

Desarrollo de competencias profesionales

Coordinadores:

Grace Marlene Rojas Borboa
Laura Elisa Cassós Ortega
Elizabeth González Valenzuela



COORDINADORES

Dra. Grace Marlene Rojas Borboa
Mtra. Laura Elisa Gassós Ortega
Mtra. Elizabeth González Valenzuela

Desarrollo de competencias profesionales



2024, Instituto Tecnológico de Sonora.
5 de Febrero, 818 sur, Colonia Centro,
Ciudad Obregón, Sonora, México; 85000
Web: www.itson.mx
Email: rectoria@itson.mx
Teléfono: (644) 410-90-00

Primera edición 2024
Hecho en México

ISBN: **978-607-609-260-6**

Se prohíbe la reproducción total o parcial de la presente obra, así como su comunicación pública, divulgación o transmisión mediante cualquier sistema o método, electrónico o mecánico (incluyendo el fotocopiado, la grabación o cualquier sistema de recuperación y almacenamiento de información), sin consentimiento por escrito del Instituto Tecnológico de Sonora. Esta publicación ha sido dictaminada por pares en modalidad doble ciego.

Cómo citar un capítulo de este libro (se muestra ejemplo de capítulo I):

López, R., Rojas, G., y Ávalos, M. (2024). *Resultados de implementación de sesiones de Arteterapia en el espacio áulico universitario*. En G. Rojas, L. Gassós y E. González (Comp.). *Desarrollo de competencias profesionales* (pp. 11-24). México: ITSON.

DIRECTORIO

Dr. Jesús Héctor Hernández López
Rector del Instituto Tecnológico de Sonora

Dr. Ernesto Uriel Cantú Soto
Secretaría de la Rectoría

Dr. Jaime Garatuza Payán
Vicerrectoría Académica

Dr. Rodolfo Valenzuela Reynaga
Vicerrectoría Administrativa

Dra. María Dolores Moreno Millanes
Dirección Académica de Ciencias Económico-Administrativas

Dr. Armando Ambrosio López
Dirección Académica de Ingeniería y Tecnología

Dr. Pablo Gortares Moroyoqui
Dirección Académica de Recursos Naturales

Dra. Sonia Verónica Mortis Lozoya
Dirección Académica de Ciencias Sociales y Humanidades

Mtro. Mauricio López Acosta
Dirección Unidad Navojoa

Dr. Humberto Aceves Gutiérrez
Dirección Unidad Guaymas

COLABORADORES

Edición literaria

María de Jesús Cabrera Gracia

Liliana Vizcarra Esquer

Paula Guadalupe Valdez Mercado

Tecnología y diseño

Martín Escobar Cueva

Gestión editorial

Oficina de Publicaciones ITSON

Comité técnico científico

Mtra. Elizabeth González Valenzuela

Mtra. Laura Elisa Gassós Ortega

Lic. María de Jesús Cabrera Gracia

CONSEJO DICTAMINADOR DE PONENCIAS

1. Dra. María Paz Guadalupe Acosta Quintana
2. Dr. Sergio de los Santos Villalobos
3. Dra. Eneida Ochoa Ávila
4. Dr. Alfredo Bueno Solano
5. Dra. María Isabel Estrada Alvarado
6. Dr. Joel Angulo Armenta
7. Dra. Elba Myriam Navarro Arvizu
8. Dr. Miguel Ángel Bernal Reza
9. Dra. Grace Marlene Borboa Rojas
10. Dr. José Clemente Leyva Corona
11. Mtro. Carlos Arturo Ramírez Rivera
12. Dr. Oswaldo Alberto Madrid Moreno
13. Dra. Dina Ivonne Valdez Pineda
14. Dr. José Antonio Beristáin Jiménez
15. Mtra. María del Carmen Vásquez Torres
16. Dr. Javier Alejandro Santana Martínez
17. Dra. Dora Yolanda Ramos Estrada
18. Dr. René Daniel Fornés Rivera
19. Dra. Nora Edith González Navarro
20. Dr. Rafael Alfonso Figueroa Díaz
21. Dra. Diana Mejía Cruz
22. Dr. Luis Alberto Cira Chávez
23. Dra. Luz Alicia Galván Parra
24. Mtra. Laura Elisa Gassós Ortega
25. Dra. Beatriz Alicia Leyva Osuna
26. Dr. José Manuel Ochoa Alcántar
27. Mtra. Claudia Alvarez Bernal
28. Dr. Cristian Salvador Islas Miranda
29. Dra. Ana María Rentería Mexía

ÍNDICE

<p>Capítulo 1.....</p> <p>Resultados de implementación de sesiones de Arteterapia en el espacio áulico universitario</p> <p><i>Rosa Leticia López Sahagún</i> <i>Grace Marlene Rojas Borboa</i> <i>Mitzy Lorena Ávalos Palafox</i></p>	11
<p>Capítulo 2.....</p> <p>Experiencia de la participación en la feria de ciencias con el proyecto de materiales de empaque para la distribución urbana</p> <p><i>María Paz Guadalupe Acosta Quintana</i> <i>Alfredo Bueno Solano</i> <i>Ernesto Alonso Vega Telles</i></p>	25
<p>Capítulo 3.....</p> <p>Resultados de academia del bloque de gestión del programa educativo LAET de la Unidad Navojoa</p> <p><i>Julio Antonio Herrera Quijada</i> <i>Lizette Marcela Moncayo Rodríguez</i> <i>John Sosa Covarrubias</i></p>	39
<p>Capítulo 4.....</p> <p>Desarrollo de la competencia de Gestión Educativa por medio de la práctica Profesional</p> <p><i>Miriam Guadalupe Baca Castro</i> <i>Lidia Carolina Lara Enríquez</i> <i>María Guadalupe Lerma Alaníz</i> <i>Juan Josué Ezequiel Morales Cervantes</i></p>	53
<p>Capítulo 5.....</p> <p>Percepción de estudiantes en el desarrollo de competencias de formación profesional del programa educativo LCE</p> <p><i>Alicia Janeth Anaya Navarro</i> <i>Edith Gloriella Baez Portillo</i> <i>Carlos Jesús Hinojosa Rodríguez</i></p>	66
<p>Capítulo 6.....</p> <p>Evaluación de la competencia del bloque de sistema de información de costos</p> <p><i>Nora Edith González Navarro</i> <i>María Dolores Moreno Millanes</i> <i>Jesús Nereida Aceves López</i> <i>Oscar Olea Olea</i></p>	80
<p>Capítulo 7.....</p> <p>Desarrollo de competencias en el estudiante de diseño gráfico para la vinculación con el sector emprendedor</p> <p><i>Claudia Erika Martínez Espinoza</i> <i>Carlos Ubaldo Mendívil Gastélum</i></p>	92

Capítulo 8..... Relevancia de la Imagen Pública en egresados de la Licenciatura en Diseño Gráfico del ITSON <i>Javier Alejandro Santana Martínez</i> <i>Edissa Nereida Romero Vásquez</i>	107
Capítulo 9..... Aprendizaje alternativo. La experiencia de un huerto demostrativo en las ciencias de la salud <i>Alejandra Espinoza Rodríguez</i> <i>Roberto Limón Ulloa</i>	122
Capítulo 10..... Diálogos e historia del Seminario Permanente de Arte y Cultura <i>Cristian Salvador Islas Miranda</i>	134

PRÓLOGO

Una de las encomiendas en el entorno profesional es que exista congruencia entre la escuela y la empresa, disminuir la brecha o el desfase existente, el cual es evidente al egresar y tratar de insertarse en el campo laboral. La queja de quienes emplean ha sido la falta de relación entre lo que se aprende en la universidad con el saber hacer en el lugar de trabajo, lo cual supone una serie de capacidades y competencias acordes a su área de especialización y, en la actualidad, a la gestión de las mismas.

El Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON), se plantea en los retos del Plan Institucional de Desarrollo 2021-2024, potenciar el talento personal por medio de enfoques y metodologías innovadoras, herramientas tecnológicas vanguardistas que respondan a las problemáticas del contexto externo a través de soluciones integrales, que vayan más allá de las exigencias básicas. Por lo que propiciar el encuentro previo con las instancias ayudará al estudiantado a identificar situaciones en las que indaguen alternativas de respuesta a las necesidades que se le presenten.

El libro de *Desarrollo de Competencias Profesionales*, integra resultados sobre la formación, complemento, aplicación de las genéricas, específicas y especializadas, evaluación, su empleo en prácticas académicas, experimentos y profesionales, percepciones y cumplimiento de propósitos y objetivos de cada programa educativo, con temáticas no solamente las propias de su carrera, sino aquellas también que atienden problemas sociales, conciencia ecológica, del entorno, salud, educación, entre otras. Lo anterior para propiciar que, aparte de en casos y simulaciones, se apliquen en ambientes reales donde tengan cabida las competencias adquiridas y las fortalezcan. A continuación, se presenta cada aporte.

El Capítulo I, *Resultados de implementación de sesiones de Arteterapia en el espacio áulico universitario*, realizadas por estudiantes del programa educativo de Gestión y Desarrollo de las Artes (LGDA) al alumnado de diferentes carreras del ITSON, se destacó la experimentación con las artes y mejora de la comunicación al controlar emociones que ayudan en lo personal y profesional. El Capítulo II, *Experiencia de la participación en la feria de ciencias con el proyecto de materiales de empaque para la distribución urbana*, se logró despertar el interés de estudiantes de nivel primaria hacia la ciencia y la tecnología, por medio de materiales didácticos y experimentos que demostraron los principios básicos de cada una de las áreas expuestas.

