

Estrategias para el desarrollo de pensamiento complejo y competencias

Cédula de Apoyo a Programas de Estudio

Carlos Alberto Rodríguez Garza



Universidad
Juárez
Autónoma
de Tabasco



innova**CESAL**



Proyecto cofinanciado
por la Unión Europea



UNIVERSIDAD VERACRUZANA

Proyecto coordinado por
la Universidad Veracruzana,
México

2010



Proyecto cofinanciado
por la Unión Europea



Universidad Veracruzana

Proyecto coordinado
por la Universidad Veracruzana,
México

«La presente publicación ha sido elaborada con la asistencia de la Unión Europea. El contenido de la misma es responsabilidad exclusiva de los autores y en ningún caso refleja los puntos de vista de la Unión Europea».



Esta obra está bajo la licencia de Reconocimiento-No comercial – Sin trabajos derivados 2.5 de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente, siempre que indique su autor y la cita bibliográfica; no la utilice para fines comerciales; y no haga con ella obra derivada.

Contenido

1. Contexto de la intervención	2
2. Descripción de la intervención	3
3. Elaboración de Cédulas.....	4
3.1 Selección del tema	4
3.2 Determinación y formulación de los objetivos	4
3.3 Título de la clase.....	6
3.4 Selección de los recursos didácticos.....	6
3.5 Determinar las estrategias.....	6
3.6 Planteamiento de la situación problemática	6
3.7 Aplicación de los conocimientos para su fijación.....	6
3.8 Competencia.....	7
3.9 Construcción de significados	7
3.10 Evaluación del proceso.....	7
3.11 Orientación de la tarea	8
4. Desarrollo.....	9
4.1 Antecedentes.....	14
4.2 Fase 1 (Aplicación)	14
4.3 Fase 2 (Seguimiento)	15
4.4 Fase 3 (Evacuación).....	15
4.5 Fase 4 (Retroalimentación)	16
5 Métodos empleados para el seguimiento y observación del cambio	16
5.1 Bitácora.....	16
5.2 Observación Directa	17
5.3 Trabajos de los alumnos.....	17
5.4 Plenarias.....	18
6. Resultados	18
6.1 Reflexiones Generales	21
7. Discusión o análisis	23
8. Bibliografía	24
9. Anexos	26

Cédulas de Apoyo a Programas de Estudios.

M.A. Carlos A. Rodríguez Garza*

9 de agosto del 2010

Resumen

El proyecto de intervención es una anexar al programa de estudio de una materia que se imparte actualmente en la currícula de la carrera en administración, una serie de cédulas de clase, que incluye algunos elementos más de los que integran un programa normal; a parte de objetivos, recursos y temas a tratar se incluyen estrategias generales de aprendizaje, situación problemática, aplicación de los conocimientos, competencias que se incluyen, construcción de significados, evaluación del proceso y orientación de la tarea, donde se implementan los cuatro pilares fundamentales que persigue el Proyecto InnovaCesal; un aprendizaje basado en competencias, con un enfoque hacia la complejidad de la educación, usando la investigación como herramienta de adquisición de conocimiento con apoyo de las TIC.

Palabras Clave: *construccionismo; reflexivo; interpretativo; aprendizaje*

1. Contexto de la intervención

La estrategia se enmarca en la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, universidad pública del Estado fundada como Instituto Juárez el 1° de enero de 1879 y en Universidad Autónoma el 20 de noviembre de 1958.

Actualmente cuenta con 38 mil dieciséis estudiantes de los cuales 4 mil 579 son de la División Académica de Ciencias Económico Administrativas, donde se imparte la carrera de administración de manera presencial y a distancia dentro del marco de un plan de flexibilidad curricular.

La materia intervenida se denomina Administración Electrónica de Negocios, se encuentra ubicada en el Área de Formación Sustantiva Profesional, de la licenciatura en administración, cuenta con siete créditos y se imparte en cuatro horas a la semana, dividida en dos sesiones de dos horas.

La intervención sólo se pudo llevar a cabo durante los meses de abril, mayo y junio; de un ciclo largo que inicio en febrero del 2010 y donde el siguiente ciclo inicio el 16 de agosto, por lo que quedó fuera del estudio.

Se trabajó bajo cuatro perspectivas:

1. El profesor que imparte la materia,
2. Dos grupos de 31 y 28 alumnos de la misma materia, diferentes turnos,
3. Alumnos que cursaron la materia
4. El observador.

Se le solicita a un profesor que imparte la materia que aplique las cédulas de apoyo al programa de estudios, que contiene las estrategias de aprendizaje apoyadas en los cuatro pilares (competencias, complejidad, investigación y TIC), el cual se puede llevar a cabo sin problemas ya que la estructura general del programa no se cambia; la metodología de las cédulas de apoyo se basan en anexar una serie de actividades (estrategias, tareas y evaluación), marcadas explícitamente para cada unidad de manera que mejoren la capacidad de comprensión y aplicación de los conocimientos, además de que se genere una nueva actitud en los alumnos.

A pesar de tratarse de grupos de turnos diferentes las características de los alumnos son muy similares, se ha roto el paradigma clásico sobre los alumnos que trabajan normalmente estudiaban de tarde y los

* Profesor Investigador Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. Villahermosa, México.

que no de mañana, debido al sistema flexibilidad curricular los alumnos seleccionan sus materias por lo cual los turnos ahora cuentan que alumnos trabajadores y alumnos que se dedican sólo a estudiar. Ello implica que no habrá contraste entre los dos diversos grupos; tomándolos como uno solo.

2. Descripción de la intervención

Buscando desarrollar los cuatro pilares mencionados como base de las estrategias de aprendizaje, se pensó en la modificación general de los programas de estudios, sin embargo al entender que este proceso contiene una serie de actividades que normalmente no se pueden controlar y que pasan del aspecto académico, se decidió incluir la estrategia no como una modificación, si no como un anexo al programa de estudio, en forma de un conjunto de cédulas por tema incluido en el programa, que incluyen una serie de actividades apoyadas en los cuatro pilares (competencias, complejidad, investigación y TIC).

Como paso inicial con el fin de buscar ajustar las estrategias hacia su realidad, se llevo a cabo un estudio que identificó las necesidades más importantes desde cuatro diversas expectativas de los actores principales; el empleador, el egresado, el docente y la sociedad.

Lo anterior para generar una aproximación a la realidad que nos dé un punto de vista más interpretativo, sobre lo que se espera de estudiantes universitarios (en sentido estricto los de licenciatura en administración).

De una manera sucinta se exponen algunos resultados importantes en el anexo.

Con el marco elaborado se procedió a generar las cédulas de apoyo al programa de la materia que incluya estrategias de aprendizaje que comprendan los cuatros pilares fundamentales, bajo un enfoque constructivista.

Las estrategias generadas:

- a) incluyeron las competencias más solicitadas.
- b) generan actividades que acerquen a los alumnos a su realidad, buscando que interpreten y analicen, aun en contra de lo ya aprendido.
- c) se incluyó actividades de investigación bajo varias modalidades; desde investigaciones de campo, hasta análisis bibliográfico, haciendo hincapié en la importancia de la revisión de artículos científicos primero que libros de texto.
- d) dentro de los recursos manejados se usan herramientas de internet como bases virtuales [REBISS (Red de bibliotecas de la región sur sureste ANUIES), Sistema de Información Científica y Tecnológica en Línea para Investigación y la Formación de Recursos Humanos del estado de Tabasco, Bases de Datos EBSCO-CUDI-CONACYT], así como wikis, blog, redes sociales, correo, plataformas, etc.

La innovación creada dentro del proyecto se refleja sobre el control de la clase que se tiene mediante una serie de estrategias que apoyan el aprendizaje por medio de la generación de pensamiento crítico, creativo y reflexivo, así como la construcción de significados que incrementaron tanto el entendimiento como el conjunto de saberes en los estudiantes, en una estrategia que se adapta a cualquier contenido de un programa de estudios, sin modificar la estructura de éste.

3. Elaboración de Cédulas

Se estableció el apoyo al programa de la asignatura mencionada bajo una modalidad de cédulas de clases donde cada una representa un tema que marca objetivos, recursos, estrategias, situación problemática, aplicación de conocimientos, competencias que se incluyen, construcción de significados, evaluación del proceso y tareas. (La cédula es una guía general, no marca las actividades de exposición del docente que son necesarias en cada clase). Al final en los anexos se explican las estrategias específicas que se mencionan en la cédula.

En el formato siguiente, la primera fila está dedicada a los **datos de identificación**, que, aunque no forman parte de la propuesta metodológica, son importantes para la organización de las sesiones.

Asignatura: se refiere a la materia que se está planeando.

Área: para declarar el Área de Formación.

A continuación, se explica cada uno de los componentes que aparecen en la cédula de clases.

3.1 Selección del tema

El tema se selecciona directamente del programa de la asignatura.

3.2 Determinación y formulación de los objetivos

El hombre es ante todo un ente activo, consciente y creador. Entendemos el término actividad como una categoría social, determinada fundamentalmente por dos condiciones: el hombre tiene conciencia de sí mismo, y se plantea objetivos que guían su actividad. Consideramos, por lo tanto, que la determinación y formulación de los objetivos es parte de la misma naturaleza del hombre. (Labarrere, 2001)

Según Labarrere, la determinación y la formulación de los objetivos son dos aspectos muy relacionados, que no pueden separarse en la práctica. No basta con determinar qué objetivos nos proponemos alcanzar, sino también hay que expresarlos en forma clara y precisa. A la acción de fijar, de precisar los objetivos, la denominamos determinación. Una vez fijados los objetivos, se redactan en forma clara, es decir, se formulan. (Labarrere, 2001)

En la construcción de un objetivo debemos responder a las siguientes preguntas: ¿qué?, para referirnos al contenido; ¿cómo?, para hacer referencia a la estrategia; y por último ¿para qué?, con el propósito de dimensionar la utilidad futura del objeto de estudio. Sugerimos, además, redactar el objetivo utilizando un verbo en infinitivo, haciendo referencia a la capacidad o actitud específica que pretendemos desarrollar.

