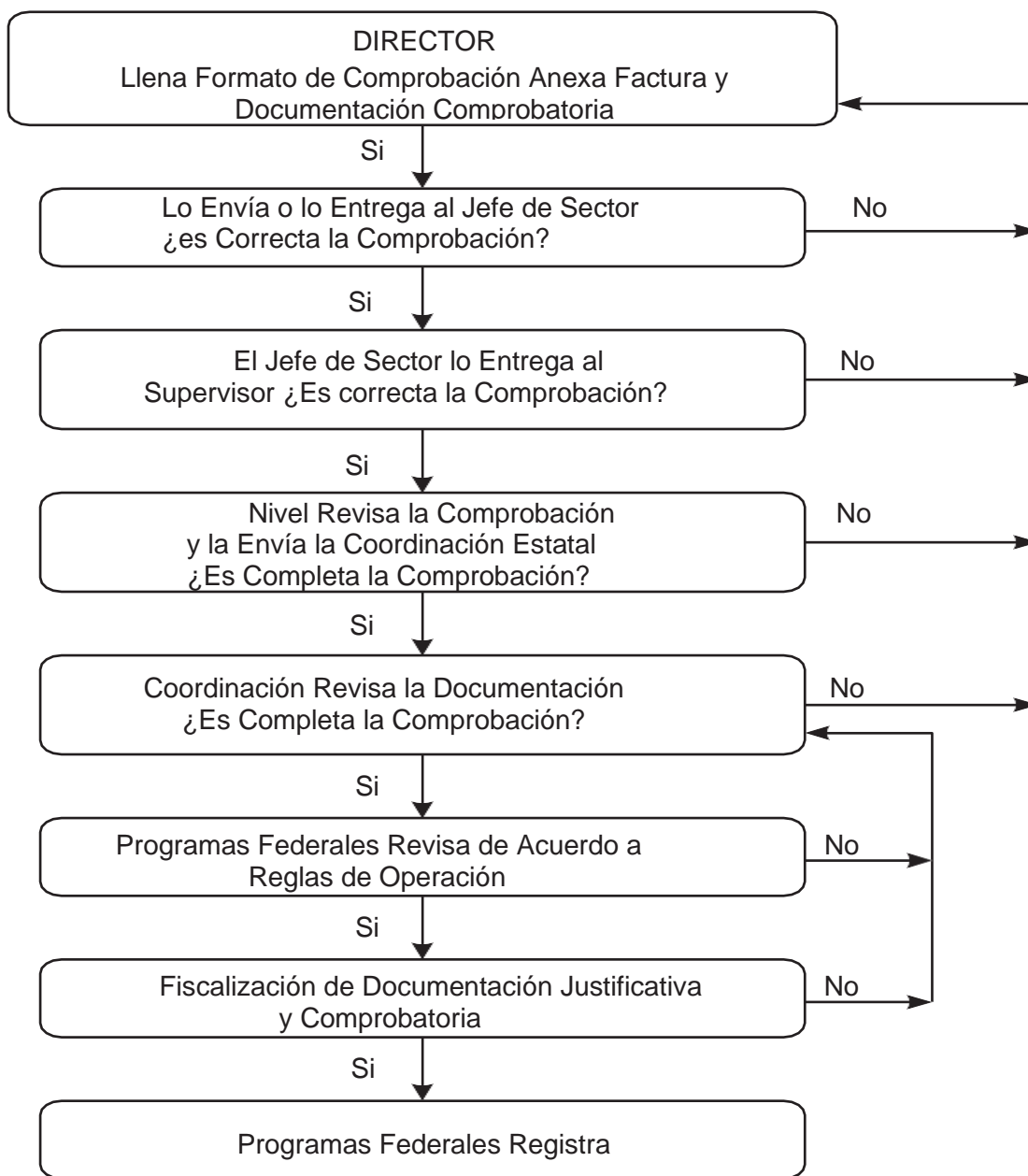
No menos importante resulta el impacto negativo que una situación así, como la devolución de recursos a la Tesorería de la Federación, pueda tener en la asignación de recursos al Programa para el siguiente ejercicio fiscal.

Reconociendo de antemano que lo esencial, es la parte sustantiva del programa que es la calidad en la educación de los niños y jóvenes que acuden a las escuelas inscritas al programa de escuelas de tiempo completo; también es necesario visualizar y resolver este aspecto

administrativo de la comprobación, el cual representa según las Reglas de Operación 2019, el 27% del recurso asignado al programa, que mal atendido, puede afectar negativamente la disponibilidad de recursos para el programa e impactar del mismo modo en los resultados educativos. En la figura 1, se muestra el proceso de comprobación que se realiza actualmente.

Figura 1

Revisión Física de Documentación



Fuente: Elaboración propia.

Propuesta

En la Subdirección de Finanzas de la Secretaría de Educación se ha tomado la iniciativa que ya está en marcha, de un proyecto innovador en materia de Control y Comprobación del Gasto en los planteles adscritos al Programa de Escuelas de Tiempo Completo.

El proyecto consiste en desarrollar un Sistema Electrónico de Comprobación en el que los Directores de los planteles adscritos al Programa puedan realizar la comprobación de manera remota desde cualquier sitio que cuente con servicio de internet, evitando así los traslados del Director y de la propia documentación de comprobación.

Se le asignará a cada Director una clave de acceso, el llenará un formato que contendrá el número de centro educativo, nombre de la escuela y nombre del director. Para la comprobación se tendrán dos opciones de captura, una por cada uno de los rubros que integran el componente de Fortalecimiento; es decir, mantenimiento y mejoras a la escuela, y compra de mobiliario y equipo; en el rubro que corresponda se adjuntará el PDF y XML de la factura, así como la evidencia de lo comprado o de las mejoras que se realizaron (el antes y el después). La suma de estos dos rubros que integran el componente debe ser igual o menor a la cantidad depositada; si esta es menor se activará una ventana más para la captura de los datos del depósito que se tiene que realizar para el reintegro de los recursos a la cuenta asignada al programa. Para la comprobación del sistema de alimentación se realizará de la misma manera que la del rubro de fortalecimiento, la única diferencia será que se deberá capturar en la ventana de alimentación.

Las comprobaciones que realicen los Directores, se revisarán por el Supervisor de la zona escolar, Jefe del Sector Educativo, y por el titular del nivel educativo, que cotejarán que la documentación soporte esté de acuerdo a la planeación; en la coordinación del programa se verificará que la documentación soporte esté acorde con la planeación que efectuó cada Director.

Una vez que la coordinación autorice, el área de fiscalización de la Subdirección de Finanzas tendrá acceso a ésta y validará las facturas, revisará que las evidencias cumplan con la normatividad; si está correcta la comprobación, el área de fiscalización activará en el mismo

sistema la leyenda “PROGRAMA ESCUELAS DE TIEMPO COMPLETO DURANGO RECURSO FEDERAL OPERADO”. El área de programas federales tendrá acceso a esta información para su registro, así como la Coordinación del Programa, quien enviará un mensaje al Director del plantel informándole que su documentación fue recibida de conformidad, autorizada y procesada.

Se estima que con la implementación del sistema una vez que el Director capture la información, el proceso de validación y autorización de las comprobaciones durará máximo 15 días dependiendo de las cargas de trabajo de las áreas, y no tres meses o más como actualmente sucede, evitando el traslado físico de los Directores y de los expedientes de comprobación.