El Capítulo III, *Resultados de academia del bloque de gestión del programa educativo Administración de Empresas Turísticas (LAET) de la Unidad Navojoa*, se buscó que el estudiantado se desempeñe en el turismo, se inserte y complemente los procesos de aprendizaje que contribuyan a la comprensión de las problemáticas y situaciones, desarrollando competencias de la demanda laboral actual. El Capítulo IV, *Desarrollo de la competencia de Gestión Educativa por medio de la práctica Profesional*, en estudiantes del programa educativo de Ciencias de la Educación (LCE) de Empalme, se implementaron talleres y una jornada educativa en tres instituciones, los cuales mejoraron competencias y fomentaron la colaboración entre las instituciones y practicantes para el desarrollo educativo de la región.

Capítulo V, *Percepción de estudiantes en el desarrollo de competencias de formación profesional del programa educativo de LCE*, Unidad Navojoa, se diseñaron proyectos de emprendimiento presenciales y no convencionales. Se valoró la adquisición y aplicación de competencias acordes al perfil de egreso del plan de estudios 2016 y lo establecido en el Plan de Desarrollo Institucional. El Capítulo VI, *Evaluación de la competencia del bloque de sistema de información de costos*, del programa educativo de Contaduría Pública (LCP), muestra resultados evaluados en materias que suman una practicidad competente en trabajos desarrollos que tienen una participación activa en el sector productivo del tipo industrial y de servicios de la comunidad.

El Capítulo VII, *Desarrollo de competencias en el estudiante de diseño gráfico para la vinculación con el sector emprendedor*, muestra el resultado de academia donde se hizo el Diseño de Marca en colaboración con emprendedores de la región para el desarrollo de marca gráfica y branding, siendo la base para la comunicación de mensajes visuales a un mercado meta en específico. Capítulo VIII, *Relevancia de la Imagen Pública en egresados de la Licenciatura en Diseño Gráfico del ITSON*, surge de la necesidad de contar con herramientas que complementen en el estudiantado, conocimientos y habilidades de identidad, branding y marketing para expandir opciones de herramientas y estrategias en cuanto a la imagen personal, profesional y física principalmente.

El Capítulo XIX, *Aprendizaje alternativo. La experiencia de un huerto demostrativo en las ciencias de la salud*, donde participaron estudiantes del programa educativo de Enfermería (LENF) de Empalme, aprovecharon los espacios e infraestructura del campus en el desarrollo de un proyecto en temas ambientales de la asignatura de ecología y salud, para concientizar sobre la importancia de los recursos naturales. Capítulo X, *Diálogos e historia del Seminario Permanente de Arte y Cultura del Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON)*, ofrece una reflexión acerca de los resultados obtenidos en la primera temporada y la importancia de este tipo de espacios para la lectura y análisis literario en la comunidad universitaria.

Los textos del presente libro llevan a la reorientación de las estrategias en torno a los hallazgos y los aportes vertidos en cada capítulo producto de la reflexión de las acciones realizadas en aras de cumplir con las demandas de la sociedad a nivel nacional e internacional, que abone al perfil de egreso de cada programa educativo.

Dra. Grace Marlene Rojas Borboa

Profesora Investigadora

Departamento de Sociocultural

Instituto Tecnológico de Sonora

Junio, 2024

Capítulo 1

Resultados de implementación de sesiones de Arteterapia en el espacio áulico universitario

Rosa Leticia López Sahagún

Grace Marlene Rojas Borboa

Mitzy Lorena Ávalos Palafox

Resumen

El objetivo del presente escrito es identificar los resultados de intervenciones en jóvenes de la universidad empleando la arteterapia para la aplicación de competencias docentes en espacios áulicos durante el semestre enero-mayo 2024. En un estudio cualitativo y la técnica empleada es la observación participante. Fueron sujetos de estudio el alumnado de la LGDA de la materia de Arteterapia Social I, la muestra fue por conveniencia por el acceso a los sujetos. Fueron 8 en total (2 mujeres y 6 hombres) entre edades de 18 a 21 años. Se observaron 8 sesiones las cuáles fueron aplicadas en estudiantes de su programa educativo. Se recolectaron evidencias por medio de registros. En cuanto a los resultados, expresaron fue de su agrado el curso, les ayudó en lo personal a experimentar con las artes y a mejorar la comunicación. En la intervención con sus compañeros y compañeras, hubo disposición hacia las actividades y se logró el control de sus emociones con la arteterapia aplicables en su vida personal y profesional. Se concluye que los bloques de Docencia y Programas se desarrollaron como corresponde y las competencias requeridas para el curso se fortalecieron gracias a la práctica.

Palabras clave: Arteterapia, universitario, emociones, implementación

Introducción

La arteterapia se vislumbra en los masters desde 1999 en España y en la actualidad, se ha ido expandiendo la formación en el ambiente universitario (Moreno, 2022). Son varios sus campos de desarrollo como el social, educativo y el de la salud lo cual ha propiciado la investigación para seguir enriqueciendo, según López (2016), la documentación existente con estudios acerca de los beneficios de las diversas intervenciones, las cuáles se han evidenciado en los trabajos de titulación de licenciatura y posgrado donde el alumnado, aplica las competencias adquiridas.

A continuación, se define la Arteterapia por parte de autores y asociaciones para dar preámbulo al tema. El Diccionario de la Real Academia Española (s.f, citado por

Bustamante 2021) define el concepto como “manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginario con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros” (Pág. 7). Al igual la Asociación Americana de Arteterapia, la Federación Española de Asociaciones Profesionales de Arteterapia y The British Association of The Art Therapist concuerdan en la definición del término como profesión y/o forma de psicoterapia en la cual se emplea el proceso creativo a través de las artes para promover bienestar en diversas esferas de la persona (FEAPA, 2010; AATA, 2014, y BAAT, s.f., citadas por Bustamante, 2021 y Moriana, 2023). Lo anterior fundamenta que todas las personas tienen la capacidad de expresarse de una manera creativa a través del arte, dando más valor al proceso como una forma de comunicación de pensamientos, emociones y experiencias internas.

A continuación, se mencionan algunas investigaciones relacionadas el desarrollo de competencias por el estudiantado, aunado a los impactos generados. Velázquez, Villanueva y González (2024) realizaron la investigación la cual tuvo el objetivo conocer la percepción del estudiantado acerca de si la arteterapia es una estrategia que ayuda a mejorar su proceso de aprendizaje. El estudio es cuantitativo en el cual participaron 24 estudiantes de las Licenciaturas en Comunicación y Periodismo e Ingeniería en Mecánica y Automotriz de la UAQ. El tipo de muestreo fue por conveniencia y se recolectó la información por medio de una encuesta. Los resultados muestran el impacto del arte con el conocimiento que adquieren y desarrolla cada estudiante. Se concluye que el arte es un mecanismo de ayuda para dejar de lado el estrés, que ayuda a la mejor comprensión de la información y desarrollen un conocimiento suficiente y significativo.

Otro estudio tuvo realizado por Olvera (2023) en México, tuvo el objetivo de establecer como la arteterapia favorece la gestión del conflicto intrapersonal de jóvenes de la universidad, coadyuvando a la aprehensión de valores para la construcción de una Cultura de Paz. Se realizó un estudio mixto con alcance exploratorio y el muestreo no probabilístico por conveniencia. La información se recolectó mediante una entrevista semiestructurada con 9 expertos y una en cuestionario en escala Likert a 65 estudiantes. Entre los hallazgos se reporta la disposición favorable de las juventudes hacia el empleo de las artes como vía de apoyo para el afrontamiento del conflicto intrapersonal. Se concluye que es fundamental la capacitación y/o formación de equipos interdisciplinarios para el empleo de actividades arteterapéuticas en la atención de los conflictos de las juventudes, así como en el diseño de intervenciones creadas e implementadas a partir de los conocimientos adquiridos.

El Instituto Tecnológico de Sonora (2023) realiza las acciones anteriores a través del Programa de Arteterapia Universitaria desde el 2018, dentro del programa Educativo de Licenciatura en Gestión y Desarrollo de las Artes (LGDA), que contempla la Docencia de las Artes entre sus bloques, con las competencias de diseñar programas pertinentes tomando como base los planes de estudio en educación artística vigente para su aplicación en un contexto escolar o comunitario y de implementar estrategias de enseñanza aprendizaje a partir de diversas metodologías en el área de las artes escénicas para el desarrollo de la práctica docente (ITSON, s/f).

Son varias las materias pertenecientes al bloque y que contribuyen a las competencias mencionadas que abordan diferentes niveles de aplicación, que van desde la observación de ambientes escolares, prácticas académicas e intervenciones comunitarias a través del servicio social, voluntario, práctica profesional y la investigación aplicada para trabajos de titulación. El caso del curso Arteterapia Social I, se aborda el diseño de un programa de arteterapia con fundamento en metodologías, la elaboración de planes sesiones didácticas, así como instrumentos de evaluación para su posterior aplicación con el grupo de clase. Se hace énfasis en esta materia porque desde el 2016, la forma de trabajo constituye un laboratorio muy enriquecedor donde se fomenta diversidad en la adquisición del conocimiento a través del aprendizaje autónomo, interactivo y colaborativo.

La justificación de esta modalidad de trabajo es primeramente la vivencia la cual favorece del lenguaje no verbal a través del arte, ya que es una forma de expresión que permite a las personas explorar y comunicar aspectos de su experiencia interna que les resulta difícil expresar a través de las palabras (Moriani, 2023). Otro punto importante es el fomento del bienestar, en la que se abona al crecimiento personal, a través de la autoconciencia, la resolución de conflictos internos y la promoción de la autoestima para facilitar la expresión de emociones reprimidas.

Y segundo, en cuanto a la aplicación del conocimiento adquirido, menciona Piracés (2016) el insertar al estudiantado con antelación en experiencias prácticas de su profesión ayudará al desarrollo de su identidad, analizar su proceder, dar sentido a la responsabilidad social y realizar sistematizaciones de lo realizado para la generación de reflexiones.