Se propone la formulación de dos objetivos para cada clase: un objetivo de aprendizaje y un objetivo actitudinal.

DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Asignatura		Nivel	
TEMA			
OBJETIVO DE APRENDIZAJE			
OBJETIVO DE ACTITUDINAL			
TITULO		RECURSOS	
ESTRATEGIAS			
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA			
APLICACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS			
COMPETENCIAS GENÉRICAS QUE INCLUYE			
COMPETENCIAS ESPECIFICAS QUE INCLUYE			
CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS			
EVALUACIÓN DEL PROCESO			
TAREA			

3.3 Título de la clase

Es un enunciado que se redacta para cada sesión de clase y está basado en el tema seleccionado del programa de la asignatura.

La intención es que el título de la clase no se escriba anticipadamente en el pizarrón, ni se dicte a los alumnos, sino que éstos lo infieran durante el desarrollo de la misma, para ser escrito en la pizarra y en sus cuadernos, posteriormente.

3.4 Selección de los recursos didácticos

Los recursos didácticos son los medios de enseñanza que constituyen distintas imágenes y representaciones que se confeccionan especialmente para la docencia; también abarcan objetos naturales e industriales, tanto en su forma natural como preparada, los cuales contienen información y se utilizan como fuentes de conocimiento. (Labarrere, 2001).

Entre otros recursos, tenemos:

- *Objetos naturales e industriales.*
- *Objetos impresos.*
- *Medios sonoros, de proyección, informáticos.*

Algunos ejemplos de ellos son: hojas de trabajo, colores, juego geométrico, papel milimétrico, película, presentación en Power Point, libro de texto, etc.

3.5 Determinar las estrategias

Identificamos la estrategia como una operación particular, práctica o intelectual, de la actividad del profesor o de los alumnos, que complementa la forma de asimilación de los conocimientos que presupone determinado método. (Labarrere, 2001, p. 113-120).

3.6 Planteamiento de la situación problemática

El problema docente o situación problemática es una categoría fundamental de la enseñanza problémica, que refleja la asimilación de la contradicción por parte del alumno. Este problema no es ni para la ciencia ni para el profesor, sino para el estudiante que asume el papel de hombre de ciencia que se encamina a solucionar tal problema con la mediación del maestro. El problema docente debe ser cuidadosamente seleccionado para que cumpla su objetivo; pero de ninguna forma tiene que ser complicado para el alumno.

Esta fase tiene como objetivo crear una contradicción tal que se sienta la necesidad de nuevos conocimientos para lograr la solución de la situación problemática. En este momento se logra un estado de motivación muy significativo, pues el educando se da cuenta de que con los conocimientos que posee no es posible resolver la problemática y entonces surge el motivo que lo guía a actuar. Primeramente se apoya en la mediación del profesor que, con tareas y preguntas, provoca la correcta búsqueda cognoscitiva. Por ello, esta fase tiene una doble intención: una motivacional y, en algunas ocasiones, la de inducir el objetivo de la clase al alumno o ayudar en ese proceso.

3.7 Aplicación de los conocimientos para su fijación

Los contenidos procesales deben practicarse hasta el punto donde puedan ejecutarse con relativa facilidad en situaciones semejantes y diferentes. Técnicamente hablando, cuando se aprende un nuevo procedimiento, se transita por lo menos por tres etapas.

- a) Compresión: construir significados.
- b) Darle forma: organizar la información de manera personal.
- c) Automatización: práctica del procedimiento o habilidad. En el caso del conocimiento declarativo, llamaríamos a esta fase guardada o almacenamiento de la información y se requeriría de la utilización de estrategias para lograr su permanencia.

Ir más allá de la comprensión del proceso requiere práctica; para las habilidades muy complejas se precisa de una ardua ejercitación durante un período de tiempo largo. Mientras se desarrolla una nueva habilidad, se entra en la segunda etapa y eventualmente llegamos a la tercera. Esto es, cuando se ejercita, se da forma a la comprensión y se corrigen errores de la misma. Con suficiente práctica y tiempo, el aprendiz eventualmente alcanza la tercera etapa. Aquí, puede ejecutar la habilidad o proceso con relativa facilidad.

3.8 Competencia

Se detallan las competencias genéricas y específicas que se promueven con las actividades marcadas en la cédula.

3.9 Construcción de significados

Cuando el alumno tiene las herramientas necesarias, es decir, se han reactivado sus conocimientos previos, entonces podemos comenzar el trabajo de comprender lo nuevo. Esto quiere decir que, para construir significados, el alumno debe agregar lo que está aprendiendo a lo que sabe, en una relación sustancial, es decir, de significado para él.

La construcción de significados es el proceso mediante el cual se establecen las relaciones que permiten la creación de los puentes cognitivos para la comprensión del contenido. Por ello, es importante detenernos, detallar los procesos, para que sea posible construir estas relaciones.

Así como debe dedicarse mucho tiempo a la construcción de significados para el conocimiento declarativo (teórico), se necesita poco tiempo para construir significado para los contenidos procesales (relativos a procedimientos). Esto es, la construcción de significados en el conocimiento procesal, por lo general, es mucho más directa para ayudar al alumno a identificar alguna acción o actividad que han experimentado previamente; es similar a la habilidad o proceso que está tratando de aprender.

En la construcción de significados del conocimiento declarativo, el alumno comprende activamente, creando su propia versión de la información, en un proceso que incluye operaciones cognoscitivas, no sólo uniendo el conocimiento nuevo con el previo, sino realizando predicciones y verificándolas, es decir, proveyendo la información que no es explícita.

3.10 Evaluación del proceso

La fase de evaluación permite al alumno darse cuenta de sus deficiencias y aciertos, en tanto que al maestro le permite realimentarse y así efectuar las correcciones necesarias para futuras clases; esto constituye la autoevaluación del proceso.

Visualizamos la evaluación como un proceso metódico de metacognición. En él, el alumno y el maestro analizarán en conjunto los procesos personales llevados a cabo durante la clase, revisarán las estrategias que han seguido en la resolución de los problemas presentados y arribarán a conclusiones que ayuden a mejorar el aprendizaje. Es una evaluación más dirigida al perfeccionamiento, cualitativa.

Es necesario insistir en el control de las respuestas emitidas por los alumnos; se debe contribuir al desarrollo de la habilidad de reflexionar antes de emitir las respuestas. La incapacidad de autocontrol o impulsividad se manifiesta en respuestas imprecisas, de ahí que debamos animar a los alumnos a pensar antes de contestar.

La realización didáctica de la fase de evaluación del aprendizaje está dada por las medidas tomadas por el profesor o el propio alumno durante el desarrollo de la acción o en la comprobación de los resultados. En esta fase, responderemos dos preguntas básicas:

- *¿Cómo llevé a cabo mis procesos de aprendizaje?, ¿Cómo mejorarlos?*
- *¿Qué aprendí el día de hoy?, ¿Dónde puedo usar lo que aprendí hoy?*

Algunas acciones generales a realizar son las siguientes:

- *Realizar observaciones detalladas durante la clase para analizar la calidad de respuestas, tanto de los alumnos, como del profesor.*
- *Durante el trabajo individual, plantear ejercicios adecuados de acuerdo con la capacidad de rendimiento del alumno.*
- *En la elaboración de los instrumentos de evaluación, resolver todos los ejercicios de la forma como se espera que lo resuelvan los alumnos, para determinar el grado de dificultad y el tiempo que invertirán en este tipo de comprobación.*
- *Mostrar las dificultades existentes y en qué forma pueden aumentar sus esfuerzos.*
- *Valorar las formas correctas de respuesta y también la actividad desarrollada en el proceso de resolver los ejercicios.*
- *Reflexionar sobre los resultados obtenidos para poder mejorar el trabajo posterior.*
- *Estar atento a las respuestas de los alumnos, con el objetivo de detener la impulsividad causante de múltiples errores en el aprendizaje.*
- *Monitorear constantemente el trabajo tanto individual como de equipo para ir apoyando individual y colectivamente el proceso de aprendizaje.*
- *Contribuir a crear el hábito de "primero pensar antes de actuar".*
- *Provocar en todo momento la reflexión acerca de cómo se han realizado las actividades propuestas en las clases.*

3.11 Orientación de la tarea

La tarea constituye una actividad que se deja para realizar en casa, generalmente de forma individual. La misma persigue que se consoliden los contenidos vistos en la clase y, además, que logremos la sistematización de éstos, provocando la revisión de conocimientos anteriores al tema tratado en el día.