Para la implementación del Sistema Remoto de Comprobación, durante el mes de agosto y la primera quincena de septiembre del año en curso, se capacitará a los Directores de las escuelas en el manejo del sistema y en el contenido de la Ley de Responsabilidades de los Servidores Públicos del Estado y de los Municipios. La capacitación se llevará a cabo por Regiones y la impartirá personal de la Dirección de Administración y Finanzas, la Coordinación del Programa de Escuelas de Tiempo Completo y del Órgano de Control Interno.

Para la implementación, diseño y desarrollo del sistema, se conformó un equipo de trabajo con personal de la Secretaría de Educación del Estado, a iniciativa de la Subdirección de Finanzas y con el apoyo de la Dirección. El equipo lo integran personal de la Coordinación Estatal del Programa de Escuelas de Tiempo Completo, el Órgano de Control Interno y las áreas de Programas Federales y de Fiscalización de la Subdirección de Finanzas, por lo que no se eroga recurso extra en la implementación de este sistema.

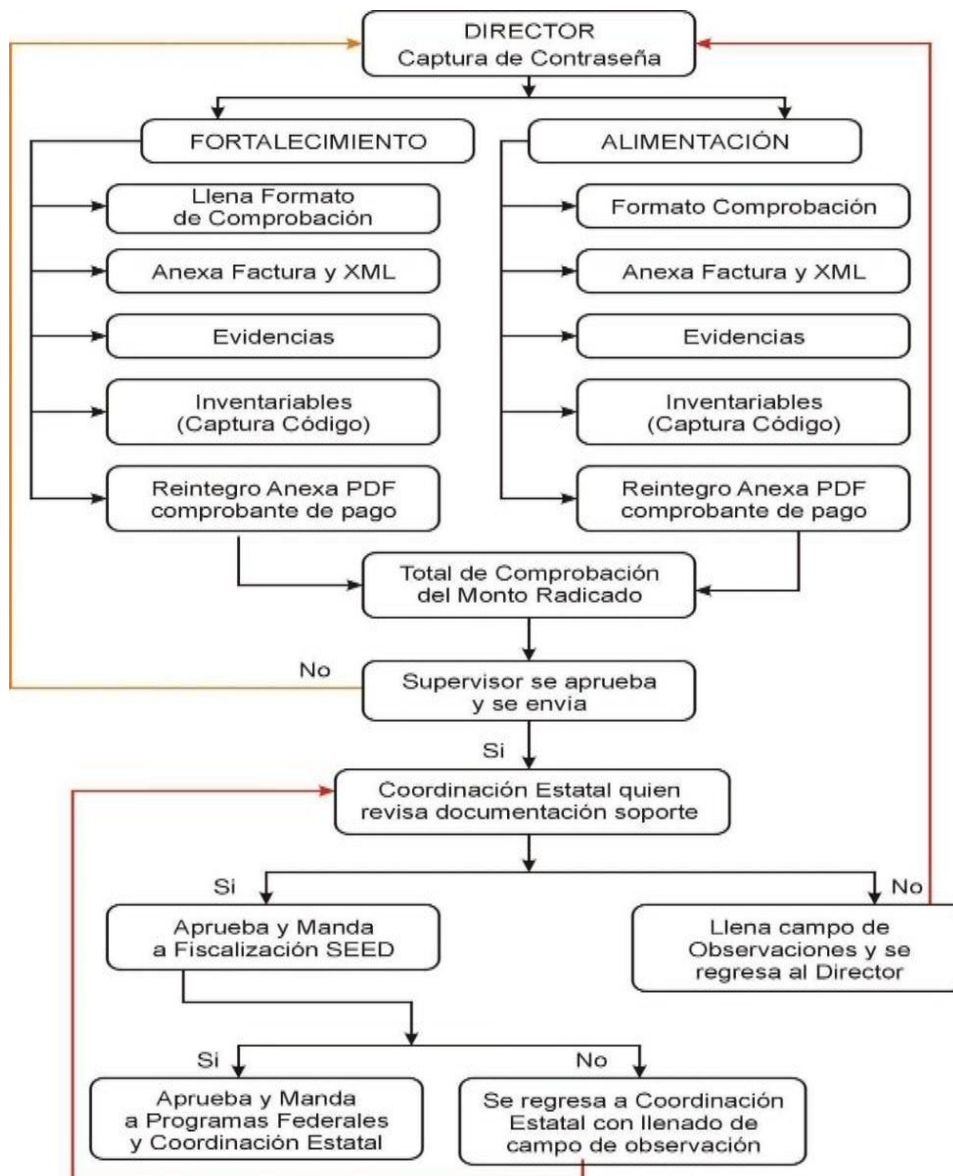
Un problema que se pudiera enfrentar para su implementación, sería la falta del servicio de internet en algunas regiones del Estado, para lo cual se buscará el apoyo de las oficinas Regionales y Municipales de Servicios Educativos ubicadas en las cabeceras municipales, y en las regiones donde sea posible, se adquirirá el servicio de banda ancha de internet.

En la figura 2, se presenta gráficamente el Sistema Remoto de Comprobación.



Figura 2

Proceso de Comprobación Digitalizado Sistema Remoto de Comprobación



Fuente: Elaboración propia.

Resultados Esperados

Una vez que esté funcionando el Sistema Remoto de Comprobación, además de apoyar para una ágil y correcta comprobación, también ayudará en la atención de auditorías que año con año realizan los diferentes entes fiscalizadores como son: La Auditoría Superior de la Federación (ASF), La Secretaría de la Función Pública (SFP), La Entidad de Auditoría Superior

del Estado (EASE) y la Secretaría de la Contraloría del Estado, ya que es el programa federal educativo más importante para la Federación como para el Estado, por su cobertura y el monto de los recursos que se le asignan.

Además, permitirá a la coordinación del Programa y al área de Programas Federales tener un mayor control y seguimiento en la aplicación de los recursos, por lo que se podrá retroalimentar para mejorar, las acciones que se realizan durante la misma operación y no esperar la terminación del ejercicio fiscal o los resultados de una evaluación final, ya que se estará conociendo oportunamente el avance de aplicación del recurso y si éste se apega al calendario autorizado en cada componente y en cada rubro.

Referencias

Centro de Estudios de las Finanzas Públicas. (diciembre de 2007). *Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012. Escenarios, Programas e Indicadores.*

<https://www.cefp.gob.mx/intr/edocumentos/pdf/cefp/cefp0962007.pdf>

Diario Oficial de la Federación. (1 de marzo de 2019). *Reglas de Operación del Programa de Escuelas de Tiempo Completo para el ejercicio fiscal 2019.*

https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5552556&fecha=12/03/2019

Diario Oficial de la Federación. (5 de febrero de 2013). *ACUERDO número 664 por el que se emiten las Reglas de Operación del Programa Escuelas de Tiempo Completo.*

https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5288862&fecha=25/02/2013

Diario Oficial de la Federación. (20 de diciembre de 2015). *Ley de Responsabilidades de los Servidores Públicos del Estado y de los Municipios.*

<http://transparencia.municipiodurango.gob.mx/articulo65/l/anual/2017/leyderesponsabilidadadesdelosservidorespublicos.pdf>

Diario Oficial de la Federación. (30 de enero de 2018). *Ley de Disciplina Financiera de las Entidades Federativas y los Municipios.*

http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LDFEFM_300118.pdf

Diario Oficial de la Federación. (9 de diciembre de 2019). *Código Fiscal de la Federación*.

http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/8_090120.pdf

Diario Oficial de la Federación. (9 de diciembre de 2019). *Ley del Impuesto Sobre la Renta*.

http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LISR_091219.pdf

Secretaría de Educación del Estado de Durango. (12 de octubre de 2019). *Informe de Resultados 2018, de la Coordinación Estatal del Programa Escuelas de Tiempo Completo*. SEED.