La relevancia de lo antes expuesto es que el alumnado en primera instancia internalice la dinámica arteterapéutica, para posteriormente, aplicar sus competencias en la enseñanza de las artes con fines terapéuticos. Por lo tanto, se ha considerado que la

estrategia de implementación en el aula ayuda que la dinámica no se centre solamente en contenidos, sino en las competencias y el saber hacer.

La problemática entonces, se orienta a la que falta de aplicación de los saberes teóricos no permite la reafirmación de los aprendizajes. Cuando se plantean casos, simulaciones y prácticas en el aula o de campo, se brinda la oportunidad de vivenciar, explorar y experimentar lo visto en clase, además de comprobar lo que dicen los autores contrastando con la realidad en la que se inserta.

Crear escenarios para la aplicación de las competencias son tareas esenciales para el desarrollo de destrezas, habilidades, valores y actitudes que permiten al estudiantado tomar decisiones en torno a desempeños específicos. Cuando dichos espacios no se generan para tal fin, se limita la posibilidad de transferir los aprendizajes en el ejercicio profesional (Rodríguez, Armengol y Meneses, 2017, citado por Pérez, 2018) y se sigue manteniendo la brecha existente entre la vida académico y laboral.

La materia de Arteterapia Social I, es la antesala de la II, en la cual el alumnado realizará su aplicación ya no de manera interna, sino que ahora le tocará incidir en la comunidad a través del servicio social o voluntariado, por lo tanto ¿En qué medida la práctica académica áulica contribuye en la aplicación de competencias en el área de la arteterapia y beneficia a las personas usuarias?

Objetivo

Identificar los resultados de intervenciones en jóvenes de la universidad empleando la arteterapia para la aplicación de competencias docentes en espacios áulicos durante el semestre enero-mayo 2024.

Método

El tipo de investigación es cualitativa dado que, Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) el presente estudio se enfoca en comprender fenómenos, explorándolos desde el punto de vista de participantes. La técnica empleada fue la observación participante la cual, según los autores antes mencionados, permitió recolectar la información a partir de la interacción social entre la persona investigadora e informantes.

Participantes

Estudiantes de la materia de Arteterapia Social I, fueron 8 (2 mujeres y 6 hombres) entre edades de 18 a 21 años. La muestra fue no probabilística por conveniencia.

Materiales

Se inició con una evaluación diagnóstica que consistió en un cuestionario de 6 preguntas abiertas, para determinar los conocimientos previos en torno al tema que tiene el alumnado

sobre la arteterapia; luego se realizó una investigación sobre las diferentes disciplinas artísticas que se abordaron en la intervención; después se elaboró el programa de trabajo y el plan de clase; seguido se implementaron las actividades arteterapéuticas y se recogieron evidencias fotográficas, en video y testimonios en el formato de registro. Finalmente se escribió un informe de lo realizado donde se describieron reflexiones personales y grupales del trabajo desarrollado.

A continuación, se muestra la lista de cotejo empleada para la evaluación diagnóstica (ver Tabla 1), lo cual sirvió para determinar las herramientas arteterapéuticas que aplicará el estudiantado en sus intervenciones.

Tabla 1

Evaluación diagnóstica

Lista de cotejo Evaluación diagnóstica

Ítem	Sí	No	Observaciones
Conoces qué es la arteterapia			
Conoces cómo funciona la arteterapia			
Conoces la historia del inicio de la arteterapia			
Conoces los enfoques de la arteterapia			
Crees que es necesario tener habilidades artísticas para realizar el taller de arteterapia			
Crees que la arteterapia ayuda a conocer las emociones y sentimientos			

Nota. Esta tabla se muestra la lista de cotejo empleada para valorar los conocimientos previos de estudiantes participantes.

La Tabla 2 ilustra las disciplinas como la danza, música, teatro y plástica para el desarrollo de potencialidades de las juventudes, ya que cada una provee distintas experiencias que ayudan a la exploración de diversas áreas de la persona al emplearlas como terapia.

Tabla 2*Disciplinas Arteterapéuticas*

Disciplina	Descripción
Danzaterapia	Empleo del movimiento corporal como medio de la expresión humana, se fundamenta en la comunicación no verbal, así como la psicología del desarrollo humano y los diversos sistemas de análisis del movimiento, esto permite realizar la danzaterapia con personas de todas las edades, necesidades especiales, trastornos emocionales, patologías psicosomáticas en procesos grupales e individuales (Pedroza, 2016).
Musicoterapia	La musicoterapia es un elemento emocional muy potente para trabajar la inteligencia emocional, además de que mejora la salud de las personas (Fernández, 2020).
Dramaterapia	Explora las dificultades emocionales a través del medio del drama. Esto implica que se pueden utilizar una gran variedad de actividades donde pueden incluirse la escritura y aprendizajes de guiones, los ejercicios de improvisación, también el uso de marionetas y máscaras (Guerri, 2021).
Arteterapia plástica	“Los materiales de arte invitan a tener diferentes experiencias sensoriales, evocan recuerdos conscientes o inconscientes vinculados a la comprensión del mundo por parte del cliente y tienen el potencial de afectar a la emoción o a la cognición” (Luna, 2020).

Nota. En esta tabla se describen las disciplinas arteterapéuticas empleadas en las sesiones de clase. Se elaboró empleando los conceptos de Pedroza (2016), Fernández (2020), Guerri (2021) y Luna (2020).

Se presenta una muestra de plan de clase (ver Tabla 3) el cual ayudó a organizar los contenidos a desarrollar con cada disciplina artística, en el cual se indican las etapas de cada metodología arteterapéutica, su proceso, materiales y recursos más un espacio para observaciones.

Tabla 3*Ejemplo de plan de clase*

Plan de clase:			
Metodología:			
Sesión:	Duración:	Lugar:	Fecha:
Objetivo de la Sesión:			
Eta	Actividad:	Procedimiento/descripción:	Materiales y recursos:
Inicio:			
Desarrollo:			
Cierre:			
Observaciones:			

Nota. Esta tabla es un formato de plan de clase que se utiliza para planear las sesiones en donde se solicitan datos como: el tema, la metodología artística a emplear, no. de sesión, duración, lugar, fecha; además de las acciones que se realizarán en el inicio, desarrollo y cierre.

Se cada sesión, se hizo un reporte sobre las actividades realizadas (ver Tabla 4) con la finalidad de captar el detalle de cada acción, así como la evolución del grupo.

Tabla 4*Reporte de actividades realizadas*

Informe de sesión		
Nombre de la disciplina:	Docentes:	Núm. de sesión:
Actividad:		
Desarrollo de la Actividad		
Reflexión sobre el desarrollo de la actividad		
Observaciones:		

Nota. La tabla muestra un formato de registro de sesión en la cual la persona instructora recaba información de cada clase que sirva para la toma de decisiones en torno a lo acontecido en el desarrollo de la misma.

Procedimiento

La forma en cómo se llevó a cabo el análisis de la información recopilada fue la siguiente: se calificó el instrumento de diagnóstico y se obtuvo que desconocían el proceso de la arteterapia, su historia ni sus enfoques por lo que se procedió a proveerles el conocimiento. Con esa información, se elaboraron un programa y planes de clase para la implementación con el grupo. Se hicieron 4 equipos, se les asignó una metodología arteterapéutica y cada uno intervino con 2 sesiones, siendo en total 8 las observadas. Mediante el formato de reporte de actividades realizadas, se hicieron registros de cada etapa de la clase para recolectar datos de la implementación además de fotografías, videos, desempeños y productos realizados. Se analizaron dos categorías que fueron las experiencias de quienes impartieron las sesiones y el resultado de las intervenciones.

Resultados

Se muestran primeramente los resultados de quienes implementaron las sesiones arteterapéuticas.

En lo que se refiere a la implementación por parte del estudiantado, mencionaron que les gustó mucho como poco a poco, se fueron abordando sentimientos encontrados que tenían las personas participantes en las sesiones y más al recordar algún momento de su vida, con tan solo un fragmento de una canción y hacer una reflexión sobre eso.

Quienes impartieron las sesiones externaron que las evidencias recogidas de las implementaciones de arteterapia fueron satisfactorias, les impresionó ver el proceso gradual de cambio de sus compañeros y compañeras, de cómo tiene un efecto positivo llevar a cabo una metodología además de un plan de clase que se siguió al pie de la letra, logrando de este modo llevar a cabo las actividades que se propusieron en la fase de planeación. Los materiales ayudaron mucho en este cometido (ver Figura 1).

Figura 1

Trabajo con materiales



Nota. En la figura se muestra el empleo de diversos materiales para trabajar con la arteterapia plástica para el desarrollo imaginativo y creativo.

La experiencia en la implementación de las sesiones de arteterapia plástica que realizaron junto a sus compañeros y compañeras consideraron que fue muy buena y fortificante para el control de emociones y sentimientos, lo cual les sirve para su bienestar (ver Figura 2).

Figura 2

Actividad de Arteterapia Plástica



Nota. En la figura se muestra una actividad arteterapia plástica, donde se trabajó con mandalas.

Al mismo tiempo valoraron y estimaron el cómo conocieron más acerca a sus congéneres, ya que tuvieron la dicha que estuvieron con total disposición y les brindaron la confianza para abrirse y contar detalles de su vida personal. Explicaron que vivir el proceso arteterapéutico es algo bonito y muy buena experiencia y más cuando hay apoyo de la música y esta se puede simbolizar después de escucharse (ver Figura 3).

Figura 3

Actividades con música



Nota. En la figura se muestra una actividad donde se hizo empleo de la música con instrumentos.