A continuación presento las cédulas de clases del Programa de la Materia:

Cédulas de clase

DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Asignatura	Administración Electrónica de Negocios	Área	Sustantivo Profesional para LA
TEMA	Introducción al Comercio Electrónico		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE			
Identificar los elementos principales del comercio electrónico, los elementos conceptuales, sus requisitos y su relación con las TIC, y las diferencias con el concepto de e-bussines, así como la situación actual.			
OBJETIVO DE ACTITUDINAL			
Desarrollar la capacidad de reflexión y análisis en las materias de estudio y en los actos de la vida ordinaria.			
TITULO	Conceptos básicos de comercio electrónico	RECURSOS	Diapositivas, bibliotecas virtuales
ESTRATEGIAS			
ENSAYO. Se buscaran artículos científicos en los diversos recursos, para escribir un ensayo de carácter formal, sobre un tema libre de comercio electrónico, mínimo 5 referencias.			
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA			
¿Cómo puedes explicar la diferencia real entre e-comercio (e-commerce) y e-negocios (e-bussines)?			
APLICACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS			
¿Qué requisitos mínimos debes de tener para generar tu propio comercio electrónico?			
COMPETENCIAS GENÉRICAS QUE INCLUYE			
Capacidad de abstracción, análisis y síntesis, Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, Capacidad de comunicación oral y escrita, Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación , Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas , Habilidad para trabajar en contextos internacionales.			
Identificar y optimizar los procesos de negocio de las organizaciones, Identificar las interrelaciones funcionales de la organización, Elaborar, evaluar y administrar proyectos empresariales en diferentes tipos de organizaciones, Mejorar e innovar los procesos administrativos, Utilizar las tecnologías de información y comunicación en la gestión, Administrar la infraestructura tecnológica de una empresa.			
CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS			
En los diversos conceptos de comercio electrónico, identifica las palabras clave de cada concepto, justifica por que las seleccionaste y genera tu propio concepto.			
EVALUACIÓN DEL PROCESO			
¿Cuál es la causa principal que algunas empresas punto COM han tenido éxito y algunas no?			
TAREA			
Mediante la estrategia de PREGUNTAS GUÍA, analiza el comercio electrónico			
DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Asignatura	Administración Electrónica de Negocios	Área	Sustantivo Profesional para LA
TEMA	Herramientas de Economía y Finanzas		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE			
Diferenciar los conceptos económicos en empresas tradicionales y electrónicas, así como las ventajas financieras que traen consigo los negocios electrónicos.			
OBJETIVO DE ACTITUDINAL			
Desarrollar el espíritu crítico			
TITULO	Principios de Economía	RECURSOS	Diapositivas, periódicos en línea.
ESTRATEGIAS			

SQA. (QUÉ SÉ, QUÉ QUIERO SABER, QUÉ APRENDÍ). Consultar durante una semana, los periódicos el economista y el financiero, para luego en grupos generar el cuadro, formar un debate que permita a los alumnos expresar lo aprendido.			
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA			
¿Cómo afectan los conceptos micro y macroeconómicos a la empresa tradicional y a la electrónica?			
APLICACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS			
Por medio de un CUADRO COMPARATIVO, establecer semejanzas y diferencias entre empresas tradicionales y electrónicas, en cuanto a aspectos económicos y financieros, estableciendo por equipos las ventajas y desventajas que se generaría por cada aspecto.			
COMPETENCIAS GENÉRICAS QUE INCLUYE			
Capacidad de abstracción, análisis y síntesis, Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión, Capacidad de comunicación oral y escrita, Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, Capacidad de investigación, Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente, Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas, Capacidad crítica y autocrítica, Capacidad para actuar en nuevas situaciones, Capacidad creativa, Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas, Capacidad de trabajo en equipo, Habilidad para trabajar en contextos internacionales.			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS QUE INCLUYE			
Identificar y administrar los riesgos de negocios de las organizaciones, Identificar y optimizar los procesos de negocio de las organizaciones, Identificar las interrelaciones funcionales de la organización, Interpretar la información contable y la información financiera para la toma de decisiones gerenciales, Usar la información de costos para el planeamiento, el control y la toma de decisiones, Tomar decisiones de inversión, financiamiento y gestión de recursos financieros en la empresa, Detectar oportunidades para emprender nuevos negocios y/o desarrollar nuevos productos, Utilizar las tecnologías de información y comunicación en la gestión.			
CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS			
Crea tu propio glosario de términos económicos y financiero; sin obtenerlo de ningún lado, con las definiciones que puedas sacar de lo que aprendiste en la unidad (se contrastará con los del compañero).			
EVALUACIÓN DEL PROCESO			
Tomar de las lecturas de cada uno de los periódicos consultados 5 noticias relacionadas con economía y finanzas; explica las noticias, y comenta al repercusión que puede tener esa noticias para las empresas tradicionales y electrónicas.			
TAREA			
Presentar un Ensayo sobre un tema económico de actualidad (no olvidar incluir la bibliografía consultada)			
DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Asignatura	Administración Electrónica de Negocios	Área	Sustantivo Profesional para LA
TEMA	Tecnología de la Información		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE			
Analizar e identificar los elementos de tecnología de comunicación e información, entender sus diversos entornos y su correcto uso dentro de las organizaciones.			
OBJETIVO DE ACTITUDINAL			
Desarrollar la capacidad creadora, así como tomar conciencia de los otros y establecer relaciones de comunicación			
TITULO	Sistemas de Información	RECURSOS	Diapositivas, bibliotecas virtuales.
ESTRATEGIAS			
LÍNEA DE TIEMPO. En equipos generar en Power Point de acuerdo a los cambios de tecnologías de información y comunicación a lo largo del tiempo. Presentarla en contrastar y defender con la de otros equipos.			
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA			
¿Las TIC son instrumentos o un elemento transformador?			
APLICACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS			

Genera una simulación, en diferentes tipos de organización por equipo; incluyendo sociales y civiles, no solamente empresas, marcando todos los elementos de TIC que se usarían, y como se usarían, compara resultados con los demás equipos			
COMPETENCIAS GENÉRICAS QUE INCLUYE			
Capacidad de abstracción, análisis y síntesis, Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión, Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, Capacidad de investigación, Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente, Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas, Capacidad crítica y autocrítica, Capacidad para actuar en nuevas situaciones, Capacidad creativa, Capacidad de trabajo en equipo, Capacidad para formular y gestionar proyectos			
COMPETENCIAS ESPECIFICAS QUE INCLUYE			
Identificar y optimizar los procesos de negocio de las organizaciones, Elaborar, evaluar y administrar proyectos empresariales en diferentes tipos de organizaciones, Mejorar e innovar los procesos administrativos, Utilizar las tecnologías de información y comunicación en la gestión, Administrar la infraestructura tecnológica de una empresa, Formular y optimizar sistemas de información para la gestión.			
CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS			
Genera cuadros comparativos con los nuevos conceptos que has aprendido en esta unidad y los que tenias antes; establece las diferencias principales y explica de donde provenían tus conocimientos anteriores.			
EVALUACIÓN DEL PROCESO			
En equipos establecer actividades que se llevan a cabo en diferentes tipos de organización, con TIC y sin TIC para establecer si existen ahorros y costos, y en qué medida se puede beneficiar una organización.			
TAREA			
Investiga los diversos sistemas de información que son usados en empresas de tu localidad y desarrolla un cuadro de acuerdo a las actividades que apoya el sistema.			
DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Asignatura	Administración Electrónica de Negocios	Área	Sustantivo Profesional para LA
TEMA	Arquitectura de aplicaciones para negocios electrónicos		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE			
Analizar los diversos enfoques para la construcción de aplicaciones en el entorno de los negocios electrónicos; incluyendo elementos como herramientas de desarrollo de aplicaciones, topologías de redes de comunicación, mecanismos para la seguridad de la información y modelos de infraestructura de cómputo.			
OBJETIVO DE ACTITUDINAL			
Desarrollar la capacidad creadora, así como tomar conciencia de los otros y establecer relaciones de comunicación			
TITULO	Entorno de Negocios electrónicos	RECURSOS	Diapositivas, bibliotecas virtuales, Internet
ESTRATEGIAS			
SQA (QUÉ SÉ, QUÉ QUIERO SABER, QUÉ APRENDÍ). En equipos establece el qué sé y el qué quiero común para los integrantes del equipo, para instaurar el orden de la clase, a través de exposiciones del maestro, que serán fortalecidas por investigaciones de los alumnos, para generar el qué aprendí, el cual se expondrá.			
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA			
¿Un negocio electrónico basta con contar con un portal en Internet?			
APLICACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS			
Establece en Dreamweaver, FrontPage, Publisher o PowerPoint tu portal con todos elementos de entorno que deben de considerarse; se considera diseño e integración.			
COMPETENCIAS GENÉRICAS QUE INCLUYE			