Plan Integral de Capacitación

Jaime Raymundo Flores Irigoyen

Estudiante del Doctorado en Ciencias de la Educación

Instituto Universitario Anglo Español

raymundoflores_64@hotmail.com

Resumen

El presente trabajo describe una propuesta de innovación educativa, para tratar de que los trabajadores del instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS) en Durango, Dgo., puedan tener mayor acceso a la capacitación, tanto de forma virtual como presencial, así como, acceso a información relevante, de una manera fácil, rápida y actualizada. Para lo cual se propone un proyecto innovador que consiste en el diseño e implantación de un Sistema de Capacitación Integral en el que se pueda concentrar la información relativa a los diferentes servicios, material didáctico de los cursos presenciales y virtuales, los cuales puedan ser accesados en diferentes dispositivos electrónicos, tratando de que a través del tiempo se logre convertir en una herramienta permanente para lograr desarrollar en los trabajadores un aprendizaje significativo que se vea reflejado en la mejora de los procesos en los cuales se desempeñan.

Palabras clave: Innovación, plan integral de capacitación, innovación educativa.

Abstract

This paper describes a proposal of Educational Innovation, to try to ensure that workers of the Mexican Institute of Social Security (IMSS) in Durango, Dgo., can have greater access to training, both virtually and face-to-face, as well as access to relevant information, in an easy, fast and up-to-date way. For this it is proposed an innovative project that consists in the design and implementation of an Integral Training System in which information related to the different services can be concentrated, teaching material of the face-to-face and virtual courses, which can be accessed in different electronic devices, and manages to become a permanent tool to develop

in the workers trying to achieve a meaningful learning that is reflected in the improvement of the processes in which they are performed.

Keywords: Innovation, comprehensive training plan, educational innovation.

La prestación de servicios de cualquier índole está íntimamente relacionada con el nivel de desarrollo, educación y cultura de una sociedad; a través del tiempo la capacitación y la educación han presentado cambios significativos, mismos que deben ser tomados en cuenta para lograr que los trabajadores tengan un mejor desempeño en sus trabajos.

Para las organizaciones como el IMSS que emplean a un gran número de trabajadores con una cultura, intereses, escolaridad y personalidad diferentes entre sí, es fundamental rescatar las mejores prácticas educativas e identificar aquellas que tengan mayor impacto entre los participantes para lograr que cumplan los objetivos esperados. Por lo que el IMSS a través del Centro de Capacitación y Calidad (CCC) perteneciente al Sindicato Nacional de los Trabajadores del Seguro Social Sección XVI, oferta temas relacionados a las áreas de: Tecnologías, humanidades, técnicas administrativas, docencia y formación de líderes, en un horario de 8:00 a 16:00 horas; sin embargo, en caso necesario éste puede ser modificado conforme a las necesidades de los diferentes servicios, las diferentes acciones de capacitación que se realizan inician desde el ingreso del trabajador hasta que por alguna circunstancia deja de pertenecer a la Institución (IMSS, 1992).

En el área de capacitación es necesario desarrollar habilidades para aprender y reaprender, debido a que es una educación centrada en personas adultas, con experiencia y formación profesional en su mayoría por lo que es recomendable que se tome un modelo de *facilitador* del aprendizaje y se abandone el modelo del *maestro tradicional* (Grados, 2009). Para poder realizar lo anterior el CCC dentro de su estructura solamente cuenta con ocho facilitadores que se dedican de tiempo completo a la capacitación, por lo que se enfrenta a un gran problema al tener que capacitar a un promedio de 100 participantes por semana, actualmente la capacitación se realiza de manera presencial. Aún y cuando anualmente se realiza una Detección

de Necesidades de Capacitación (DNC) y se elabora un programa de capacitación el cual es firmado de conformidad por todos los responsables de las áreas del instituto; sin embargo, las necesidades de los servicios hacen que no se cumpla en su totalidad, para tratar de subsanar esta situación solicitan que se den los cursos en las áreas de labores y en ocasiones solamente para dos o tres trabajadores. Esto ocasiona que al reprogramar la capacitación o al atender la solicitud de los diferentes servicios no se cuente con los facilitadores necesarios para poder atender dichas necesidades de capacitación.

Por lo que el CCC se ve en la necesidad de apoyarse en trabajadores de otras áreas para la impartición de la capacitación, esto ha ocasionado problemas en el aprendizaje, ausentismo a la capacitación por falta de tiempo, diversidad en el contenido de los cursos, y descontento por parte del personal por el actuar de algunos facilitadores, etc.

El objetivo de este proyecto es proporcionar al personal del CCC una estrategia educativa innovadora que le permita dar solución a los problemas de capacitación que enfrenta, de una manera fácil y accesible en cualquier momento y desde cualquier lugar.

Antecedentes Teóricos

Para entender el concepto de innovación educativa, es necesario previamente conocer qué se entiende por *innovación*, para Sánchez et al. (2018, p. 24) esta se puede definir como “el proceso de ingresar algo nuevo dentro de una realidad preexistente, para cambiar, transformar o mejorar dicha realidad”, desde un punto de vista sociológico, *innovación* es “una idea, práctica u objeto que es percibido como nuevo por un individuo u otra unidad de adopción” (Rogers, 2003, como se citó en Sánchez et al., 2018, p. 25), la cual propone una solución a un problema específico agregando valor al mejorar las condiciones de los usuarios finales.

La innovación lleva implícito el pensamiento creativo en la participación de equipos de trabajo que construyen estrategias de implementación y que analizan las implicaciones de la innovación en grupos sociales que no son homogéneos.

Como lo menciona Grados (2009), el facilitador debe poseer características básicas que le permitan manejar los procesos educativos con mayor eficiencia para habilitar al estudiante o trabajador en los procesos autogestivos, esperando que esta conducta se generalice a las áreas: Social, personal y familiar.

Para conocer qué es una *innovación educativa* nos remitiremos a Barraza (2013) en donde la definen como “un proceso que da respuesta a una necesidad o problema involucrando para ello la selección, organización y utilización creativa de los elementos vinculados a la gestión institucional, la enseñanza y el plan de estudios”. Esta definición fue hecha en función de un enfoque crítico progresista en el cual se sustenta (Barraza, 2005).

Huberman (1973, como se citó en Barraza, 2013) y Havelock y Huberman (1980, como se citaron en Barraza, 2013) proponen los siguientes modelos procesuales:

1. Modelo de investigación y desarrollo.
2. Modelo de interacción social.
3. Modelo de resolución de problemas.

De los cuales solo el primer y tercer modelo se consideran para la innovación educativa debido a que el Modelo de interacción social está más enfocado a la difusión de la innovación generada. En el primer modelo el proceso de innovación se considera una serie racional de etapas en las cuales la invención se descubre, desarrolla, produce y se reparte entre el usuario y el consumidor potencial, en tanto que el modelo de resolución de problemas el usuario es considerado como el punto central de la innovación ya que su premisa principal es que el usuario tiene una necesidad y la innovación va a satisfacerla. Por lo que la diferencia principal entre ambos modelos lo constituye el diseño de la propuesta que ayudará a la solución del problema (Barraza, 2013).