Al ser su primera experiencia como talleristas, se llevaron como enseñanza, el tener claridad en las instrucciones, y tomar en cuenta lo que se estableció en las planeaciones. Además, pudieron experimentar distintas situaciones que se presentaron a lo largo de la implementación, así como percatarse de los cambios que se pueden ir haciendo en el inter según el rumbo que va tomando la dinámica. Esto solo queda como una lección para la mejora de actividades futuras, con base a lo que quiera poner en práctica, como poner música de fondo o preguntas guías que ayuden a redirigir el rumbo de la clase.

A continuación, se muestran los resultados de quienes recibieron las sesiones arteterapéuticas.

Con danza no fue la excepción. La implementación de la sesión de danzaterapia fue muy enriquecedora como práctica, dejando experiencias formativas, con nuevas perspectivas. La sesión con danza fue nutritiva, brindó brinda nuevas formas de aprendizaje, que servirán para la labor docente (ver Figura 4).

Figura 4

Actividades con Danzaterapia



Nota. La figura muestra actividades con Danzaterapia en la cual las personas participantes realizan movimientos de exploración.

Independientemente de la disciplina arteterapéutica empleada, se combinó con la plástica para externar lo que con palabras era aún difícil externar. El uso de colores, materiales moldeables y otros elementos visuales, contribuyeron al desarrollo creativo y expresivo (ver Figura 5).

Figura 5

Haciendo visible lo invisible



Nota. En la figura se muestra a una persona participante trabajando en la parte de hacer visible lo invisible, según el método arteterapéutico.

De parte de la persona investigadora se observaron cambios en participantes al momento de las reflexiones, esto es, de cómo veían algún problema antes de la actividad y cuando la realizaron. La mayoría mencionó que no les gustaba hablar sobre determinado tema porque les causaba un dolor o un mal recuerdo, sin embargo, lograron expresar sus emociones comentando lo que pensaban. Una actividad que ayudó en este sentido fue la de las *Máscaras de mis sentimientos* a través de la dramaterapia (ver Figura 6).

Figura 6

Actividad sobre Dramaterapia



Nota. En la figura se muestra una actividad sobre dramaterapia, en la cual las personas participantes elaboraron máscaras.

Los resultados del desarrollo de las sesiones, fueron sobresalientes. Se presentaron reacciones completamente diferentes, pero a la vez todos y todas tuvieron un sentido de empatía hacia sus compañeros y compañeras. Llama la atención cuando alguien expresó alguna situación negativa, el resto de integrantes veían la forma de ayudarlo. Cosa que también ocurrió cuando contaban cosas alegres, ya que comenzaban a ponerse felices por quien compartía alguna vivencia. Se notó la unión grupal, y esto fue un gran paso, una mejora muy importante en su salud mental.

Discusión

Se logró identificar los resultados de intervenciones en jóvenes de la universidad empleando la arteterapia para la aplicación de competencias docentes en espacios áulicos durante el semestre enero-mayo 2024. Para este fin, se contaron con varios instrumentos que sirvieron para tales descripciones.

Quienes realizaron la intervención, consideraron los elementos necesarios para su preparación, como son: el conocimiento de la metodología, el diseño de una programación, así como de los planes de clase y después de las aplicaciones, recolectaron evidencias en registros de sesión, fotografías e impresiones de lo observado. Lo anterior denota la preparación previa que augura que la práctica se realice de forma exitosa y en el mismo desarrollo.

La experiencia con la intervención resultó favorable. Si bien de inicio había temor acerca de las reacciones de sus participantes, además de nerviosismo al ser su primera vez frente a grupo, fue disminuyendo conforme se desarrollaban las sesiones y se adquirió seguridad al ver la disposición de sus compañeros y compañeras.

Este fue un primer acercamiento en la docencia y al hacer una autoevaluación, estudiantes identificaron sus áreas débiles como oportunidades a mejorar, encontrando algunas en las instrucciones, los materiales a emplear, así como la utilización de la música cuando sea más pertinente. También les resultó gratificante ayudar a sus pupilos en sus problemáticas, les guiaron a la toma de decisiones más propicias para su bienestar. La pandemia dejó importantes alteraciones de la vida cotidiana de las juventudes por lo que se requiere se les ayude a reencaminar y continuar con lo que no ha sido resuelto (Navarrete, 2024).

Gacto (2020) hace mención acerca de la importancia de proveer de herramientas imprescindibles al alumnado para su aprendizaje y el desarrollo de su inteligencia emocional, lo cual se brindó en lo cognitivo, procedimental y la sensibilización que tiene incidencia en su trayectoria profesional. Por tanto, se creó el ambiente donde se pusieron en juego las competencias adquiridas para su desenvolvimiento.

Con lo mencionado, se concluye que los bloques de Docencia y Programas se desarrollaron como corresponde y las competencias requeridas para el curso se fortalecieron gracias a la práctica real en contexto aúlicos.

Referencias

- Alonzo, D., Valencia, M., Vargas, J. & Bolívar, N. (2015). Estrategias para el desarrollo de competencias en el aula, con enfoque socioformativo. *Revista Boletín Redipe*, 4(9), 77-85 <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6232397.pdf>
- Bustamante, I. (2021) *Arteterapia: concepto, origen y las inteligencias múltiples de Gardner*. [Tesis de grado de Maestro en Educación Primaria] Repositorio Abierto de la Universidad de Cantabria. <https://repositorio.unican.es/bitstream/handle>
- Fernández, T. (2020). La musicoterapia y las emociones como recurso para la resolución de conflictos en el aula. *Revista de Investigación en Musicoterapia*, 4, 44-55. <https://doi.org/10.15366/rim2020.4.003>
- Gacto, M. (2020). *Al arte como terapia en la enseñanza universitaria: el lenguaje de las emociones*. Congreso Internacional de Intervención Psicosocial, Arte Social y Arteterapia. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/89918/1/EI%20arte%20como%20terapia%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20universitaria....pdf>
- Guerri, M., (2021). *La dramaterapia y el psicodrama*. <https://es.scribd.com/document/518284866/la-dramaterapia>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. 6ta. ed. McGrawHill.

- Instituto Tecnológico de Sonora (s/f). *Licenciatura en Gestión y Desarrollo de las Artes*.
<https://www.itson.mx/oferta/lgda/Paginas/ldga.aspx>
- Instituto Tecnológico de Sonora (2023). *ITSON lleva a cabo Foro de Experiencias de Arteterapia Universitaria*. Nota de prensa.
<https://www.itson.mx/Lists/Noticias/DispForm.aspx?ID=5121&ContentTypeld=0x0104004DA3B718FBF0C6419EA99C9ECEC963DC>
- López, D. (2016). *Evolución del Arteterapia en España*. Repositorio Institucional de la Universidad de Murcia.
<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/49690/1/Evoluci%C3%B3n%20del%20Arteterapia%20en%20Espa%C3%B1a.pdf>
- Luna, A. (2020). *Colores Primarios*. Arteterapia. Idíleo
- Moreno, A. (2022). Mediación Artística y Arteterapia. Delimitando territorios. *Encuentros. Revista De Ciencias Humanas, Teoría Social Y Pensamiento Crítico*. (15), 32–47.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5979840>
- Moriana, M. (s/f). *Historia del arteterapia*. Campus de Salud Emocional. (Recuperado el 20 de abril del 2024). <https://merchemoriana.com/historia-del-arteterapia/>
- Navarrete, L. (2024). Habitabilidad doméstica en condiciones de confinamiento. *EHQUIDAD. Revista Internacional de Políticas de Bienestar y Trabajo Social*. 22, 113-142. <https://doi.org/10.15257/ehquidad.2024.0015>
- Olvera, L. (2023). *Arteterapia, gestión de conflictos intrapersonales y construcción de una cultura de paz*. [Tesis de grado Universidad Autónoma de Nuevo León] Repositorio Académico Digital UANL. <http://eprints.uanl.mx/25743/1/1080328951.pdf>
- Pedroza, N. (2016), *Danzaterapia Una experiencia de movimientos psicoterapéuticos*. [Trabajo de grado] Universidad de Antioquía.
https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/14701/1/PedrozaNatalia_2016_DanzaterapiaExperienciaMovimiento%20.pdf
- Pérez, C. (2018). Revisión teórica del enfoque por competencias y su aplicación en la Universidad Boliviana. *Revista Ciencia, Tecnología e Innovación*, 16(18), 57-73.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2225-87872018000200006&script=sci_arttext
- Piracés, M. (2016). *Reflexiones sobre la influencia de la práctica del arteterapeuta en un contexto de arteterapia*. [Tesis de posgrado de la Universidad de Desarrollo] Repositorio de la UDD. <https://repositorio.udd.cl/server/api/core/bitstreams/97edffdf-0705-4c71-abd6-a5cda37cae9f/content>
- Velázquez J., Villanueva, R. & González, F. (2024). Arte terapia en el proceso de enseñanza-aprendizaje: vía de mejora en los universitarios. Universidad Autónoma de Querétaro campus San Juan del Río. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5(2), 320-333.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1879>

Capítulo 2

Experiencia de la participación en la feria de ciencias con el proyecto de materiales de empaque para la distribución urbana

María Paz Guadalupe Acosta Quintana

Alfredo Bueno Solano

Ernesto Alonso Vega Telles

Resumen

Esta investigación se enfocó en dar a conocer la experiencia vivida en la feria de ciencias organizada en el ITSON en el 2023, cuyo objetivo es despertar el interés de los estudiantes de nivel primaria hacia la ciencia y la tecnología, por medio de materiales didácticos y experimentos que demuestren los principios básicos de cada una de las áreas expuestas. El proyecto presentado estaba relacionado con el uso de los materiales de empaque en la distribución urbana con el fin de hacer conciencia del uso de los materiales de envase y embalaje en los productos que se mueven a través de transportes para entregarlos a los clientes. El método propuesto organizado en dos momentos, siendo el primero a la capacitación de los estudiantes y el segundo al desarrollo de las prácticas y experimentos a realizarse en la feria. Los resultados fueron gratificantes al estar en contacto con niños entre 5 y 12 años de edad, con mucho interés por aprender, conocer y explorar aquellos fenómenos. Además, fue gratificante ver la participación de ellos en cada una de las prácticas realizadas y la experiencia satisfactoria y motivante para continuar con estas acciones orientadas como se conoce en la literatura como Alfabetización Científica. El rol del investigador no es solo generar conocimiento, sino difundirlos en diferentes escenarios a la comunidad para despertar el interés en ellos en estos fenómenos y que en un futuro sea algo que los motive a estudiar una carrera.