Capacidad de abstracción, análisis y síntesis, Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión, Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, Capacidad de investigación, Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente, Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas, Capacidad crítica y autocrítica, Capacidad para actuar en nuevas situaciones, Capacidad creativa, Capacidad de trabajo en equipo, Capacidad para formular y gestionar proyectos, Compromiso con su medio socio-cultural			
COMPETENCIAS ESPECIFICAS QUE INCLUYE			
Identificar y optimizar los procesos de negocio de las organizaciones, Elaborar, evaluar y administrar proyectos empresariales en diferentes tipos de organizaciones, Mejorar e innovar los procesos administrativos, Utilizar las tecnologías de información y comunicación en la gestión, Administrar la infraestructura tecnológica de una empresa, Formular y optimizar sistemas de información para la gestión.			
CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS			
Genera un mapa conceptual con todos los elementos del entorno de los negocios electrónicos.			
EVALUACIÓN DEL PROCESO			
Establece que medidas deben de tomar las organizaciones que desean incluir un esquema de negocio electrónico			
TAREA			
Revisa varios portales de empresas y haz una clasificación personal de acuerdo a su contenido después por medio de la estrategia QQQ describe los elementos que usaste para clasificar.			
DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Asignatura	Administración Electrónica de Negocios	Área	Sustantivo Profesional para LA
TEMA	Economía digital para la toma de decisiones		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE			
Analizar los principios, modelos y métodos de la economía digital para ayudar a la empresa en su toma de decisiones, tanto en su planeación interna (teoría de la firma, producción, costos, contratos internos), como en sus decisiones frente al medio (mercado, demanda, competencia, tecnología, capital, etc.) e identificará los problemas económicos en las decisiones empresariales relacionadas con los negocios electrónicos, para complementar su visión de la gestión administrativa y descubrir como el ambiente económico, hacia adentro y afuera de las compañías, se internaliza en decisiones objetivas y reales.			
OBJETIVO DE ACTITUDINAL			
Desarrollar la capacidad creadora, así como tomar conciencia de los otros y establecer relaciones de comunicación			
TITULO	Economía Digital	RECURSOS	Diapositivas, bibliotecas virtuales, Internet
ESTRATEGIAS			
MATRIZ DE INDUCCIÓN. Buscar en artículos científicos para el desarrollo de la estrategia los elementos de la economía digital y su impacto en la toma de decisiones.			
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA			
¿De qué manera el desarrollo experimentado por las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) o tecnologías digitales en las últimas décadas y las innovaciones empresariales asociadas a ellas, han influido en la economía?			
APLICACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS			
Después de la estrategia principal llevar a cabo la estrategia de QQQ (QUÉ VEO, QUÉ NO VEO, QUÉ INFIERO).			
COMPETENCIAS GENÉRICAS QUE INCLUYE			
Capacidad de abstracción, análisis y síntesis, Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión, Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, Capacidad de investigación, Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente, Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas, Capacidad crítica y autocrítica, Capacidad para actuar en nuevas			

situaciones, Capacidad creativa, Capacidad de trabajo en equipo, Capacidad para formular y gestionar proyectos, Compromiso con su medio socio-cultural			
COMPETENCIAS ESPECIFICAS QUE INCLUYE			
Desarrollar un planeamiento estratégico, táctico y operativo, Identificar y administrar los riesgos de negocios de las organizaciones, Identificar y optimizar los procesos de negocio de las organizaciones, Identificar las interrelaciones funcionales de la organización, Elaborar, evaluar y administrar proyectos empresariales en diferentes tipos de organizaciones, Interpretar la información contable y la información financiera para la toma de decisiones gerenciales, Usar la información de costos para el planeamiento, el control y la toma de decisiones, Tomar decisiones de inversión, financiamiento y gestión de recursos financieros en la empresa, Mejorar e innovar los procesos administrativos, Detectar oportunidades para emprender nuevos negocios y/o desarrollar nuevos productos, Utilizar las tecnologías de información y comunicación en la gestión, Administrar la infraestructura tecnológica de una empresa, Formular y optimizar sistemas de información para la gestión.			
Genera un glosario con los términos que has aprendido.			
EVALUACIÓN DEL PROCESO			
Menciona que tipos de decisiones administrativas pueden ser afectadas por los procesos de la economía digital.			
TAREA			
Mencionar ejemplos donde se vea reflejado claramente los conceptos de la economía digital.			
DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Asignatura	Administración Electrónica de Negocios	Área	Sustantivo Profesional para LA
TEMA	Integración de una cadena de valor		
OBJETIVO DE APRENDIZAJE			
Realizar un ejercicio de simulación de las situaciones que viven las organizaciones y que tienen que ver con el proceso de transformación de insumos en bienes o servicios, con la logística de recepción de los productos a los clientes; así también administrará la cadena de valor del negocio a través de un proceso que implique la toma de decisiones directamente relacionada con los procesos de mercados y clientes, las decisiones económico – financiera y los procesos humanos de la dirección.			
OBJETIVO DE ACTITUDINAL			
Desarrollar la capacidad creadora, así como tomar conciencia de los otros y establecer relaciones de comunicación			
TITULO	Cadena de Valor	RECURSOS	Diapositivas
ESTRATEGIAS			
CASO PRÁCTICO. Se llevará a cabo un caso, donde el alumno identificará todos los elementos de la cadena de valor.			
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA			
¿Cómo se puede generar siempre valor en cada paso del proceso?			
APLICACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS			
PNI (POSITIVO, NEGATIVO, INTERESANTE) Donde la idea central es la diferencia de la cadena de valor apoyado por las TIC y la cadena de valor sin TIC			
COMPETENCIAS GENÉRICAS QUE INCLUYE			
Capacidad de abstracción, análisis y síntesis, Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión, Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, Capacidad para actuar en nuevas situaciones, Capacidad creativa, Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas, Capacidad de trabajo en equipo, Capacidad para formular y gestionar proyectos			
COMPETENCIAS ESPECIFICAS QUE INCLUYE			
Identificar y administrar los riesgos de negocios de las organizaciones, Identificar y optimizar los procesos de negocio de las organizaciones, Administrar un sistema logístico integral, Desarrollar, implementar y gestionar sistemas de control			

administrativo, Identificar las interrelaciones funcionales de la organización, Mejorar e innovar los procesos administrativos, Detectar oportunidades para emprender nuevos negocios y/o desarrollar nuevos productos, Utilizar las tecnologías de información y comunicación en la gestión, Administrar la infraestructura tecnológica de una empresa
CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS
Genera un glosario administrativo con los términos que has aprendido.
EVALUACIÓN DEL PROCESO
Sobre la empresa que te marque el profesor debes generar en un esquema, la cadena de valor, mencionando cada una de las partes, haciendo hincapié en la generación de valor.
TAREA
Investigar sobre empresa que desarrolle algunos de las herramientas administrativas de la cadena de valor.

4. Desarrollo del Proyecto

4.1 Antecedentes

El primer obstáculo es convencer al profesor para que sea parte del grupo de apoyo, en esta intervención se contó con la participación de uno solo con dos de sus grupos.

Por ello se debe recalcar que se evalúan las estrategias planteadas y el aprendizaje del alumno, en ningún momento la forma de enseñanza del maestro (se refiere a la facultad del personal docente e investigador de expresar sus ideas, pensamientos y opiniones en el ámbito institucional). También se le dio a conocer que en ningún momento la intervención servirá para calificar a los alumnos, eso sólo es potestad del profesor, quien es el responsable del grupo (estas aclaraciones se tuvieron que hacer al profesor que sentía intervenida su actuación ante el grupo, por lo que era todavía una prueba piloto del proyecto).

Se le presentó el proyecto de cedulas de apoyo, dejando abierto el mismo para los comentarios que él quisiera verter, se busca eliminar la subjetividad y asegurar la mejor aplicación de la metodología, el punto es concordar con él y que esté convencido de lo que va a realizar, (estas observaciones fueron tomadas en cuenta en la reestructura).

4.2 Fase 1 (Aplicación)

El profesor impartió sus materias bajo la metodología propuesta, en ella, se marcan actividades específicas que aplicó como se había convenido. La parte sobre la clase magistral continuó, sólo que ahora existía un objetivo que todos sabían debían de cumplir y cada explicación es dirigida hacia el cumplimiento de él, con el entendimiento de que el alumno lo tiene que ir relacionando.

En este trabajo el instrumento de la bitácora que el profesor llevó fue muy importante pues las observaciones que él iba haciendo iba contrastando automáticamente con su experiencia en los grupos anteriores, lo cual fue muy enriquecedor; algunos puntos se tratan en el resultado.

Es importante mencionar que a manera de motivación, se les comentó a los alumnos que estaban siendo parte de un programa piloto, esta situación fue discutida entre el profesor y un servidor, viendo las ventajas y desventajas de la misma; por un lado estaba el que cambiaran su actitud a sabiendas de que eran parte de un proyecto internacional, lo cual nos llevaría a resultados sesgados, pero por otro lado obtendríamos de ellos comentarios más reales sobre la nueva metodología, pues tendríamos un espíritu participativo, lo que nos lleva a mejorar las estrategias. En cuanto a la subjetividad de su actuación, llegamos a la conclusión de que con el tiempo ésta se iría disminuyendo hasta volver a su actitud normal frente al proceso de enseñanza. Por lo enriquecedor de la participación y como proyecto piloto que es, decidimos sacrificar el grado de subjetividad que se podía presentar.

Por lo anterior se decidió no aplicar cuestionarios para obtener la percepción de los alumnos, si no llevar a cabo cada determinado tiempo (puede ser cada unidad, aunque hay que recordar que no trabajamos un ciclo completo, por lo que sólo llevamos a cabo dos; en mayo y junio). Éstas nos permitieron obtener el pulso del programa, de la materia, de la actividades que se había desarrollado, del aprendizaje obtenido o no obtenido, se les motivaba a hablar más sobre las deficiencias y de cómo sus comentarios iban a ser parte del la adecuación del proyecto, del mismo modo se llevaban a las plenarias, alumnos que habían cursado ya la materia bajo el programa tradicional, para que dieran sus comentarios.

En cada una de las plenarias se fueron anotando todos los cometarios y propuestas que después enriquecerían el programa, para ello es sumamente importante escribir correctamente lo que se comente, por lo que en caso de que se tenga duda el secretario, que en este caso es un mismo alumno, si tenía dudas, preguntaba, aclaraba y si al final al leer el maestro o el observador los comentarios había algo que no les quedaba claro, podían en otra clase usar cinco minutos para esclarecerla.