Para la elaboración del presente proyecto solo se considera la fase de planeación.

Características de la Propuesta

De acuerdo con lo planteado por Barraza (2005), el proyecto innovador que se propone tiene un enfoque crítico progresista de la innovación educativa ya que es un proceso generado a partir de un problema que se presenta cotidianamente en la práctica profesional del agente innovador y que implica su solución.

La realización del presente proyecto de innovación educativa se llevará a cabo considerando los momentos expuestos en la metodología propuesta por Barraza (2013) la cual se conforma de la siguiente manera:

1. Determinación del agente innovador.
2. Elección de la preocupación temática.
3. Construcción del problema generador de la innovación.
4. Construcción de la innovación/solución.

Determinación del Agente Innovador

La propuesta se desarrolló en el ámbito de la enseñanza, mismo que surge de las necesidades de capacitación detectadas por el autor del presente proyecto durante la programación de cursos y quien funge como agente innovador individual. Considerando que la innovación puede realizarse por personas que quieren mejorar su práctica profesional mediante la innovación, y teniendo en cuenta que no puede existir un agente innovador solitario (Barraza, 2013), se hizo la invitación a participar a lo largo del proyecto realizando la función de amigo crítico, a la encargada del área de capacitación del Hospital General de Zona No. 1 del IMSS, quien es la responsable de la detección, programación y capacitación del personal del Hospital.

Tomando en cuenta lo anterior se seleccionó la modalidad de agente innovador individual expuesta por Barraza (2013), en donde mencionan que la innovación desde un enfoque crítico progresista siempre se da desde el intercambio y cooperación, permitiendo con ello contrastar y enriquecer las ideas que se proponen.

Elección de la Preocupación Temática

La preocupación temática del presente trabajo se puede clasificar por su origen como empírica, ya que surge del quehacer diario del agente innovador, por su nivel de concreción se clasifica como general, debido a que el conocimiento que se tiene es de carácter global y difuso; por último, de acuerdo al respaldo implícito de supuestos se puede considerar como contrastadora de supuestos desde el momento en que lleva implícita un supuesto acerca del problema con relación a la causa que lo genera.

Dentro de las acciones que realiza el Centro de Capacitación y Calidad del Sindicato Nacional de los Trabajadores del Seguro Social Sección XVI (SNTSS), en Durango, Dgo., está la de capacitar a los trabajadores del IMSS con la finalidad de incrementar el conocimiento y desarrollarles las habilidades necesarias para la mejora de su desempeño laboral que les permita dar un mejor servicio.

Para coadyuvar a lograr lo anterior el CCC cuenta con poco personal que le permita cubrir las necesidades de capacitación institucionales, por lo que es necesario apoyarse en trabajadores que no siendo catedráticos de carrera apoyan el proceso de capacitación. Anualmente se lleva a cabo la realización de una DNC que es la base de la programación de cursos; sin embargo, los resultados obtenidos no han tenido el impacto esperado ya que la mayoría de las veces la programación no se cumple principalmente por la poca asistencia de participantes, la cual se debe a las cargas de trabajo, no les gusta asistir a los cursos, falta de apoyo de directivos para la asistencia a cursos, falta de personal y algunas otras causas.

Por lo tanto, la Preocupación Temática se define como la falta de una herramienta que permita al personal del instituto tener acceso a la capacitación en cualquier momento y lugar para lograr generar un cambio de actitud encaminado a la mejora de sus servicios.

Construcción del Problema Generador de la Innovación Educativa

De acuerdo con Barraza (2013) la construcción del problema generador de la innovación puede llevarse a cabo mediante el uso de una estrategia empírico autorreferencial, en donde la

preocupación temática se da en la práctica profesional del agente innovador, en ella se hace uso de técnicas con poco rigor metodológico, o bien utilizando la estrategia investigativa en la cual la preocupación temática puede ser del agente innovador o bien de otros profesionistas, su análisis se realiza mediante técnicas cualitativas que consideran un mayor rigor metodológico.

Para la construcción del problema generador de la innovación objeto de este documento, se utilizó una estrategia empírico autorreferencial y la secuencia propuesta por Barraza (2013), la cual consiste en tres pasos:

- Recolección de la información.
- Identificación del problema generador de innovación.
- Formulario de la hipótesis de acción.

Recolección de Información. La recolección de información utilizada para el desarrollo de esta propuesta se realizó mediante un cuestionario llamado Evaluación del Instructor/Curso, ver figura 1, consistente en diez factores a evaluar (IMSS, 1992), mismo que con apoyo del amigo crítico se aplicó a 150 trabajadores con la finalidad de conocer la percepción que tienen acerca de la actuación de los Instructores/facilitadores y de la capacitación que se otorga en el Instituto, los resultados obtenidos fueron los siguientes:

1. Los instructores no todos tienen dominio total del tema que tratan y algunos carecen de claridad en sus exposiciones.
2. No se aprovecha de manera adecuada el tiempo.
3. La conducción del grupo no es la adecuada.
4. Las actividades empleadas para promover el aprendizaje son pocas y por lo regular no son las adecuadas de acuerdo con los servicios en los que se desempeñan los participantes.
5. No se da seguimiento a los participantes para conocer si la capacitación tuvo impacto.

Figura 1

Evaluación Instructor/ Curso

Evaluación del Instructor/ Curso					
Curso:		Fecha:			
Nombre del Instructor:					
Instrucciones: Asignar un valor conforme a la tabla de valores indicada, anotando el que considere adecuado por cada factor de valoración en la columna que corresponda.					
Valores	Insuficiente	Suficiente	Bueno	Excelente	
	4	6	8	10	
INSTRUCTOR		Instructor	CURSO		
No	Factores de Valoración	Valor	No	Factores de Valoración	Valor
1	La información dada con respecto a los objetivos del curso fue:		1	Sus expectativas respecto al curso, se vieron satisfechas en forma:	
2	El conocimiento que demostró del tema fue:		2	Los conocimientos adquiridos tienen aplicación en su puesto en forma:	
3	La calidad (coherencia, claridad, etc.), con que expuso fue:		3	La congruencia con el resto de los temas impartidos fue:	
4	Respondió a dudas y preguntas durante la exposición		4	El material didáctico apoyó el aprendizaje en forma:	
5	Proporcionó un clima de colaboración en forma:		5	Las actividades programadas se llevaron a cabo en forma:	
6	Aprovechó el material didáctico en forma:		6	La calidad del curso fue:	
7	Distribuyó el tiempo para su exposición en forma:		7	Los ejercicios y técnicas didácticas se relacionaron con el contenido en forma:	
8	Mantuvo el interés del grupo en forma:		8	El procedimiento de evaluación se realizó en forma:	
9	Las actividades realizadas, facilitaron el aprendizaje en forma:		9	El apoyo logístico para la realización del curso fue:	
10	La labor de supervisor, asesor al trabajo en equipo fue:		10	El aula fue adecuada y cómoda (ventilación, sonido, iluminación) en forma:	
Calificación:			Calificación:		
Calificación General del Curso: _____					
Sugerencias: _____					

Fuente: IMSS, 1992.

Identificación del Problema Generador de la Innovación. Una vez que se recolectó la información se puede establecer que la problemática que genera la innovación es la poca asistencia a los cursos de capacitación por parte del personal que labora en el IMSS.