Palabras clave: Experiencias, feria de ciencias, alfabetización científica

Introducción

Un investigador es aquella persona que de acuerdo a su área de desarrollo explora, indaga para generar nuevo conocimiento. Según Gisbert y Chaparro (2020) los objetivos específicos de todo investigador varían conforme a la naturaleza de la investigación, pero a grandes rasgos puede decirse que su objetivo fundamental es siempre el de someter a juicio, revisar, evaluar, comprobar y obtener conclusiones respecto a un planteamiento inicial o una hipótesis determinada. Los productos de su trabajo se pueden dar a conocer a través de diversas maneras a la comunidad científica, siendo algunas: en sus clases, sus

publicaciones, conferencias y participando en ferias de ciencias donde los principales invitados sean los futuros profesionistas e investigadores de México.

Los niños aprender de diversas maneras, se les desarrolla en ellos un conocimiento empírico que le permite comprender lo que sucede a su alrededor y valorar lo que se hace para facilitar las cosas que recibe y con las que convive. Pero ese conocimiento tiene que ser administrado para que en el futuro tenga una formación que le permita salir adelante. Se recomienda comenzar fomentando la curiosidad de los niños por fenómenos naturales que sean fácilmente perceptibles e investigables en su entorno más inmediato (García, et al., 2014).

La *alfabetización científica* se instaura con el propósito de superar el déficit del conocimiento científico en la sociedad. Desde entonces, se han presentado muchas interpretaciones de los enfoques y propósitos de la alfabetización científica, todas relacionadas con la idea de desarrollar conocimientos, habilidades y valores apropiados para un ciudadano científicamente culto. En estos tiempos en los que se ha obligado a depender inclusive más de la ciencia, y de las tecnologías de la información y las comunicaciones, es fundamental formular y promover nuevas perspectivas y formas de llevar la ciencia y la tecnología a los ciudadanos (Gallego, 2020).

De acuerdo lo que plantean en sus investigaciones (Eugenio y Aragón, 2015), la enseñanza de las ciencias en los Grados de Educación plantea, se plantean puntos de vista, dos retos fundamentales:

1. Debe implicar que el alumno desarrolle habilidades y ponga en práctica procedimientos que pueda en el futuro transmitir; es decir, es necesario dotarle con recursos didácticos, puesto que se ha visto que la transposición didáctica de contenidos de ciencias, respondiendo a las características psicocognitivas de los escolares y a los contenidos educativos de la etapa, entraña dificultad.

2. Debe resultar motivadora. Los futuros maestros son los encargados de despertar el interés e introducir a los niños en los conocimientos y procedimientos científicos, para lo cual es necesario que sean enseñados desde la motivación y la curiosidad y más teniendo en cuenta la evidencia de que el alumnado de formación inicial de maestros muestra falta de interés hacia las ciencias y su aprendizaje.

El Instituto Tecnológico de Sonora a través de la DES de Ingeniería y Tecnología, la DES de Recursos Naturales y la DES de Ciencias Sociales y Humanidades, realiza una invitación convocando profesores(as) – investigadores(as) a participar en la presentación didáctica de proyectos de Ciencia y Tecnología dirigida a estudiantes de primaria, la cual

se realiza en el mes de noviembre de cada año. El objetivo de la Feria es despertar el interés de los estudiantes de nivel primaria hacia la ciencia y la tecnología, por medio de materiales didácticos y experimentos que demuestren los principios básicos de cada una de las áreas expuestas. Esta invitación se hizo llegar por correo a toda la comunidad docente.

El proyecto que se presentó en esta convocatoria para participar en la feria estuvo orientado a la importancia que tienen los materiales de empaque en la Distribución Urbana de Bienes (DUM).

Las investigaciones sobre distribución urbana están orientadas a generar estrategias para hacerla más eficiente y reducir los costos, pero en ocasiones se preguntan porqué se demora, porqué llegó en mal estado el producto, porqué solo circula por ciertas calles un vehículo, camión o tráiler, cómo se llaman las piezas que colocan dentro de una caja que cubre el producto, dado lo anterior y por las características que presentan los niños en la actualidad, se considera relevante explicar porque sucede todo eso y a su vez despertar en los niños un interés por las carreras que abordan este tipo de problemas, siendo la Ingeniería Industrial y de Sistemas y la Ingeniería en Logística.

Dado lo anterior, ¿Cómo debe abordarse el tema del papel que juega el empaque y embalaje en la distribución urbanas en niños de educación básica?

Objetivo

Dar a conocer el papel que juega el empaque y embalaje en la distribución urbana a través de diferentes prácticas o experimentos, de tal manera que permita a los niños identificar los diferentes tipos de materiales y actividades que se realizan para hacer llegar los productos a los clientes.

Revisión de Literatura

Según la Real Academia Española (RAE, 2014) define la ciencia como el “Conjunto de conocimientos obtenidos mediante la observación y el razonamiento, sistemáticamente estructurados y de los que se producen principios y leyes generales con capacidad predictiva y comprobables experimentalmente”.

Un término usado para a los niños hacia la generación de nuevo conocimiento es la alfabetización científica, de acuerdo con Veglia (2007) es aquella que busca recuperar las preconcepciones sobre el mundo natural que tienen los niños y niñas, a través de situaciones de enseñanza donde se busca que reflexionen sobre ellas, formulen preguntas y den soluciones a través de la ciencia. Esto mediante la adquisición de conocimientos y competencias que le van a permitir desenvolverse en el mundo actual.

Estos procesos de alfabetización científica se pueden dar en entornos formales y no formales. Los formales corresponden a las aulas donde el docente juega un rol importante. Según Garmendia y Guisasola (2015) la mayoría de investigaciones en torno al aprendizaje en entornos no formales se han centrado en la evaluación de la satisfacción de los participantes con estos programas, siendo pocos los estudios que abordan además cuestiones como la orientación seguida en la metodología didáctica de los talleres, o la alfabetización científica lograda a través de las experiencias realizadas.

Existen diversos espacios donde se promueven el aprendizaje y se puede generar conocimiento. Muchos estudios indican que la participación y el sentido de comunidad son factores asociados que mejoran el desarrollo comunitario. Sin embargo, las investigaciones han ignorado casi por completo la magnitud de la asociación aula-laboratorios vivientes (ferias educativas), dejando de explotar la riqueza que genera esta relación en diferentes contextos, poblaciones y formas de participación comunitaria (Talò, 2014).

La divulgación de la ciencia es una disciplina que genera espacios de encuentro entre la comunidad científica y el público no especializado. El ejercicio de la divulgación de la ciencia es importante para el fortalecimiento del desarrollo científico, la generación de confianza entre la sociedad civil y la comunidad de especialistas, y el enriquecimiento de la cultura y el pensamiento crítico (Fariña et al., 2018). Se ha reportado que la divulgación científica desarrolla sentido de pertenencia y motivación por la misma.

El aprendizaje en un contexto, como el de las ferias, fomenta en los estudiantes el desarrollo de habilidades comunicativas y colaborativas. La figura del docente como animador, dentro de una feria de ciencias, se transforma la clase en una experiencia de participación activa. En este entorno, el juego motiva a los estudiantes a involucrarse, compartir (aprendiendo a trabajar en grupo y participar en dinámicas lúdico-colaborativas) y comunicarse (interactuando con sus compañeros, docentes y otras personas presentes en la feria). Esto va más allá de la comunicación tradicional en el aula, ya que se centra en el grupo como recurso de aprendizaje, utiliza el juego para potenciar el aprendizaje y considera a los docentes como gestores de una pedagogía lúdica, involucrados en un proceso continuo de indagación y mejora profesional (Jaimes et al., 2022).

Método

La investigación es del tipo cualitativa descriptiva orientada a valorar las experiencias y la transmisión de conocimiento. El método se estructuró en dos momentos: el primero corresponde a la capacitación de los estudiantes de la carrera de Ingeniería Industrial y de Sistemas del octavo semestre y la estructuración de las prácticas y experimentos a realizar

con los niños de educación básica que asisten a la feria. El segundo momento estuvo enfocado a la experiencia vivida con los niños durante los tres días de la feria.

Materiales

Los materiales que se utilizaran son cartón, plástico, poliuretano, bolsas infladas, madera. Así como diferentes vehículos para realizar las pruebas, lona de la ciudad, plastilina, artículos de decoración y premios a darles a los niños que participen en los experimentos.

Procedimiento

El procedimiento es propuesto y está conformado por dos momentos, los cuales se describen a continuación.

Primer momento

Paso 1. Brindar capacitación de estudiantes del curso de Sistemas de Distribución.

En el curso de Sistemas de distribución se contempla una unidad de competencia relacionada con la planeación de rutas, en este se ven métodos para la planeación de rutas pero fue necesario capacitarlos en temas de manejo de materiales, materiales de empaque y embalaje y normatividad relacionada con el transporte.

Paso 2. Preparar de las prácticas y experimentos.