Algunos de los productos (trabajos) que se llevaban a cabo dentro de la metodología, fueron revisados por el observador para verificar que los objetivos se estaban cumpliendo, se hicieron comentarios personales al devolver el trabajo con la intención de una retroalimentación. La cual siempre es de gran relevancia.

4.3 Fase 2 (Seguimiento)

El observador ingresó algunos días ya marcados al salón de clase para ver el ánimo de los alumnos, la participación, la asistencia, la forma como se aplicaban las estrategias del papel a la práctica, esto con el fin de hacer adecuaciones, se debe de interferir lo menos con la clase, es un estricto observador y como se mencionó esto no es un examen de oposición para el profesor, esas visitas se marcan con anticipación, a los alumnos sólo se les comenta que es parte del proyecto.

4.4 Fase 3 (Evaluación)

En lo referente a la evaluación, ésta representa un punto importante, ya que se busca romper con la evaluación tradicional que:

- a) Utiliza escalas numéricas,
- b) Compara el rendimiento del grupo,
- c) Los evaluados no conocen las preguntas,
- d) Los evaluados no participan en la fijación de objetivos de la evaluación
- e) Se realiza en un momento del tiempo
- f) Usualmente se hace por escrito o con ejercicios prácticos simulados
- g) El evaluador juega un papel pasivo usualmente como vigilante de la prueba
- h) Se basa en partes de un programa de estudios o a la finalización del mismo
- i) No incluye conocimientos fuera de los programas de estudio

Hoy, las teorías de la sicología cognitiva reconocen que, además de las tradicionales pruebas escritas y prácticas, se requieren nuevas formas para evaluar los logros de los alumnos. De la mano con el desarrollo de las teorías sobre ¿cómo? se aprende; los nuevos sistemas de evaluación intentan reflejar la diversidad de procesos mentales que se activan en orden a facilitar el aprendizaje. De hecho los métodos de evaluación históricamente han reflejado el estado del arte sobre la forma en que se cree que la gente aprende.

Se busca que el alumno piense y actué activamente construyendo y desarrollando modelos mentales, su aprendizaje debe ser significativo; reflexivo, constructivo y auto regulado, como base de la complejidad no basta recibir información, hay que interpretarla y relacionarla con el conocimiento que ya se tiene, recordando que en las competencias no sólo se trata de actuar con lo aprendido, sino también como se adapta ante nuevas e inesperadas situaciones.

Por ello, la evaluación ha cambiado su interés desde fijarse en la presencia o ausencia de algún fragmento de información analizado en un test de opción múltiple, hacia cómo el alumno organiza, estructura y usa esa información en contexto para resolver problemas complejos. La adquisición del conocimiento por sí sola no es suficiente para hacer un buen análisis o resolver problemas; se necesita también adquirir la disposición para usar las habilidades y estrategias como también el conocimiento de cuando y como aplicarlas.

Ante esto se estableció dentro de la cédula un apartado que servirá para la evaluación, donde se centrará el resultado del desempeño real de lo aprendido, los evaluados conocen las áreas que cubrirá la evaluación, será un proceso planificado y coordinado, y algo importante incluye la evaluación de conocimientos previamente adquiridos. Ese apartado de evaluación se basa más en resultados obtenidos, en la construcción de conocimientos, se genera un juicio más cualitativo que cuantitativo, base de las competencias.

Aunque como se mencionó el profesor participante siguió utilizando el sistema de calificación tradicional para evaluar a su grupo con un número, sí consideró el resultado de la evaluación propuesta como competente o no.

4.5 Fase 4 (Retroalimentación)

En una reunión se revisaron los resultados de las plenarios, los puntos de la bitácora del profesor que impartió el curso, para buscar robustecer el proyecto.

Se trabajo sólo en tres meses, por lo que la intervención no fue completa, sin embargo estimo que los resultados son importantes por el grado de información que se obtuvo del que se pudieron tener algunas conclusiones interesantes.

5 Métodos empleados para el seguimiento y observación del cambio

En esta intervención se utilizaron cuatro instrumentos principales; la bitácora, la observación externa, los trabajos de los alumnos y la plenaria.

5.1 Bitácora

Ésta la llevo a cabo el profesor titular de la materia, su uso era por clase, se pidió que la llevará a mano para evitar que se atrasase, el observador se encargaba de pasarlos en limpio dentro de formato, que se le mostraba al autor para que corroborara la información que se presentaba.

No se dio un formato definido para la bitácora, para buscar que los comentarios fueran libres, sólo se pidió que apuntara la fecha y la actividad que estaba reportando y de ahí los apuntes del caso sobre lo que llamará la atención de los alumnos, algo relevante, algo fuera de lo común de acuerdo a su experiencia.

Sus hojas a mano se trasladaron como medio de control a un formato como el que se muestra a continuación:

BITÁCORA DIARIA

FECHA		UNIDAD	
ACTIVIDAD		ACTIVIDAD	
Comentario		Comentario	

5.2 Observación Directa

La observación se utilizó como un seguimiento a la clase, lo que se buscó con esta herramienta era ver el comportamiento de los alumnos asegurar que las estrategias de aprendizaje propuestas fueran dinámicas, así como la participación integral, se observó el trabajo en equipo, el liderazgo, la apatía, la respuesta que se obtenía, en sí el desenvolvimiento general de los alumnos.

Todos los puntos importantes se iban anotando y si se generaba una inquietud por parte del observador, se presentaba dentro de las plenarios, además de que todo lo observado sirvió para el mejoramiento del Proyecto.

El proceso se buscaba hacer sin entorpecer ni interrumpir la clase bajo ningún motivo, previamente se había platicado con el profesor para establecer que al inicio de la clase se presentaba al observador, ya se había explicado en clases anteriores su objetivo y no se le mencionada más, no se le hacía referencia en lo posterior, para intentar pasar desapercibido por lo alumnos conforme transcurría el tiempo de clase.

Esta actividad se va a utilizar sólo en esta ocasión, por tratarse del piloto y para perfeccionar el proyecto, ya una vez adoptado es el profesor el que haría los comentarios sobre el mejoramiento del programa, cambios que se pueden realizar directamente, pero bajo aprobación y conocimiento de los otros profesores que imparten la materia para mantener la actualización. Cada cambio debe justificarse y registrarse.

5.3 Trabajos de los alumnos

Dentro de las cédulas de clase, se proponen algunas actividades, grupales y/o individuales, donde el alumno obtiene un producto; ensayos, lectura de diarios, simulaciones, investigaciones, portales, glosarios, casos prácticos, etc. Se tomaron los trabajos más significativos y se revisaron bajo el enfoque del objetivo, tanto del trabajo como de la unidad.

Esto con la intención de verificar, si comprendieron las instrucciones de la actividad, si generaron el conocimiento requerido, si aplicaron la metodología de investigación, la construcción de sus significados, etc.

Una vez revisado el trabajo se les regresó a él o los alumnos con los comentarios pertinentes sobre el mismo, tratando que le quedara claro los aspectos positivos y negativos del trabajo, pero incluyendo los consejos para mejorarlos. Este punto era muy importante pues en algunos casos el resultado había desvirtuado totalmente el objetivo perseguido, por lo que se tenía que hacer el análisis de las posibles causas; mala instrucción, mal planteamiento, mala atención; que al final era la causa más presentada, pues se deba en uno o dos equipos, muestras que los demás equipos de los dos diferentes grupos habían captado bien el mensaje.

5.4 Plenarias

Como se mencionó en apartado anterior, en vez de llevar a cabo un cuestionario, se prefiere llevar a cabo una plenaria para obtener información de primera mano, la percepción de los alumnos, buscando apreciaciones más cualitativas.

Las plenarias se planean con tiempo, se recomienda que se lleve a cabo al final de cada unidad, en la presente intervención sólo se llevaron a cabo dos, porque se inició el proceso avanzado ya el ciclo, pero aun así se obtuvo información importante.

La plenaria tiene como finalidad saber la opinión de los alumnos sobre el desarrollo de las estrategias, se planean preguntas sobre el objetivo de la unidad, si se cumplió, o no, porqué motivos puede ser eso, que les parecieron las actividades, cuál es su apreciación sobre la construcción de significados que tuvieron, donde piensan ellos que pueden aplicar los conocimientos adquiridos, como pueden relacionarlos con otras materias, que les interesó más, que menos, cuáles fueron las dificultades.

En el proceso el moderador es el profesor, se seleccionó a un alumno para que funja como secretario anotando todos los comentarios, se pensó que se podían del mismo modo grabar las plenarias con el fin de tener siempre disponible la información, en este caso, por diversos motivos no se hizo, por lo que se optó por utilizar al observador como un segundo secretario para al final comprobar las notas de los dos.

Dos cuestiones importantes, si quedan dudas sobre algún punto de la plenaria, se puede usar cinco minutos de la clase posterior para aclararlos, asimismo si en la revisión de los trabajos existen algunos detalles que se crean importantes, ya sea por ser excelente trabajo o por estar muy fuera de los estándares solicitados, se pueden llevar a la plenaria, evitando apocar al alumno o alumnos que no hayan cumplido con los requisitos, si no dando mayor importancia a buscar las causas de la desviación.

La plenaria se programa una hora quince minutos como mínimo una hora cuarenta y cinco minutos máximo.

6. Resultados

La cédula de clase contiene actividades que llevan al alumno al desarrollo de ciertas competencias genéricas y específicas, se buscó que en todo momento los alumnos estuvieran en posición de ir relacionando los conocimientos que ellos mismos construían bajo la asesoría de profesor con el fin de ir confeccionando un entramado de saberes, que por ser de elaboración propia lograban ser adoptados rápidamente, formando parte de su acervo lo que permitirá que sea usado por él en el momento que sea requerido.