Formulación de la Hipótesis de Acción. El proyecto de innovación educativa tiene como base la siguiente hipótesis: la aplicación del Plan Integral de Capacitación (PIC), permite optimizar el tiempo y acercar la capacitación al personal del IMSS incrementando sus conocimientos y la productividad en sus servicios.

Construcción de la Innovación/Solución

Con la finalidad de asegurar que el proyecto sea de carácter innovador, se procedió a investigar si la propuesta nunca había sido utilizada en el contexto en el cual se desea aplicar, el resultado fue que nunca se había aplicado, por lo que se espera que pueda coadyuvar a la generación del conocimiento.

Para la elaboración del proyecto de innovación se hará considerando la propuesta que hace Espinoza (1987, como se citó en Barraza, 2013), la cual consiste en responder ocho preguntas fundamentales:

1. ¿Qué se quiere hacer?
2. ¿Por qué se quiere hacer?
3. ¿Para qué se quiere hacer?
4. ¿Cuánto se quiere hacer?
5. ¿Dónde se quiere hacer?
6. ¿Cómo se quiere hacer?
7. ¿Quiénes lo van a hacer?
8. ¿Con qué se quiere hacer?

- ¿Qué se quiere hacer? El proyecto que se presenta pretende llevar a cabo el diseño y construcción de un sistema de capacitación que permita poder combinar el *e-learning* (encuentros asincrónicos) y la capacitación presencial (encuentros sincrónicos) tomando las ventajas de ambos tipos de aprendizaje, de tal forma que la educación a distancia en la modalidad *e-learning* integre la educación y la tecnología para facilitar el proceso de formación de recursos humanos calificados, para un mejor desempeño de su trabajo. Para lo cual es necesario contar con una plataforma electrónica que permita tener disponibilidad de los elementos conceptuales y metodológicos necesarios para mantener actualizados al personal del instituto de acuerdo con los procesos normativos con las necesidades requeridas en los servicios.

- ¿Por qué se quiere hacer? Se quiere realizar porque en la actualidad los cambios que se dan en el entorno laboral son muy rápidos y esto hace necesario la actualización continua para que el trabajador pueda contar con información actualizada y de manera oportuna, con lo que estará en condiciones de mejorar su quehacer diario, desafortunadamente en ocasiones por diferentes circunstancias es muy complicado asistir a los cursos de capacitación presenciales. El contar con un sistema de capacitación que pueda ser consultado en cualquier dispositivo y en todo momento, lo que permitirá al trabajador contar con la información requerida y actualizada para la realización de su trabajo y crecimiento personal.

- ¿Para qué se quiere hacer? Se quiere realizar para poder ofrecer a los trabajadores del instituto una nueva alternativa de capacitación que le permita mantenerse actualizado y tener a su disposición la información requerida para el mejor desempeño de sus labores, de manera rápida, fácil y en cualquier momento en caso de así requerirlo; y tengan acceso a consultar la información las veces que crean necesario. Al mismo tiempo permitirá dar cumplimiento a los requerimientos legales y normativos vigentes.

- ¿Cuánto se quiere hacer? Para lograr llevar a cabo el proyecto es necesario realizar el análisis, diseño, programación y administración de la plataforma informática denominada Plan Integral de Capacitación el cual contendrá las bases de datos con la información relativa a los cursos que se realizarán de manera presencial y en línea, mismos que están diseñados conforme a los programas de capacitación institucionales para cada una de las categorías existentes en el Instituto, así como a normas y reglamentos institucionales. El diseño y elaboración del material didáctico tendrá un enfoque que permita el aprendizaje significativo de los trabajadores y su acceso será controlado mediante el uso de claves personales de acuerdo con las categorías en las que se desempeñen.

- ¿Dónde lo van a hacer? La realización del sistema denominado Plan Integral de Capacitación se realizará en el Centro de Capacitación y Calidad por ser en donde se tiene el

equipo necesario para su desarrollo, posteriormente quedará liberado para que se pueda hacer uso de este por el personal del Instituto.

- ¿Cómo lo van a hacer? Para la realización del proyecto se considera realizar reuniones periódicas en las cuales el agente innovador y el amigo crítico den a conocer el objetivo y alcance del proyecto innovador a los encargados de los diferentes servicios del instituto y al personal del CCC. Se conformarán mesas de trabajo para desarrollar las aplicaciones pertinentes por servicio, una vez que se termine el proceso de desarrollo se procederá a cargar las bases de datos con la información normativa y el material didáctico existente, el material que llegue a faltar se procederá a realizarlo.

Una vez que el PIC esté concluido, se harán las pruebas necesarias para ver su funcionalidad, en caso de tener que hacer modificaciones se realizarán y se dará el sistema por liberado. Las claves de acceso a los participantes se les hará llegar dependiendo el área en la que se desempeñen.

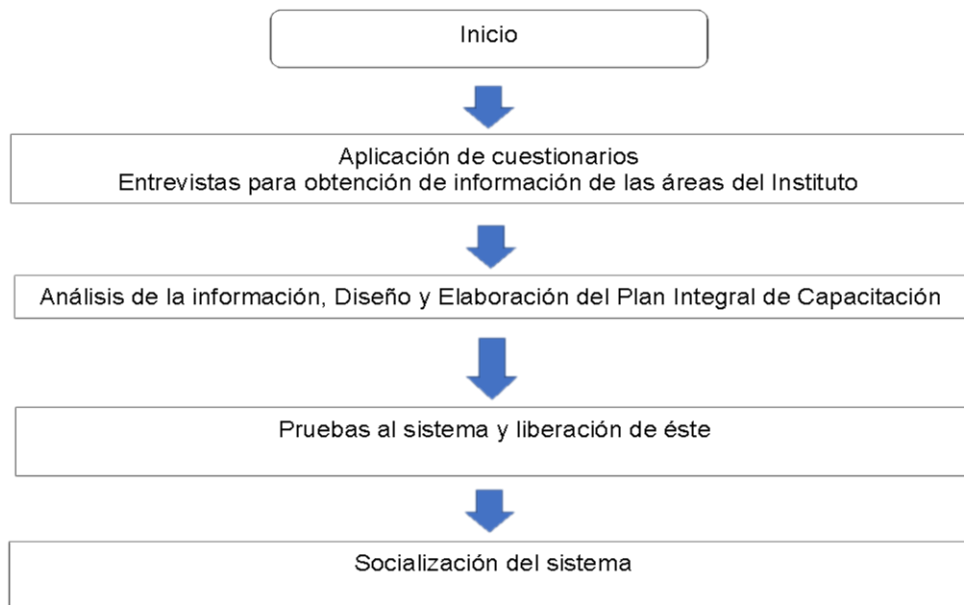
- ¿Quiénes lo van a hacer? La fuente de información que se utilizará para el sistema será proporcionada por el agente innovador con apoyo de su amigo crítico, quienes la solicitarán a las áreas correspondientes, el desarrollo del sistema será a cargo del personal de Informática del Centro de Capacitación y Calidad.

- ¿Con qué lo van a hacer? Se va a realizar con un lenguaje de programación llamado JAVA, y siguiendo los pasos que se muestran en la figura 2.