El siguiente paso fue generar un listado de las posibles prácticas y experimentos a desarrollar con los niños, considerando la identificación de las variables a analizar en cada una de estas, además se contempló establecer en cada una el aspecto principal y la descripción de la misma, asociándolo a la realidad y el fenómeno que corresponde. Esto se realizó durante varios días, previos a la feria, y se les denominaron simulaciones.

Segundo momento

Paso 3. Desarrollar de las prácticas y experimentos y reseña de la experiencia.

Partiendo del listado de prácticas se establecieron para cada una la forma de desarrollarla donde se involucrará a los niños y que se les invitará a participar, haciendo énfasis en que recibirían un premio. Al final de la mismas, se les preguntaba ¿qué aprendieron?, ¿si les había gustado? y se les agradecía su participación.

Resultados

Los resultados a partir de la aplicación del método descrito se presentan los resultados por momento.

Primer momento

Paso 1. Capacitación de los estudiantes.

Fueron 14 jóvenes que participaron en la capacitación e interesados en participar en la feria, los cuales se distribuyeron en los tres días en los que se tuvo la feria. La capacitación favoreció el desarrollo de las simulaciones permitiendo constatar que los estudiantes comprendían y manejaban el tema de manera correcta.

Paso 2. Realización de las simulaciones de cómo se realizaría cada una de las prácticas y experimentos con el objetivo de identificar aquellas variables relevantes que se le resaltaría a los niños.

Las variables identificadas fueron: protección de productos, materiales de empaque, distancias a recorrer, riesgos que se pueden presentar, problemas de tránsito, tiempos de traslado y tipos de calles y vehículos, las cuales se consideraron en las prácticas. En la Figura 1 se muestra una fotografía en la que se están realizando.

Figura 1

Preparación de las prácticas y experimentos a desarrollar en la feria



Nota: Simulaciones de las prácticas a realizar en la feria.

Fuente: Elaboración propia.

Segundo momento

Paso 3. Desarrollo de las prácticas y experimentos en la feria.

A continuación, se presentan las tres prácticas que se diseñaron para realizar durante la feria.

Práctica 1

Aspectos a desarrollar: la importancia del empaque del producto en relación al efecto del movimiento en el interior de los vehículos de carga.

Descripción de la práctica: Se utilizará una botella de agua con líquido y a través de agitar la botella se dará a conocer que, al colocar la botella en una superficie plana, el líquido en el interior de la botella continúa moviéndose, lo cual hace que se mueva la botella de un lugar a otro. Esto mismo se presenta en el transporte de líquidos en pipas o vehículos, y para evitar accidentes se colocan sujetadores que mantienen en posición los contenedores que se enfocan a que el líquido no se mueva de manera constante.

Este mismo fenómeno se presenta con otros productos, como paquetes, o productos que en ocasiones los vemos en los supermercados que se venden sueltos o en paquetes. Para lo cual se harán simulaciones con pequeñas cajas y botellitas para hacer ver la importancia del empaque y del embalaje de los productos, a través de las siguientes pruebas:

- 1) Se les pedirán a los niños que coloquen productos sueltos dentro de un camioncito y que haga la operación de mover de un lado a otro el producto con el objetivo que visualice el movimiento de las botellitas.
- 2) Se hará un embalaje de ese producto para que ya no estén sueltos y que el niño lo coloque dentro del camioncito para que haga la operación de moverlo de un lugar a otro y que identifique la diferencias.

Esto permitirá dar a conocer que el empaque y las adecuaciones que se le hacen a los camioncitos es para proteger los productos, evitar accidentes y que se dañen los productos.

Práctica 2

Aspectos a desarrollar: Existen vehículos de diferentes tipos y cada uno de ellos puede circular de acuerdo a sus características.

Descripción de la práctica: El transporte de carga no puede circular por las calles de una ciudad por su tamaño además de las dificultades que se pueden tener al conducir este tipo de vehículos. Se le hará una demostración de cómo se hacen las maniobras en vehículos pesados y vehículos de carga ligera.

Práctica 3

Aspectos a desarrollar: planeación de rutas.

Descripción de la práctica: Se tendrán en el plano de la ciudad que se está tomando como estudio la ubicación de diferentes lugares a donde se realizará la entrega de mercancías y se le pedirá al niño que el defina por donde debe de ir el vehículo, para lo cual se registrará la distancia y el tiempo que se realiza, haciendo hincapié que la planeación de rutas cuida esas dos variables, pero además toma en cuenta el sentido de las calles y la ubicación de los clientes.

Segundo momento

La organización del equipo del proyecto conformado por el investigador y los estudiantes permitió llevar a cabo las prácticas de manera exitosa, las cuales se desarrollaron como se describe: los grupos de niños llegaban al stand y se les daba la bienvenida y se les preguntaba qué si habían escuchado de los materiales de empaque y si conocían alguno, después se realizaba cada práctica pidiendo su participación. En la Figura 2, se muestra el investigador y algunos de los estudiantes a quienes les tocaba estar ese día en la feria en cada año.

Figura 2

Investigador y estudiantes en la feria de ciencias



Nota: En esta foto solo se presentan algunas personas, pero permite valorar la decoración del stand y la participación de los alumnos.

Fuente: Elaboración propia.

Resultados de la Práctica 1

En la Figura 3 se muestra como los niños están conociendo los materiales de empaque y se ve el interés y además muy motivados por participar en las prácticas que se realizaban. Cabe mencionar que las practicas las realizaban en conjunto: investigador, estudiantes y los niños. Al final de cada práctica se les entregaba un premio a los niños que participaban.

Figura 3

Niños conociendo los materiales de empaque



Nota: Los niños son curiosos, pero además muestran el interés por lo nuevo.

Fuente: Elaboración propia.

Resultados de la práctica 2

Los niños saben muchas cosas, quizás no con el nombre técnico, pero conocen y están bien informados, lo cual es gratificante tanto para el investigador como para los estudiantes debido a que son conscientes de la realidad en la que viven, esto fue posible conocerlo ya que se les hacían preguntas y ellos rápidamente contestaban. En la Figura 4 se muestra cómo se les explicaba a los niños el tema de la Planeación de Rutas.

Figura 4

Investigador explicando cómo se diseña la ruta



Nota: En la fotografía se muestra uno de los momentos en los que el investigador explica a los niños como se realiza la planeación de rutas y el objetivo de hacerla.

Fuente: Elaboración propia.

Resultados de la práctica 3

Cuando se terminaba de explicar la práctica se realizaba un experimento y se invitaba a un niño o niña a realizarlo y en la Figura 5 se muestra como una niña está planeando una ruta.

Figura 5

Niña planeando una ruta



Nota: En la fotografía se muestra la participación de una niña que está muy entusiasmada por realizar la ruta.

Fuente: Elaboración propia.

A partir de lo vivido durante los tres días en los dos años que se ha participado, ha sido posible compartir con los niños el conocimiento adquirido a través de las investigaciones relacionadas en el tema de la distribución urbana y los materiales de empaque. Los niños de hoy están muy abiertos a los nuevos conocimientos y muy participativos para aprender cosas nuevas.

La participación de los estudiantes de la carrera de Ingeniería Industrial y de Sistemas fue importante, ya que ellos fueron pieza clave en la feria debido a que ellos transmitieron lo aprendido en el curso de sistemas de distribución, permitiendo valorarles el aprendizaje adquirido, además, fue un gran reto por parte de los organizadores, explicarles en un lenguaje claro y sencillo a los niños los temas contemplados en el proyecto y en las prácticas definidas, que permitiera una interacción orientada a generar nuevo conocimiento.

Al final de la feria, se realizó un cierre donde todos los que participaron estuvieron en esta ceremonia, lo cual fue gratificante al ver a todos los que están interesados en transmitir los resultados de sus investigaciones a los niños que en el futuro serán los nuevos profesionistas (ver Figura 6).

Figura 6

Cierre de la feria de ciencias



Nota: Esta fotografía muestra el entusiasmo de los participantes de la feria, en la etapa del cierre de la misma.

Fuente: Elaboración propia.

Discusión de resultados

La alfabetización científica se considera la estrategia de preparar a los niños del futuro, según la OECD (2016), la define como la capacidad de utilizar el conocimiento y la actitud científica, no solamente para comprender los fenómenos o los problemas de una comunidad, sino también para involucrar el conocimiento propio en la solución. Para alcanzar los objetivos de la alfabetización científica, los estudiantes tienen que aprender por medio de la experimentación, es allí donde los conceptos se forman. En esta investigación no fue la excepción ya que se buscaba primeramente acercar estos fenómenos que, aunque los niños los ven en las calles a una realidad más cercana en donde ellos pudieran tocar, mover y hacer cosas que con lo que ellos observan en las calles no lo pueden hacer.

Garmendia y Guisasola (2015) desarrollaron el programa "Zientzia live!" oferta talleres de experiencias científicas para estudiantes de 3º y 4º de la ESO (14-16 años) con características que le sitúa fuera del currículum oficial y su evaluación. Los Talleres tienen como objetivo principal alfabetizar científicamente sobre los temas del taller y en

consecuencia, fomentar el interés de los estudiantes hacia la ciencia y el trabajo científico, tratando varios conceptos científicos a través de la experimentación y la interactividad. Para ello se muestran aplicaciones tecnológicas de la ciencia utilizando escenarios atractivos y motivadores. El objetivo de esta investigación en un segundo nivel estuvo orientado a fomentar el interés en los niños, que, aunque su edad es entre 5 y 12 años de edad empiecen a estar en contacto con aquellas posibles carreras que despierten en ellos esos gustos por explorar e interesarse en conocer más.

Conclusiones

Fue posible interactuar con niños de 15 escuelas de nivel básico, a quien se les dio a conocer la importancia de los materiales de empaque en la distribución urbana, a través de prácticas y experimentos previamente diseñados donde ellos pudieron tocar, sentir y aplicar en sus participaciones.