Del mismo modo existen actividades de investigación las cuales se llevaron a cabo si bien siguiendo una metodología científica, ésta no fue tan estricta, para evitar generar un fastidio en el alumno que ve a la investigación como algo lejano a él y que es función de los profesores y no de ellos. Se intentó que fueran descubriendo la investigación desde sus bases más simples como la respuesta a una pregunta, se genera en ellos dudas, incertidumbres, dilemas, en sí curiosidad por determinados temas y se les dio la herramienta metodológica para que ellos mismos obtuvieran las posibles respuestas a sus preguntas, para que experimenten y capten la utilidad de la investigación en todos sus niveles.

Actividades como la simulación y el caso práctico, generaron en ellos pensamientos creativos, así como la solución de problemas, la cual se pidió la analizaran desde diversos puntos de vista.

Esto generó una buena respuesta por parte de ellos, ya que sin salirse de la realidad, se obtuvieron desde diversos puntos de vista que fueron generando, varios escenarios y posibles soluciones correspondía a cada caso hipotético que iban armando de la actividad.

Dentro de la plenaria comentaron que se formó un ambiente diferente en el salón, todos empezaron a sentir una situación real, el ambiente fue creado por la solemnidad de la actividad dentro de las instrucciones y la motivación sobre que era un caso real sin solución aparente.

A lo largo de las clases los alumnos iban tratando de buscar el mismo sentido de resolución de problemas, según consta en la bitácora del profesor, “a veces parecía que lo tomaran como un juego”, pero que les ayudó a ser más reflexivos. La investigación la tomaron como una forma natural de resolver sus propios problemas.

Se fue desarrollando su capacidad de abstracción, análisis y síntesis, de aplicar los conocimientos en la práctica, de comunicación oral y escrita, de aprender y actualizarse permanentemente, de investigación, para actuar en nuevas situaciones, capacidad creativa, para identificar, plantear y resolver problemas y para tomar decisiones.

El apoyo de las tecnologías de información y comunicación fueron importante, aunque su uso es a veces invisible por parte del alumno que está acostumbrado a la tecnología, de acuerdo a la encuesta diagnóstica llevada a cabo, la tecnología representa más un reto para el docente que para el alumno, éste agradece la comunicación vía electrónica, ya que pueden tener mayor contacto con el profesor y resolver sus dudas, las redes sociales también les pareció una buena práctica.

Se recomienda a la vez incluir más actividades de investigación bajo el mismo tenor de buscar la construcción propia de los alumnos de sus propias preguntas de investigación e hipótesis, y que maneje los tipos de investigación exploratoria, cualitativa y concluyente.

Dentro de los elementos que más destacaron en el cambio de aprendizaje fueron las actividades de ensayos; que les ayudó mucho en la forma de plasmar una idea y de redactar temas que se enriquecieron con los conocimientos previos y los que obtuvieron. Preguntas guías, les ayudó a formular cuestionamientos, la estrategia PNI, apoya al pensamiento reflexivo, QQQ los llevó a obtener información más allá de lo evidente.

La creación de glosarios, contrastación de conocimientos adquiridos antes y después de las actividades, les permitió esa construcción de conocimientos que es tan importante para la apropiación del mismo, ya que a través de la generación de ellos desde la perspectiva del mismo alumno, logró un mayor y más rápido grado de comprensión de los temas estudiados.

Del mismo modo la actividad de revisión de diarios los acercó más a la realidad y les permitió mayor entendimiento de los conceptos que se manejan en las noticias económicas y financieras que a la vez les permite realizar diagnósticos y predicciones del entorno.

Las actividades de la situación problemática lograban en ellos acciones más apegadas a la realidad, los ayudó a reflexionar, a relacionar y analizar diversos contextos y dejar en claro los objetivos de la unidad.

En lo referente a los elementos que contribuyeron en menor medida, de acuerdo a la plenaria se expuso, que algunas actividades para la casa o en el salón necesitaban de más tiempo, sobre todo las individuales; en este sentido se consideraba a veces las dos horas de clase, o una sola dependiendo la intensidad, pero buscando sobre todo terminarla para generar una retroalimentación en el momento. Sin embargo se considerará con los apuntes obtenidos programar mejor cada actividad.

Al principio les costó adaptarse, mientras se acostumbraban a la forma de trabajar, algunos no seguían las instrucciones a pesar que se expresaban de forma oral y escrita en el pizarrón, pero se llegó a la conclusión de que no era por una mala redacción o explicación, si no falta de atención que se dio en determinados equipos.

Las estrategias lograron:

- a) Establecer las actividades, tareas y procedimientos, de manera que los alumnos puedan ejecutarlos posteriormente. Aportar ejemplos claros de lo que se espera que realicen.
- b)
- c) Ayudar a los alumnos a establecer relaciones (puentes) entre sus experiencias y conocimientos previos y el contenido en estudio.
- d)
- e) Presentar los nuevos contenidos en contextos significativos y relevantes para el alumno, de manera que el lenguaje sea más comprensible e interesante.
- f)
- g) Organizar los conocimientos del aprendiz sobre la base de sus experiencias o esquemas cognitivos previos. Presentar actividades que los ayudaron a realizar las conexiones necesarias.
- h)
- i) Trasladar información y transformar textos y contenidos de un género discursivo a otro.
- j)
- k) Ser explícito en cuanto al tipo de estrategias que pueden ser utilizadas y en cuanto a la reflexión y toma de conciencia por parte de los alumnos sobre sus aprendizajes.

En lo que respecta a la parte motivadora como se mencionó lo primero fue sensibilizarlos que eran parte de un proyecto experimental, por lo que se veían como un grupo “especial”, eso nos ayudó a que las opiniones en las plenarios fueran muy enriquecedoras y no tuvieran recelo de hablar pues estaban ayudando al proyecto. Esto fue un apoyo para el piloto y para el proyecto pues permitió perfeccionarlo, pero en miras de establecerlo ya como fijo, podríamos no tener esta ventaja.

Por lo que recurrimos también a otras situaciones motivadoras:

- l) Provocar motivación desde el inicio del curso y mantenerlo en cada una de las sesiones. Sin motivación e interés, difícilmente exista la participación de los alumnos. Para mantener el interés del alumno es necesario dar significado al trabajo, relacionándolo con las tareas realizadas y por realizar. Es necesario que el alumno sepa por qué y para qué está trabajando para evitar la desmotivación y canalizar el interés a través de la participación.
- m)
- n) Crear una atmósfera de confianza, seguridad y empatía en los alumnos, que repercuta en todas las esferas de su personalidad (intelectual, emocional, motivacional, actitudinal, moral y social).
- o)
- p) Asegurar que los alumnos trabajen a un ritmo adecuado.
- q)
- r) Dinamizar la acción formativa y el trabajo en grupo.

Recordando que el docente desempeña la función de orientador, motivador y organizador del proceso de aprendizaje.

Los alumnos respondieron muy bien a estas acciones de motivación, lo que nos llevó a una reflexión; por muy bien que esté desarrollado el programa, las estrategias, las actividades, etc., no se logra nada si no tenemos la atención, el interés y el compromiso del alumno, aquella visión tradicional de un maestro como ente omnipotente dueño de todo el saber ya desapareció, ahora debe ser más guía, instructor, formador, asesor, instrumentador y sobre todo motivador.

No podemos saber que parte del éxito del Proyecto se deba a la motivación de los alumnos, pero si consideramos que es un gran porcentaje, por lo que se deben incluir los aspectos de motivación a la estrategia final.

Cada producto obtenido en la proyecto fue discutido con los alumnos, conocían el objetivo y ellos mismos se autoevaluaban y en ocasiones se les mencionaba las desviaciones del resultado (Ver Observación Externa), y se esperaba a que ellos decidieran corregir o no, cinco de cada siete casos

fueron corregidos sin que se les pidiera, o sea repitieron la actividad ya con los comentarios vertidos sobre el producto elaborado.

6.1 Reflexiones generales

Basado en la guía de la intervención quisimos hacer unas reflexiones generales, detalladas como están en el documento (pág. 8).

Principales beneficios que aportó la intervención diseñada

Sobre este punto se pueden tener varias vertientes desde el proceso de aprendizaje hasta la forma misma de la clase; en cuanto al proceso de aprendizaje se apoyó el desarrollo del pensamiento autónomo, crítico y creativo de los alumnos, se amplió la zona de desarrollo próximo de los alumnos por medio de las situaciones comunicativas de aprendizaje, basados en problemas reales, significativos, con niveles de desafío razonables, se reconoció los conocimientos previos del alumno en la materia y, a partir de éstos, sustentar el desarrollo de la clase formativa para asegurar el interés de los alumnos a través de la identificación.

Se le dieron al alumno otras formas de aprender que fueron reconocidas con éxito, en la mayoría de las ocasiones; creo que no debemos omitir que existieron en su minoría grupos de alumnos apáticos, a los cuales no les gustaba participar y sólo seguían instrucciones sin generar ideas propias, sin involucrarse, algunos de estos alumnos se supo después tenían problemas extraescolares, si vale el comentario tres de esos nueve alumnos reprobaron la materia. Creo que el análisis de esta situación nos desviaría del proyecto, por lo que sólo se hace mención.