Por último ya que el sistema está funcionando adecuadamente, es necesario darlo a conocer al personal para que pueda utilizarlo, lo cual será a través de reuniones, trípticos, pláticas, cursos, etc., y de esa manera coadyuvar a que el personal haga uso de ese recurso, procediendo a observar los resultados y estar en condiciones de hacer las correcciones necesarias para mejorar su funcionamiento, esto permite promover la participación del personal a participar en propuestas de mejora que puedan darse a través de la elaboración de proyectos de innovación.

Figura 2

Proceso de Elaboración del PIC



Fuente: Elaboración propia.

Conclusiones

La capacitación es uno de los medios a través del cual se puede llegar a cumplir los objetivos de las organizaciones, ya que la capacitación juntamente con el adiestramiento y desarrollo del personal de una organización permiten la mejora en los resultados obtenidos.

La importancia de contar con una propuesta como la que se propone utilizar en el desarrollo de este proyecto de innovación, es la facilidad con la cual se puede llevar a desarrollar un proyecto innovador que permita la mejora de los procesos, y además permite tener una visión holística de las diferentes actividades que se realizan, dando la oportunidad de que surjan ideas innovadoras para mejorar el quehacer diario.

En relación con la construcción del PIC, el hecho de desarrollar un proyecto ayudado por la respuesta a ocho preguntas permite que las personas puedan tener una idea más clara de lo que pretenden desarrollar.

Por lo anterior se puede concluir que es de suma importancia contar con un sistema de capacitación que permita que los trabajadores y facilitadores tengan acceso rápido a la información más relevante y que conozcan las diferentes maneras en las que pueden incidir para realizar más eficientemente sus actividades.

Referencias

Barraza, A. (2005). Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa.

Innovación Educativa, 5(28);19-31.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179421470003>.

Barraza, A. (2013). *¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa?* Universidad Pedagógica de Durango.

https://redie.mx/librosyrevistas/libros/como_elaborar_proyectos_de_innovacion.pdf

Grados, J. A. (2009). *Capacitación y desarrollo de personal*. Trillas.

Instituto Mexicano del Seguro Social. (marzo de 1992). *Taller de Diagnóstico de Necesidades de Capacitación*. IMSS.

Sánchez, M., M., y Escamilla, S., J. (2018) *Perspectivas de la Innovación Educativa en Universidades de México: Experiencias y Reflexiones de la RIE 360*. Imagia.

http://www.codeic.unam.mx/wp-content/uploads/2018/12/Perspectivas-de-la-innovacion-educativa-en-universidades-de-Mexico_ISBN9786078389230_ebook.pdf

Control del Entrenamiento del Personal con Carta de Flexibilidad

Marco Iván Parra Mijares

*Estudiante del Doctorado en Ciencias de la Educación
Instituto Universitario Anglo Español
mparracoach@gmail.com*

Resumen

La presente propuesta pretende resolver una dificultad en el control del entrenamiento del personal operativo de una empresa de manufactura. Las decisiones que deben tomarse para cuidar la calidad y la productividad de las líneas de producción deben ser precisas y rápidas. El control del entrenamiento se puede visualizar en una tabla que se actualiza de una forma dinámica y permite hacer movimientos de personal precisos, además de que los operadores, al tener a la vista la tabla, pueden motivarse para poder ser entrenados en otras estaciones de trabajo. *La Carta de Flexibilidad* presenta tres niveles de conocimiento y entrenamiento de los operadores de producción, de tal manera que se pueden hacer movimientos internos en las líneas y no se pone en riesgo la calidad y la productividad de la producción.

Palabras clave: Entrenamiento, control de personal, calidad.

Abstract

The present proposal intends to solve a difficulty in the control of the training of the operative personnel of a manufacturing company. The decisions that must be taken to take care of the quality and productivity of the production lines must be precise and fast. The control of the training can be visualized in a table that is updated in a dynamic way and allows to make precise personnel movements, besides that the operators, when looking at the table, can be motivated to be trained in other work stations. The Flexibility Chart presents three levels of knowledge and training of production operators, in such a way that internal movements can be made in the lines, and the quality and productivity of the production are not put at risk.

Keywords: Training, personnel control, quality.



Se presenta una propuesta que permite tener control de la capacitación del personal operativo de una planta de manufactura, con una tabla que presenta la información del nivel de conocimiento que tiene el operador sobre su estación de trabajo. Se explica la propuesta, su justificación y propósito. Se presenta el problema que se enfrenta y se explica la metodología que se utiliza para usar la herramienta descrita.

Descripción de la Propuesta

La propuesta se basa en el enfoque crítico progresista que desarrolla Barraza (2005), y se centra en un esfuerzo de mejora en el ámbito institucional. Las prácticas administrativas mejoran el entorno de aprendizaje y de control de la información para gestionar el entrenamiento del personal operativo de una planta de manufactura.

En esta propuesta se utilizan los conceptos de manufactura esbelta que son herramientas que permiten a las empresas mejorar sus indicadores de productividad y calidad, con el enfoque en las personas, pues las habilidades entrenadas son fundamentales para realizar los trabajos con calidad. En ella se enfrenta el problema de que la actividad en las áreas de producción es muy dinámica y exige que se tomen decisiones rápidas diariamente. Los líderes de las áreas de producción se encuentran con dificultades como la ausencia de los trabajadores, las renunciadas o bajas involuntarias que merman la cantidad de personas disponibles para realizar los trabajos; por otro lado, deben tomar decisiones que busquen balancear las cargas de producción, por lo que el movimiento de personas entre las áreas es constante.

La herramienta busca también impactar en la motivación de los empleados, dado que ellos saben de manera directa lo que necesitan para convertirse en empleados “flexibles”, con habilidades que se pueden utilizar en diferentes puntos de las áreas de producción, buscando también un mejor ingreso monetario, basado en esas habilidades diferentes.

La propuesta se basa en nueve premisas fundamentales: 1. La innovación nace de la resolución de un problema. 2. Su gestión es democrática. 3. Emanada de la práctica profesional. 4. Se emprende desde la cooperación. 5. Se integra con varios componentes del proceso

educativo. 6. Sigue un proceso de dirección de la base hacia arriba. 7. Presenta una hipótesis de acción. 8. Surge de una iniciativa descentralizada y 9. Su objetivo emerge desde una perspectiva de cambio.

Justificación

La propuesta nace de la necesidad de tener un mejor control en la administración del personal operativo en lo que a sus entrenamientos se refiere, pues es fundamental contar con flexibilidad para mover a las personas dentro de las áreas de producción y conocer sus habilidades de una manera rápida resulta muy útil para tomar decisiones diarias que aporten a mejorar la productividad. Las personas deben tener habilidades demostradas para poder operar las máquinas de fabricación, dado que los errores de calidad afectan a los indicadores de la empresa y puede provocar multas por parte del cliente, así como pérdida de contratos que representan cantidades económicas importantes.

Formulación del Problema


Debido a que el problema nace de una necesidad que se da dentro de la práctica de la administración del entrenamiento, la misma debe de plantearse desde el ámbito empírico. Esto significa que la preocupación para resolver el tema es una de las formas que adopta la preocupación temática, que, de acuerdo con Barraza (2013) es una preocupación que surge de una situación concreta de su práctica profesional.