La participación de los estudiantes y del investigador fueron pieza clave en el logro del objetivo, al darse el trabajo en equipo fue posible compartir con los niños el conocimiento.

El rol del investigador no es solo generar conocimiento, sino difundirlo y buscar estrategias para hacerlo llegar a los estudiantes de diferentes niveles educativos, quienes en el futuro estudien una carrera en la Institución.

Referencias

- Ruesch, M. (2004). Road pricing and urban freight transport: practices and developments from the BESTUFS project. *WIT Transactions on The Built Environment*, 75.
- García-Carmona, A., Criado, A. M., & Cañal, P. (2014). Alfabetización científica en la etapa 3-6 años: un análisis de la regulación estatal de enseñanzas mínimas. *Enseñanza de las Ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 131-149.
- Eugenio, M. y Aragón, L. (2015). *Cultivando en la Universidad: experiencias innovadoras de uso de huertos ecológicos como recurso en la Formación Inicial de Maestros*. En: Monge, C. y Gómez, P. (eds.) Recursos educativos innovadores en el contexto iberoamericano (libro electrónico), 575-591.
- Fernández, I. (2008) *Modelización de la distribución urbana de mercancías* (Tesina, Universidad Politécnica de Catalunya).

- Gallego, A. P. (2020). La alfabetización científica y tecnológica. La necesidad de evolucionar hacia nuevos modelos. *Revista científica*, (38), 132-132.
- García-Molina, R. (2011). Ciencia recreativa: un recurso didáctico para enseñar deleitando. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 8 (número extraordinario) 370-392
- Garmendia, M., y Guisasola, J. (2015). Alfabetización científica en contextos escolares: El Proyecto Zientzia Live! *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 12(2), pp. 294-310.
Revista <https://revistas.uca.es/index.php/eureka/article/view/2922>
- Gibson, H.L. y C. Chase. (2002). Longitudinal Impact of an Inquiry-based Science Program on Middle School Students. *Attitudes toward Science*, *Sci. Educ.*, 86, 693-705. doi: 10.1002/sce.10039
- Gisbert, J. P., & Chaparro, M. (2020). Reglas y consejos para ser un investigador de éxito. *Gastroenterología y Hepatología*, 43(9), 540-550.
- Castañeda, J.A., Aragón, G. M., Martínez, A.J. (2022). *La Feria Lúdico-Pedagógica y su impacto curricular: transformando la práctica docente*. Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, Bogotá.
- Luehmann, A. y D. Markowitz, (2007). Science Teachers' Perceived Benefits of an Out-of-school Enrichment Programme: Identity needs and university affordances, *Int. J. Sci. Edu.*, 29 (9), 1133-1161. Doi: 10.1080/09500690600944429.
- Markowitz, D.G., (2004). Evaluation of the Long-Term Impact of a University High School Summer Science Program on Students' Interest and Perceived Abilities in Science. *J. Sci. Edu. Techno*. Doi: 10.1023/B:JOST.0000045467.67907.7b
- Martínez, B. (2021). *El empaque y embalaje adecuados*. Repositorio Universidad San Marcos
- McMillan, D. W., & Chavis, D. M. (1986). Sense of community: A definition and theory. *Journal of Community Psychology*, 14(1), 6-23. <https://doi.org/fvxz24>.
- Organization for Economic Cooperation and Development (OECD). (2016). *PISA 2015 Assessment and analytical framework: science, reading, mathematics and financial literacy*. OECD Publishing.
- Oyarzún-Gómez, D., & Dauvin-Herrera, C. (2023). Sentido de comunidad de adolescentes en escuelas y barrios durante el covid-19. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 21(3), 1-22.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/08/manual-ferias-de-proyectos-escolares.pdf>

Ray, E., (1999) Outreach. Engagement Will Keep Academia Relevant to Twenty-First Century Societies. *ERIC Pub. Serve. Out.*, 4(1), 21-27

<https://eric.ed.gov/?id=EJ589783>

Real Academia Española (s.f.) *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.7 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [Consultado el 12 de Junio de 2024].

Rosales, E. M., Rodríguez, P. G., y Romero, M. (2020). Conocimiento, demanda cognitiva y contextos en la evaluación de la alfabetización científica en PISA. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 17(2), 2302.

https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2020.v17.i2.2302

Sanz Marza, G., Pastor, R., & Benedito Benet, E. (2012). Distribución urbana de mercancías: descripción y clasificación de soluciones existentes e implementación de dos soluciones novedosas.

Talò, C., Mannarini, T. & Rochira, A. (2014). *Sense of Community and Community Participation: A Meta-Analytic Review*. *Soc Indic Res* 117, 1–28.

<https://doi.org/10.1007/s11205-013-0347-2> .

Veglia. S. M. (2007). *Ciencias naturales y aprendizaje significativo: Claves para la reflexión didáctica y la planificación*. Novedades Educativas.

Capítulo 3

Resultados de academia del bloque de gestión del programa educativo LAET de la Unidad Navojoa

Julio Antonio Herrera Quijada

Lizette Marcela Moncayo Rodríguez

John Sosa Covarrubias

Resumen

En la presente investigación se muestran los resultados del bloque de gestión del periodo enero - mayo de 2024 del programa educativo de Licenciado en Administración de Empresas Turísticas, el cual tiene como objetivo formar profesionistas íntegros, competentes y emprendedores capaces de gestionar la actividad turística, a través del desarrollo de competencias pertinentes, para contribuir a la sostenibilidad de la sociedad. Es por ello que la labor de academia del bloque de gestión del programa educativo buscó que el estudiante se desempeñe en el turismo de reuniones por medio de la distinción de su clasificación, sus impactos, e implementación del proceso administrativo de las reuniones aplicado a un evento de impacto local; se espera que el escenario en el que se insertan los estudiantes sea un espacio que complemente los procesos de aprendizaje y contribuya a una comprensión más compleja y global de las problemáticas y situaciones en las que esté involucrado, desarrollando competencias, haciéndolos parte de la demanda laboral actual teniendo como objetivo interpretar las fases de integración, dirección planeación y control del proceso de turismo de reuniones, mediante la ejecución de un evento de impacto local, con el fin de fortalecer en los estudiantes su proceso de aprendizaje en el desarrollo del turismo de reuniones de la materia perteneciente al bloque de gestión.

Palabra clave: Gestión, turismo de reuniones, estudiantes

Introducción

La industria del turismo de reuniones en la actualidad ha alcanzado una etapa de madurez al ser uno de los principales motores de desarrollo del turismo, ya que genera sinergia para los involucrados; por una parte, los destinos se revitalizan, se generan empleos e inversión y se incrementan los ingresos, ya que las personas viajan en cualquier temporada del año, sea alta o baja; por otra parte, para los grupos de personas que viajan, se desarrolla su creatividad, la innovación y se promueve el intercambio y la divulgación del conocimiento (Convention Meetings, 2019).

Al Turismo de Reuniones se le conoce también como “Turismo MICE” (por sus siglas en inglés Reuniones, Incentivos, Conferencias y Exposiciones). La Organización Mundial del Turismo (OMT, 2020) clasifica al Turismo de Reuniones de acuerdo a 5 categorías: Las más comunes se consideran las grupales o empresariales, las cuales son patrocinadas por una compañía, y donde los asistentes son parte de la misma o una extensión de ella como clientes, proveedores y socios.

Los congresos se desarrollan como un encuentro de grandes grupos de personas, donde se discute o intercambian puntos de vista acerca de un tema en común, el cual puede ser profesional, cultural, académico o deportivo, otra categoría son las exposiciones como eventos comerciales o culturales que reúnen a miembros de un sector empresarial, profesional o social, organizado con el propósito de dar a conocer productos o servicios, y llevar a cabo labores de relaciones públicas o comercialización, los viajes de incentivo donde las empresas llevan a cabo este tipo de viajes para reconocer a personas que han hecho bien su trabajo, alcanzando objetivos establecidos, ya sea de ventas o productividad y por último las reuniones que son todas aquellas que cumplen con los criterios antes expuestos: al menos 10 personas, con una duración de más de 4 horas, y en una sede contratada. Como se muestra en la Tabla 1 las actividades se pueden clasificar en mercado, evento, objetivo y mecanismo (Richero, 2008).

Tabla 1

Actividades para la realización del Turismo de Reuniones

Mercado	Evento	Objetivo	Mecanismo
Turismo de Reuniones	Congresos	Reunir profesionistas para discusión de ideas y conocimiento	Conferencias, paneles, foros seminarios, simposios, etc.
	Convecciones	Reunión empresarial para el lanzamiento de un nuevo producto o descubrimiento	Conferencias, paneles, seminarios, ponencias, simposios, etc.
	Ferias	Exhibición de productos o servicios para promover negocios	Conferencias, paneles, seminarios, ponencias,

		simposios, etc.
Exposiciones	Comercial o cultural para mostrar productos, servicios o documentos	Conferencias, foros, simposios, paneles, etc.
Viajes de incentivos	Premiar y/o motivar el desempeño de los trabajadores	Conferencias, excursiones, recorridos, actividades recreativas y culturales

Nota: La tabla demuestra las actividades que se pueden realizar en el Turismo de reuniones como parte de las acciones de un evento, tomadas del autor (Richero,2008).

Según López et al. (2010) la planeación de un evento supone una serie de etapas que siguen un orden lógico y cronológico, a la etapa preliminar de planeación general sigue el evento o reunión durante el cual deben considerarse simultáneamente aspectos de ejecución y administración. Se puede considerar, además, una etapa posterior del seguimiento del evento, la cual servirá para evaluar la actividad efectuada que conlleve a acumular experiencias y conocimientos para la realización de actividades futuras como se muestra en la Tabla 2.