Otro de los beneficios que pudieron ser apreciados por los alumnos es la dinámica de clase, al hacerlos participar en la mayoría de las veces y darse cuenta que eran ellos mismos los que estaban generando sus conocimientos, al explorar nuevas formas de aprender, dejaron de tener clases “aburridas”, donde el conocimiento sólo tenía una dimensión

Principales dificultades para la transformación de la práctica con base en los ejes para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje

Se ha comentado sólo las deficiencias del trabajo en equipo, en esta intervención notamos que más que no querer trabajar en equipo, los alumnos no saben trabajar en equipo, dentro de las primeras observaciones se notaba una actitud en la mayoría de los grupos; un alumno tomaba el liderazgo (normalmente eran del sexo femenino), tomando el control del equipo, explicando, dividiendo tareas, revisando, etc. o en el peor de los casos, dos o tres líderes se peleaban por mando del equipo, discutían, argumentaban, daban sus puntos de vista diferentes de la actividad, buscaban adeptos a su causa y cada uno hacia lo que le parecía mejor, y al retroalimentar negativamente, buscaban culparse unos a otros.

Se estableció entonces una pequeña charla, después de un video denominado “Equipo de Águilas”, sobre el trabajo en equipo (actividad no programada), donde se explicó las ventajas del trabajo en equipo, como explotar las habilidades de cada miembro, como engrandecer las fortalezas y minimizar las debilidades grupales, los principios de sinergia, la importancia de la coordinación y la comunicación, la importancia del líder, pero su responsabilidad también. Al final a pesar de costarles trabajo ponerse de acuerdo si mejoraron significativamente su trabajo grupal.

El cambio de visión sobre la forma de aprender acostumbrados a ser receptivos y repetitivos a ser actores y generadores, cambiar el enfoque simplista al complejo fueron obstáculos enormes que traen arraigado de años de estudio anteriores. Sin embargo el concepto de competencias que muchos no tenían claro, les pareció algo muy útil y que estuvieron de inmediato buscar poner en práctica.

* Ver teoría de Vygotsky

Y su problema con la investigación se basa en dos situaciones principales; la educación que les antecede (primaria, secundaria) donde les pedían investigar algún tema y les decía el libro, la página y el párrafo. Y el posterior acercamiento en la educación media superior y superior de la Metodología de la Investigación, con un rigor científico, donde se les pedía elaboraran un marco teórico conceptual, que enmarcara las preguntas de investigación, que generarían un objetivo y una hipótesis que tenían que operacionalizar para dimensionar variables que los apoyarían con los instrumentos necesarios para comprobar su hipótesis, para lo cual deberían hacer una correlación, una prueba t de Student o un análisis de varianza y en el mejor de los casos usar medidas de tendencia central para datos agrupados.

Pero no les explican por qué, para qué o la utilidad que pueda tener, por lo que al hablarles de investigación, la mayoría se cierra de inmediato, busca pretextos, busca soluciones rápidas o simple y sencillamente se vuelve la investigación para ellos el “hábito del estudiantes 100% efectivo”, copiar, pegar e imprimir en Internet. Por ello esta metodología de investigación un poco light y bajo la oportunidad de ampliar sus propios conocimientos y de responder sus preguntas, hace que le vayan tomando más interés y vayan desarrollando poco a poco su aptitud científica. Sin tener que adentrarse a todas las corrientes filosóficas. (Que dicho sea de paso, ven en otra materia sin una vinculación hacia la investigación muy clara).

Aspectos deberían modificarse para mejorar la siguiente aplicación

De acuerdo a la observación externa, así como al resultado de las plenarios, habría que medirse más el tiempo de las actividades, considerando no limitar o cortarla, evitando perder información importante, pero también no perder continuidad con la retroalimentación.

Pidieron ser considerados para la generación de los objetivos de la actividad, que los discutan, que los comenten y que les permitan, bajo argumentos, cambiarlos.

Otra sugerencias que acercamiento a organizaciones que puedan mostrar lo que se está aprendiendo, visitas guiadas, convenios que les permitan realizar prácticas que tengan un producto final que sea útil, para la organización estudiada y para el alumno en clase.

Establecer dentro del Proyecto, lo que se llevó a cabo en papel en la etapa de planeación con el profesor participante, como son: el rol del observador, los objetivos preliminares de cada actividad, las instrucciones y la programación tentativa del curso.

Incluir las acciones motivadoras para asegurar la participación y optimizar las relaciones en clase, como se mencionó mejora el ambiente lo que permite trabajar de una forma más ideal, con mayor cooperación, es un elemento que contribuye de una manera importante el éxito de la inclusión de estrategias de aprendizaje.

Lo que siempre queda a potestad del docente es la parte de su exposición personal, él, de acuerdo a los temas elije como lleva la clase y los medios que se le acomoden más para usar.

Sugerencias se ofrecen a aquellos otros profesores que quieran enseñar el mismo curso en otros contextos y a otro grupo de alumnos

El programa es fácilmente adaptable, la cuestión importante es el conjunto de estrategias constructivistas que se mencionan, la adecuada aplicación y el seguimiento en todo momento del objetivo de la unidad, y de las estrategias, establecer adecuadamente la situación problemática, la aplicación del conocimiento y la construcción de significados, sean coherentes con lo que se espera del alumno.

Aportación de esta experiencia al grupo de académicos de su área temática

Para nosotros la aportación más importante fue esa visión de la complejidad en la educación; como una nueva racionalidad en el abordaje del mundo y del ser humano, consistente en la ligación de las partes en el todo mediante el establecimiento de relaciones entre ellas, teniendo en cuenta sus diferencias. Al

contrario del paradigma tradicional de la disyunción, el pensamiento complejo une, reúne, relaciona y aborda los procesos en su constante dinamismo y cambio.

La educación, al igual que la sociedad es un asunto complejo que implica multiplicidad de factores en relación y que la hacen un asunto dinámico, variado y diverso. En el marco del pensamiento complejo, los procesos se abordan desde estrategias y no desde programas, tal como si sucede en el pensamiento simple. Un programa es una secuencia de actos decididos a priori, mientras que la estrategia se diseña de acuerdo al proceso y se va ajustando a sus cambios. De acuerdo a esto, la formación humana debe ser entonces asumida de estrategias en el proceso educativo susceptibles de continuo cambio.

7. Discusión o análisis

En la mayoría de las ocasiones el programa de estudio de una materia presenta de manera general o enunciativa las estrategias que se sugiere para impartir el curso, el diseño de la cédula de clases permite un mayor control de la clase, así como direccionar para obtener resultados definidos que nos orienten hacia los objetivos que se marcan, competencias, investigación, complejidad y TIC.

La intervención dentro del Programa de la Materia de Administración Electrónica de Negocios, denominado Cédulas de Apoyo a Programa de Estudio, basa la integralidad en incluir varios elementos; estrategias constructivistas, orientación a competencias, enfoque complejo, uso de investigación y apoyo de TIC; generó cambios significativos en el proceso de aprendizaje de los alumnos y permitió un mayor control sobre lo que se esperaba del curso.

A manera de resumen, nos permitimos establecer los puntos de la cédula y los benéficos que se obtuvieron:

- a) **OBJETIVOS:** de aprendizaje, actitudinal y de las actividades permitió establecer siempre un rumbo hacia donde dirigía el aprendizaje del alumno, se sabía que se esperaba de la actividad, que actitud debería tomar el alumno y cuál era el propósito general de la unidad. Esto nos permite un control sobre el curso, visto desde las dos perspectivas; control para evaluación y retroalimentación y control para dominio del curso.
- b) **RECURSOS.** Establecer de entrada las necesidades del curso, para prever cualquier contingencia, que se pudiera dar al no contar con alguno de ellos.
- c) **ESTRATEGIAS:** Fundamentalmente se explican las acciones a realizar de manera general en el curso que nos lleva directamente al logro del objetivo, de esta forma tuvimos estrategias de andamiaje, de mediación y de enseñanza, que lograron desarrollar en el alumno un espíritu creativo, capacidad abstracción y de análisis, mejoró su redacción, se acercó a la investigación y vio la utilidad práctica de la misma, logro identificar y resolver problemas y aprendió a utilizar la información para tomar decisiones; se comportó más reflexivo y analítico, con un sentido crítico y logro encontrar relaciones coherentes entre los conceptos que se le presentaban.
- d) **SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.** Inicio un proceso de planteamiento de soluciones, bajo la información obtenida por investigaciones, lo que generó en él una motivación extra de lograr resolver problemas bajo una metodología que pueden volver a aplicar en cualquier otro momento.
- e) **APLICACIÓN DE CONOCIMIENTO.** Se le llevo rápidamente a aplicar lo aprendido, instándole a que no se limitara sólo al conocimiento nuevo adquirido, si no a echar mano al obtenido con anterioridad, así como a sus experiencias. Lo que lo llevo a poder relacionar diversas situaciones que lo acercaban a soluciones más complejas.
- f) **CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS.** Logra consolidar el centro del proceso de enseñanza/aprendizaje. Fundamentalmente, se refiere a que el alumno aprende un contenido

mejor si es capaz de atribuirle significados más o menos profundos, dependiendo de sus capacidades, de sus experiencias previas y de sus estructuras cognitivas. Construye mejor los significados cuando son capaces de establecer relaciones concretas entre los nuevos aprendizajes y los ya conocidos; es decir, cuando relacionan las nuevas informaciones con sus esquemas previos de comprensión de la realidad. El concepto de aprendizaje significativo se relaciona estrechamente con la motivación para el aprendizaje y por ende con la atención que dispensa el alumno a los diversos contenidos. De esta manera los alumnos que generaron sus propios significados, siempre con la validación del profesor y de fuentes secundarias, se acercaron más a la comprensión del tema.