El presente estudio aborda una situación que se presenta en una planta de manufactura de componentes electrónicos para la industria automotriz. Esta planta cuenta con una plantilla de aproximadamente 1,000 trabajadores en las áreas productivas, sin contar el personal administrativo. Las habilidades de las personas tienen relación con el uso de máquinas de inyección de plástico, máquinas de aplicación de soldadura electrónica, fabricación de tarjetas electrónicas para los centros de control de los vehículos, insertadoras de terminales para la conexión de módulos electrónicos, etc. Básicamente son conocimientos generales de programación de las máquinas de acuerdo con los planes de producción, mantenimiento básico

de la máquina, llenado de formatos de control de producción, movimiento de material de desperdicio, conocimientos de empaque de producto terminado, conocimientos de indicadores de calidad del producto y aspectos de seguridad industrial en el manejo de las propias máquinas.

El problema lo enfrentan los líderes de las áreas de producción, pues son los responsables de asignar al personal en las diferentes posiciones de trabajo para obtener la producción de piezas del día; cuando se tiene una estabilidad en cuanto al número de personas que conforman la plantilla de trabajo y que no hay ausencias de las personas, el trabajo se facilita, pues no hay necesidad de hacer cambios, pero cuando hay faltas de personal o cuando dejan de asistir al trabajo por períodos prolongados (vacaciones e incapacidades, básicamente) o bajas de la empresa, deben cambiar al personal y asignarlos a las estaciones de trabajo correspondientes. Actualmente deciden basados en el conocimiento que tienen de las habilidades de las personas, pero están cometiendo errores al asignarlos, pues tienen grupos conformados de seis a 15 personas, en ocasiones varios grupos, por lo que no tienen en la memoria todas las habilidades de los miembros de estos grupos. Tienen a su disposición los datos de las habilidades del personal en las bases de datos del área de entrenamiento, pero la realidad es que no lo consultan apropiadamente, les toma minutos acercarse a la computadora y buscar al personal por número de empleado, hacer la consulta y asignar a la estación correspondiente. Esto les toma alrededor de 15 minutos por grupo.

La información con la que cuentan se compone de los datos generales de las personas: Su fecha de ingreso a la empresa, la fecha de entrenamiento de una habilidad en particular, la vigencia de su entrenamiento, el cliente al que le pueden producir, la forma en que se ha certificado, el entrenador que tuvo en su momento, el nivel de conocimiento que tiene (hay nivel básico, intermedio y avanzado) y si la persona tiene registros de mala calidad en la producción. Con base en estos datos debe tomar la decisión de mover o asignar al personal en la estación de trabajo necesaria.



Propósito de la Propuesta

El propósito de la propuesta es utilizar una herramienta de registro y consulta rápida de las habilidades del personal de las áreas productivas que permita asignarlos a las estaciones de trabajo y que no se ponga en riesgo la calidad del producto ni la productividad esperada. Esto debe hacerse en un periodo corto (de menos de tres minutos); con esto, cumplir con la asignación de producción diaria, asegurar la calidad del producto y realizarlo dentro de los estándares de productividad esperados. El entrenamiento del personal resulta muy importante para lograr el objetivo. De acuerdo con Junyent et al. (2013), establecer una uniformidad en el control de las habilidades del personal resulta muy importante para evitar variaciones, y por lo tanto, errores. La propuesta también considera el nivel de conocimientos del trabajador para poder asignarlo en su estación de trabajo. La herramienta también le permite al líder de producción, hacer una planeación de entrenamiento para el personal que no cuenta con los conocimientos y habilidades para hacer las diferentes actividades de producción. La herramienta resultante de esta organización de datos se llama *Carta de Flexibilidad*, y se puede aplicar en cualquier departamento del área de producción.

Destinatarios de la Propuesta

Los usuarios de la *Carta de Flexibilidad* son los líderes de producción, respecto a las condiciones de entrenamiento y capacitación de los operadores de producción de una planta de fabricación de componentes electrónicos. Los destinatarios de la propuesta forman parte del conjunto de recursos, en este caso, Recursos Humanos, que alinean sus conocimientos en torno al desarrollo de soluciones de los problemas que se presentan, aportando ideas para el cumplimiento de las metas de la organización, de acuerdo a la definición presentada por Jones (2019) en su definición de los conceptos de *Lean Manufacturing*.

Agente Innovador

El autor de la propuesta: Licenciado en Psicología con especialidad y maestría en Administración de Recursos Humanos, con 22 años de experiencia en la administración de

personal, encargado del departamento de Recursos Humanos cuya responsabilidad también incluye el departamento de capacitación y desarrollo de la empresa. En este departamento se lleva el control de la capacitación impartida para el personal de toda la empresa, de los registros de entrenamiento, de las constancias de habilidades, el estadístico de cursos impartidos, fechas de certificación, control del presupuesto, planes de capacitación, registro ante autoridades de trabajo, etc.

Metodología y Estrategias

De acuerdo con Liker (2004), la administración del tiempo y del desperdicio en las empresas de manufactura resulta vital para el cumplimiento del negocio, por lo que lo que se pueda ahorrar en términos de tiempo y esfuerzo es fundamental para cumplir los objetivos operativos. La herramienta propuesta, la *Carta de Flexibilidad*, es una tabla que se puede tener en una sola hoja (y hacer tantas hojas como sea necesario) en donde en los renglones se colocan los nombres de las personas que forman parte de la plantilla de trabajo, puede ser por área o línea de producción; en las columnas, se colocan los nombres de las estaciones de trabajo que forman parte de la línea y que son responsabilidad del líder de producción, o que son compatibles entre sí para que se puedan hacer movimientos de las personas sin comprometer la calidad y productividad.

En la figura 1, se muestra la tabla llamada *Carta de Flexibilidad*.



Figura 1

Carta de Flexibilidad

CARTA DE FLEXIBILIDAD								
Línea de producción: _____					Fecha: _____			
Líder de producción _____				Departamento: _____				
	ESTACIÓN 1	ESTACIÓN 2	ESTACIÓN 3	ESTACIÓN 4	ESTACIÓN 5	ESTACIÓN 6	ESTACIÓN 7	ESTACIÓN 8
NOMBRE 1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NOMBRE 2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NOMBRE 3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NOMBRE 4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NOMBRE 5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NOMBRE 6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NOMBRE 7	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NOMBRE 8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NOMBRE 9	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NOMBRE 10	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Autorizó: _____					Vigencia: _____			
Puesto: _____								

Fuente: Elaboración propia.

El acomodo de la tabla puede hacerse de acuerdo con las necesidades particulares del área, y para darle visibilidad, debe publicarse en los tableros de información que se encuentran desplegados alrededor de las áreas de producción. La consulta es libre, pero la única persona responsable del llenado y de la modificación de la misma, es el líder de producción, éste último debe llevar un control aparte en donde vaya registrando los cambios de personal y las implicaciones que estos tengan.



Hay diferentes niveles para mostrar el conocimiento y la práctica que tienen los operadores de producción, a continuación se detallan, de la figura 2 a la 5.

Figura 2

Nivel I



Fuente: Elaboración propia.

Nivel I: El llenado de los dos puntos verticales de la izquierda, nos remiten a la letra "I", de manera que es el primer nivel, en este, el operador de producción tiene los conocimientos y la habilidad suficiente para realizar la tarea, pero requiere de supervisión directa de una persona, generalmente puede ser el entrenador. Si se requiere tomar una decisión que tenga que ver con detener el trabajo por calidad, o cambiar el orden de la fabricación del producto, debe consultar con el entrenador o con el líder. Este nivel generalmente lo ocupan los operadores de poco tiempo de antigüedad (en la empresa o en la estación).

Figura 3

Nivel L



Fuente: Elaboración propia.

Nivel L: El llenado del punto inferior derecho y además de los dos puntos verticales, nos remite a la letra L, de manera que es el segundo nivel, en él, el operador de producción tiene los conocimientos y habilidad necesaria para realizar la tarea de producción sin ayuda de ninguna persona y tiene la capacidad de tomar algunas decisiones que tienen que ver con el ritmo de la producción, detenerse por alguna cuestión de calidad, hacer algunos cambios de orden en la fabricación y ajustar la máquina en niveles básicos (que se encuentran bien definidos de acuerdo

con estándares internos). Este nivel generalmente lo ocupa la mayoría de los operadores de producción.

Figura 4

Nivel U



Fuente: Elaboración propia.

Nivel U: El llenado de todos los puntos nos remite a la letra “U”, de manera que es el tercer y último nivel, en él, el operador es capaz de realizar el trabajo sin ayuda de ninguna persona, pero también es capaz de entrenar a alguien más, mostrándole las peculiaridades de la actividad, así como las reglas de calidad y de productividad necesaria. Este nivel lo ocupa sólo una parte de la plantilla, de manera que se pueden elegir cierta cantidad de personas para poder reemplazar o suplir a las personas que dejan la empresa. La responsabilidad de elegir y de programar el entrenamiento para estas personas la tiene el supervisor (un nivel más arriba del líder de producción).

Figura 5

No se Indica Nivel



Fuente: Elaboración propia.

No se indica nivel: Cuando no se llena ninguno de los puntos, se considera que no ha sido necesario entrenar a la persona en esa estación en particular.

Las anotaciones de una línea de producción se pueden ver en la figura 6:



Figura 6

Llenado de los Puntos en la Carta de Flexibilidad

CARTA DE FLEXIBILIDAD								
Línea de producción: _____					Fecha: _____			
Líder de producción _____				Departamento: _____				
	ESTA CIÓN 1	ESTA CIÓN 2	ESTA CIÓN 3	ESTA CIÓN 4	ESTA CIÓN 5	ESTA CIÓN 6	ESTA CIÓN 7	ESTA CIÓN 8
NOMBRE 1	● ○	● ○	● ○	● ○	● ○	● ●	● ○	● ○
NOMBRE 2	● ○	● ○	● ○	● ○	○ ○	● ○	● ○	● ●
NOMBRE 3	● ○	○ ○	● ○	● ○	● ○	● ○	● ●	● ○
NOMBRE 4	● ○	● ○	● ○	● ○	● ●	● ○	● ○	● ○
NOMBRE 5	○ ○	● ○	● ○	● ○	● ○	● ○	● ○	● ○
NOMBRE 6	● ○	● ○	● ●	● ○	● ○	● ○	● ○	● ○
NOMBRE 7	● ○	● ○	● ○	● ○	● ○	● ○	● ○	○ ○
NOMBRE 8	○ ○	● ○	● ○	● ●	● ○	● ○	● ○	● ○
NOMBRE 9	● ○	● ○	● ○	● ○	● ○	● ○	● ●	● ○
NOMBRE 10	● ●	● ○	○ ○	● ○	● ○	● ○	○ ○	● ○
Autorizó: _____					Vigencia: _____			
Puesto: _____								

Fuente: Elaboración propia.

Como se puede observar, la información sobre las habilidades se presenta fácil de leer, los cambios se pueden realizar en el tiempo reducido necesario. La información la pueden leer también los operadores de producción, ellos pueden hacer apreciaciones para pedir correcciones, o pueden solicitar que sean entrenados en alguna otra estación.

Conclusiones

La utilidad de la herramienta es amplia, pues generalmente las áreas de producción de una planta de manufactura tienen semejanzas que permiten su aplicación en todas ellas. El



llenado de la misma no requiere demasiado tiempo, debido a que se realiza cada vez que una persona recibe entrenamiento. La vigencia que se debe de capturar al final del formato sirve para poder realizar una actualización periódica en la que se puedan modificar las estaciones, eliminar nombres de personas que ya no trabajan en la empresa o agregar algunos nuevos nombres, actualizar las estaciones que hayan tenido modificaciones en sus instrucciones de trabajo, etc.

Se debe buscar una forma de implementación, dado que esta propuesta no abarca ese punto. La utilidad de la misma se puede demostrar realizando una prueba en alguna de las áreas de producción de la empresa, en la que se puedan tomar decisiones que se acompañen de otro método, al menos en la fase inicial del uso de la herramienta.

Referencias

- Barraza, A. (septiembre-octubre, 2005). Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. *Innovación educativa*, 5(28),19-31.
<https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421470003.pdf>
- Barraza, A. (2013). *¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa?* Universidad Pedagógica de Durango.
https://redie.mx/librosyrevistas/libros/como_elaborar_proyectos_de_innovacion.pdf
- Jones, D.T. (2019). *¿Qué es Lean? Instituto Lean Management*.
<https://www.institutolean.org/index.php/es/acerca-de/que-es-lean/69-articulo-que-es-lean.#que-lean>
- Junyent I. E., Pujolar F. N. y García Z. L. (2013). *Metodología para la capacitación de las profesionales de Enfermería*. Premios Profesor Barea. <https://docplayer.es/29939109-Metodologia-para-la-capacitacion-de-los-profesionales-de-enfermeria.html>
- Liker, J. (2004). *The Toyota Way: 14 Management principles from the World's Greatest Manufacturer*. McGraw Hill.

Judith Cháidez González

Formación académica: Ingeniero Químico (ITD), Maestra en Ciencias en Ingeniería Química (ITD), Maestra en Educación (IUNAES), estudiante del Doctorado en Ciencias de la Educación (IUNAES).

Experiencia Docente, de Gestión y Administración Educativa en Organismos Descentralizados de la Secretaría de Educación del Estado de Durango de 1996 a la fecha. Actualmente labora en el Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de Durango (CECyTED).

Estancia de Investigación en Oregon State University para obtener el grado de M.C. en Ing. Química. Reconocimientos nacionales por el Consejo del Sistema Nacional de Educación Tecnológica (COSNET) en 1997: Estancia de investigación, mejores tesis de maestría y publicación en revista internacional. Ponente en el 4° Foro Educativo organizado por la Red Durango de Investigadores Educativos en el 2018. Publicación de dos artículos en la revista IUNAES volumen 14 número 30 Abril-Septiembre 2020.

María de Lourdes Melchor Ojeda

Formación académica: Licenciada en Informática (ITD), Maestra en Administración de Tecnologías y Sistemas de Información (IUNAES), estudiante de Doctorado en Ciencias de la Educación (IUNAES).

Labora en el Instituto Tecnológico de El Salto de 1998 a la fecha. Miembro activo de la Red Durango de Investigadores Educativos (ReDIE).

Coautora de los libros "Innovación y Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación Superior" y "Aprendizaje y Tecnología desde la Perspectiva Docente" editados por la ReDIE, "Indicadores Competenciales en la Educación Superior Tecnológica" editado por la Universidad Pedagógica de Durango.

Ponencias. 2017: Foro Interinstitucional de Educación Superior (UJED). 2018: Coloquio Nacional de Investigación Educativa (ReDIE), Foro Interacadémico en TIC's (ITD) y 4° Foro Educativo (ReDIE) . 2019: 2° Foro Interacadémico en Investigación Educativa" (ITES).

Publicación de dos artículos en la revista IUNAES volumen 14 número 30 Abril-Septiembre 2020.