- g) **EVALUACIÓN DEL PROCESO.** Los cambios a la forma de evaluación tradicional redujeron la tensión de los alumnos, se buscó una evaluación basado en el desempeño, en la interpretación y en la relación con el conocimiento ya poseído, bajo ese enfoque, logro una evaluación más acorde hacia las competencias que se desean obtener.
- h) **TAREA.** Las tareas se establecieron para recalcar al conocimiento adquirido, y sirvieron como elementos evaluadores del programa. Estos productos así como los de evaluación, eran tomados por el observador con el fin de dar seguimiento y ver desarrollo, avances, concordancia para proporcionar observaciones y retroalimentación a los alumnos.

De forma general se puede mencionar que con algunas modificaciones que ya se han mencionado, el Proyecto Cédulas de Apoyo a Programas de Estudio cumple con los objetivos planteados, sobre la búsqueda de la inclusión de las competencias, el enfoque complejo, la inclusión de la investigación y el apoyo de las TIC en el proceso de aprendizaje en el nivel superior, coadyuvó a mejorar éste, generando una actitud más reflexiva, analítica, constructiva, que permitió mejorar el desempeño de los alumnos que ahora saben la importancia de lo aprendido no sólo en función de cómo se actúa; también en función de cómo se adapta ante nuevas e inesperadas situaciones.

8. Bibliografía

- ANCONA, MARÍA DEL CARMEN, Tercer Informe de Actividades. División Académica de Ciencias Económico Administrativas. 2009-2010
- BANCO MUNDIAL, Aprendizaje permanente en la economía global del conocimiento. Desafíos para los países en desarrollo. 2003
- CEPAL UNESCO, Educación y conocimiento: eje de la transformación productiva con equidad. Santiago de Chile, 1994.
- DECLARACIÓN MUNDIAL SOBRE LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN EL SIGLO XXI: VISIÓN Y ACCIÓN. 9 de octubre de 1998
- GIL, CANDITA, Segundo Informe de Actividades. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. 2009
- HIRTT, NICO. "Los tres ejes de la mercantilización escolar", en www.stes.es/nico. 2002
- LABARRERE, G. Y VALDIVIA, G. Pedagogía. Cuba, La Habana: Pueblo y Educación. 2001
- MARQUÈS GRAELLS, PERE. Impacto De Las TIC en Educación: Funciones y Limitaciones. 2000. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB
- SEPÚLVEDA, LEANDRO. "El concepto de competencias laborales en educación. Notas para un ejercicio crítico", Revista Digital Umbral 2000, No. 3, enero de 2002, p. 3.

TOBON, S. y AGUDELO, H. Pensamiento complejo y formación humana en el sistema educativo colombiano. En Memorias del Primer Congreso Internacional de Pensamiento Complejo, Vol. II. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. 2000

9. Anexos

A continuación se presenta un apartado dedicado a las estrategias de aprendizaje que se mencionan en la cédula, que auxiliarán tanto a los maestros-mediadores como a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

ENSAYO

Es una forma particular de comunicación de ideas, realizada por un autor que nos da a conocer su pensamiento y lo hace con una gran libertad. Es un escrito en prosa, generalmente breve, que expone sin rigor sistemático, pero con hondura, madurez y sensibilidad, una interpretación personal sobre cualquier tema, sea filosófico, científico, histórico o literario. Características:

- a) Estructura libre
- b) Forma sintáctica
- c) Extensión relativamente breve
- d) Variedad temática
- e) Estilo cuidadoso y elegante (sin llegar a la afectación)
- f) Tono variado (profundo, poético, didáctico, satírico, etcétera)
- g) Ameno en la exposición

CLASIFICACIÓN:

Se distinguen dos tipos generales de ensayos:

1. De carácter personal: El escritor habla de sí mismo y de sus opiniones sobre hechos y cosas, con un estilo ligero, natural, casi conversacional.
2. De carácter formal: Es más ambicioso, más extenso y de control formal y riguroso; se aproxima al trabajo científico, pero siempre debe contener el punto de vista del autor.

PREGUNTAS GUÍA

Es una estrategia que nos permite visualizar de una manera global un tema a través de una serie de preguntas literales que dan una respuesta específica. Características:

- a) Se elige un tema.
- b) Se formulan preguntas literales (qué, cómo, cuándo, dónde, por qué).
- c) Las preguntas se contestan con referencia a datos, ideas y detalles expresados en una lectura.
- d) La utilización de un esquema es opcional

PNI (POSITIVO, NEGATIVO, INTERESANTE)

Es una estrategia que permite plantear el mayor número posible de ideas sobre un evento, acontecimiento o algo que se observa. Características:

- a) Plantear una serie de ideas sobre un tema considerando aspectos positivos y negativos.
- b) Plantear dudas, preguntas y aspectos curiosos.
- c) Es útil para lograr un equilibrio en nuestros juicios valorativos y, por lo tanto, para poder tomar decisiones fundamentadas.

CUADRO COMPARATIVO

Es una estrategia que permite identificar las semejanzas y diferencias de dos o más objetos o eventos. Características:

- a) Identificar los elementos que se desean comparar.
- b) Marcar los parámetros a comparar.
- c) Identificar y escribir las características de cada objeto o evento.
- d) Construir afirmaciones donde se mencionen las semejanzas y diferencias más relevantes de los elementos comparados.

¿Qué diferencias hay?

¿Qué semejanzas encontraste?

¿A qué conclusión llegaste?

LÍNEA DE TIEMPO

Estrategia en la cual se descubren las aportaciones o los acontecimientos más importantes de una época o etapa del tiempo, siguiendo una secuencia cronológica. Características:

- a) Construir una recta bidireccional dividida en segmentos.
- b) Según la lectura seleccionar las fechas o periodos.
- c) En cada uno de los segmentos anotar la información más sobresaliente.

MATRIZ DE INDUCCIÓN

Es la estrategia que sirve para extraer conclusiones a partir de fragmentos de información. Características:

- a) Identificar los elementos y parámetros a comparar.
- b) Tomar nota de ellos y escribirlos.
- c) Analizar la información que ha recolectado y buscar patrones.
- d) Extraer conclusiones basándose en el patrón observado. Buscar más evidencia que confirme o no las conclusiones.

QQQ (QUÉ VEO, QUÉ NO VEO, QUÉ INFIERO)

Es una estrategia que permite descubrir las relaciones de las partes de un todo (entorno o tema) a partir de un razonamiento crítico, creativo e hipotético. Características:

- a) Qué veo: Es lo que se observa, conoce o reconoce del tema.
- b) Qué no veo: Es aquello que explícitamente no está en el tema, pero que puede estar contenido.
- c) Qué infiero: Es aquello que deduzco de un tema.

SQA (QUÉ SÉ, QUÉ QUIERO SABER, QUÉ APRENDÍ)

Estrategia que permite verificar el conocimiento que tiene el alumno o el grupo sobre un tema a partir de los siguientes puntos. Características:

- a) Lo que sé: Son los organizadores previos, es la información que el alumno conoce.
- b) Lo que quiero saber: Son las dudas o incógnitas que se tienen sobre el tema.
- c) Lo que aprendí: Permite verificar el aprendizaje significativo alcanzado.

Resultados de las encuestas

En Tabasco aproximadamente el 59% de los licenciados en administración empleados son de la UJAT.

Sus principales carencias son puntualidad, compromiso, discreción y ortografía.

Su principal ventaja es la disponibilidad y en general su desempeño es satisfactorio.

Los egresados se encuentran en un 33% desempeñando un puesto no relacionado con sus estudios, sólo el 5% está buscando empleo por primera vez y 41% valoran que las oportunidades de trabajo son pocas.

El 62% de los docentes cree que los planes de estudio no son acorde a la realidad y es una minoría los que utilizar algún tipo de estrategia específica para dar su clase, la TIC más usadas es el correo electrónico aunque sólo el 36% de ellos lo usa y las deficiencia que los docentes perciben de sus alumnos son falta de interés, problemas vocacionales y económicos.

Y para finalizar la mitad de la población desconoce la responsabilidad y compromiso de los estudiantes para con la sociedad y les piden que resuelvan problemas, que sean justos y que sean solidarios, mientras que el 75% de ellos piensan que la actividad más importante de los administradores debe ser la de calidad y seguridad de los productos o servicios que prestan a la sociedad.

Al hacer el estudio sobre importancia de las competencias generales y específicas que deben tener los egresados presento a continuación las que obtuvieron mayor representativa en un sólo cuadro, pero se incluye información de los cuatro actores.

GENÉRICAS

1. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
2. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
3. Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión.
4. Capacidad de comunicación oral y escrita.
5. Capacidad de comunicación en un segundo idioma.
6. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.
7. Capacidad de investigación.
8. Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas.
9. Capacidad crítica y autocrítica.
10. Capacidad para actuar en nuevas situaciones.

ESPECÍFICAS

1. Desarrollar un planeamiento estratégico, táctico y operativo.
2. Identificar y administrar los riesgos de negocios de las organizaciones.
3. Identificar y optimizar los procesos de negocio de las organizaciones.
4. Identificar las interrelaciones funcionales de la organización.
5. Ejercer el liderazgo para el logro y consecución de metas en la organización.
6. Mejorar e innovar los procesos administrativos.
7. Utilizar las tecnologías de información y comunicación en la gestión.
8. Administrar la infraestructura tecnológica de una empresa.
9. Formular y optimizar sistemas de información para la gestión.
10. Formular planes de marketing.