Tabla 2

Etapas de la planeación de un evento

Preparación (Antes)	Ejecución (Durante)	Seguimiento (Después)
1. Toma de decisiones preliminares	4. Ejecución del evento.	5. Seguimiento y evaluación.
2. Tareas de avance.		
3. Promoción y contacto con los participantes.		

Nota: La tabla demuestra las etapas que se llevan a cabo para la planeación de un evento. Tomadas del autor Richero (2008).

Objetivo

Interpretar las fases de integración, dirección planeación y control del proceso de turismo de reuniones, mediante la ejecución de un evento de impacto local, con el fin de fortalecer en los estudiantes su proceso de aprendizaje en el desarrollo del turismo de reuniones de la materia perteneciente al bloque de gestión.

Método

La investigación es de tipo cualitativo y de carácter exploratorio, considerando el propósito de la investigación, el enfoque cualitativo está basado en la recolección de información sin medición numérica, y esto es con el propósito de corroborar lo que dé como resultado de la aplicación de un instrumento (Hernández, 2018).

El sujeto de estudio de la presente investigación, fueron docentes y estudiantes del programa educativo de Licenciado en Administración de Empresas Turísticas y de Licenciado en Gastronomía del semestre enero-mayo de 2024, con el fin de implementar las fases de la planeación de un evento de impacto local que se vieron dentro de la materia de Turismo de Reuniones. El tipo de investigación es de tipo cualitativo y de carácter exploratorio, considerando el propósito de la investigación, el enfoque cualitativo está basado en la recolección de información sin medición numérica (Hernández, 2018). El procedimiento que se siguió para la planeación del evento fue el que se empleó de la metodología de planeación de eventos basada en la propuesta de (Richero.,2008), la cual consiste en una serie de pasos respecto a la planeación y ejecución de eventos presenciales y en línea que se enlistan a continuación y que forman parte de la metodología que se utiliza en la materia para el diseño y ejecución del evento y forma parte del resultado del bloque de gestión perteneciente al programa educativo de LAET.

El procedimiento es el siguiente:

1. Elección del tema del evento y definición de metas y objetivos
2. Decisión sobre aspectos temáticos
3. Participantes
4. Selección de ponentes
5. Selección de fecha, sede y duración del evento
6. Elección de patrocinadores
7. Preparación de costos
8. Conformación de comités y equipo colaborador
9. Promoción y contacto con los participantes
10. Ejecución del evento

Resultados

El Instituto Tecnológico de Sonora unidad Navojoa, a través del programa educativo de la Licenciatura en Administración de Empresas Turísticas y el bloque de gestión con la materia de Turismo de Reuniones organizaron las Jornadas Gastroturísticas “Descubre, saborea y aprende”, mismas que se llevarán a cabo, los días 10, 11 y 12 de abril del año en curso, en el ITSON Unidad Navojoa, dirigido a los alumnos de la carrera de turismo y gastronomía, dichas jornadas tuvieron por objetivo interpretar las fases de integración, dirección y control del proceso de turismo de reuniones, mediante la ejecución de un evento de impacto local, los estudiantes de la materia tomando como referencia la metodología expuesta por (Richero, 2008), como resultado de la metodología mencionada en la materia, la información resultante se analiza para tomarla como base para la ejecución del evento propuesto. Por otro lado, los resultados del evento se estructuraron en 3 dimensiones para describir el fenómeno del turismo en esta actividad desarrollada: impacto social, cultural y académico. Siguiendo con la etapa de preparación es importante considerar la toma de decisiones preliminares, tareas de avance y la promoción y contacto con los participantes por tal motivo se llevaron a cabo las actividades para la planeación de las Jornadas Gastroturísticas de Turismo de Reuniones mediante las etapas que se muestran en la Tabla 3.

Tabla 3

Etapa de preparación Jornadas Gastroturísticas

Toma de decisiones preliminares en la etapa de preparación	
Elección del tema y definición de metas y objetivos	Jornadas Gastroturísticas “Descubre, saborea y aprende”
	Objetivo
	Ofrecer capacitación continua a los alumnos de los programas educativos de Turismo y Gastronomía del ITSON Navojoa, mediante el diseño y ejecución de talleres participativos.
Decisión sobre aspectos temáticos	<ul style="list-style-type: none">- Repostería francesa- Charcutería

- Emprendimiento
- Cocina italiana
- Coctelería y mixología
- Arte Mukimono
- Cocina vanguardista
- Animación turística y sociocultural
- Turismo de aventura
- Panadería
- Actividades al aire libre

Participantes

El evento fue dirigido a los profesores y estudiantes del semestre enero - mayo 2024 de los programas educativos de Licenciado en Administración de Empresas Turísticas y Licenciado en Gastronomía con un público esperado de 120 participantes.

Selección de ponentes

Empresarios locales y profesores de ITSON unidad Navojoa.

Selección de fecha, sede y duración del evento

La fecha en la que se llevó a cabo el evento fue del 10 al 12 de abril del 2024 dentro de las instalaciones del ITSON unidad Navojoa, en el edificio del Centro Académico y de Servicios.

Patrocinadores

Es importante mencionar que para poder llevar a cabo dichas jornadas se obtuvo el apoyo de 11 patrocinadores los cuales otorgaron diversos de sus productos que ellos ofrecen, para así sobre llevar parte de los gastos de dichas jornadas, los patrocinadores fueron:

- Body Evolution GYM
- Sneakers Romanos
- Joyería Grey
- DAN Social Media
- La Casona

- Jo Sushi
- María Q. Cosmetóloga
- Chule Nails
- Vega´s Boutique
- Studio By - Liz Vega
- Borda Xpress

Preparación de costos

Presupuestos de cada comité con apoyo de patrocinio mediante la ejecución de una rifa para recaudar fondos para las actividades de operación del evento con el fin de solventar gastos de souvenirs para asistentes y ponentes, rotulación, carnets del evento, compra de insumos y materiales para los talleres y combustible.

Conformación de comités y equipo colaborador

- Responsable de comité de logística
- Responsable del comité de promoción y difusión
- Responsable del comité de publicidad
- Responsable del comité de registro y finanzas
- Responsable del comité de planeación y diseño
- Responsable del comité de invitados especiales
- Responsable del comité de patrocinios

Promoción y contacto con los participantes

Se llevó a cabo el diseño de la identidad del evento para comenzar con la promoción por las aulas de los alumnos de LAET y LG con el fin de promocionar el evento.

Nota: En la tabla se muestran cómo se fue desarrollando las distintas etapas de la organización del evento Jornadas Gastronómicas, elaboración propia (2024).

Para finalizar se muestra en la Tabla 4 la etapa de ejecución que incluye las actividades realizadas en el evento.

Tabla 4*Actividades realizadas en las Jornadas Gastronómicas*

Actividad	Beneficios	Asistentes	Responsables de actividad
Foro empresarial Hotelero/Restauranero	<ul style="list-style-type: none"> - Dotar a los asistentes de oportunidades de comunicación para enfrentarse al momento de aspirar a un nuevo empleo. - Conseguir nuevos contactos. - Ampliar áreas de especialización. - Crear sinergias con posibles colaboradores. - Diferenciar los retos a los cuales se puede enfrentar. 	61	Comité general del evento
Conferencia “Los retos y oportunidades de ser un emprendedor”	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar retos al comenzar con un emprendimiento. 	61	Comité general del evento
Taller “Repostería francesa”	<ul style="list-style-type: none"> - Dotar a los asistentes de capacidades para equilibrar lo clásico con lo vanguardista, realizando mezclas de la repostería francesa a través de diseño de distintos postres. 	26	Comité general del evento
Taller “El arte como elemento de la Animación Turística y Sociocultural”	<ul style="list-style-type: none"> - Generar espacios de convivencia, redes de relación, de participación comunitaria, de disfrute del ocio y la cultura y potenciar la solidaridad mediante la identificación de los elementos principales dentro del arte. 	11	Comité general del evento
Taller “Tablas, quesos y volovanes”	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los elementos, sabores, texturas, los tipos de quesos, desarrollaron 	21	Comité general del evento

	<ul style="list-style-type: none"> habilidades de creatividad al momento de acomodar los elementos. 		
Taller “Delizie della cucina italiana”	<ul style="list-style-type: none"> - Tener contacto con la gastronomía italiana aprendiendo conceptos generales de su cocina. - Ampliar conocimientos sobre zonas gastronómicas. - Identificación de tipos y variedades de sabores italianos preparando platillos típicos. 	28	Comité general del evento
Taller “La cocina vanguardista a base de plantas, flores y arte mukimono”	<ul style="list-style-type: none"> - Destacar las formas y los colores de frutas, verduras y flores. - Trazar relieves en frutas y verduras - Diseño y decoración de platos vanguardistas utilizando flores y arte mukimono. 	25	Comité general del evento
Taller “Panadería”	<ul style="list-style-type: none"> - Comparar medidas y volúmenes en masas. - Identificar diferentes texturas, olores y sabores. - Estimular la imaginación y las creaciones propias mediante la elaboración de panes. 	26	Comité general del evento
Taller “Conducción de grupos de ciclismo de montaña”	<ul style="list-style-type: none"> - Dotar de competencias profesionales para la atención de un grupo de ciclismo de montaña. - Conocer los elementos que componen una bicicleta de montaña. - Conocer la elaboración de itinerarios, así como la organización y control del grupo durante las rutas - Adquirir las nociones básicas de 	8	Comité general del evento

	<ul style="list-style-type: none"> - mantenimiento y reparación de la bicicleta - Reconocimiento y diseño de rutas de ciclismo de montaña. 		
Taller “La coctelería como un elemento más en experiencias gastronómicas”	<ul style="list-style-type: none"> - Crear bebidas balanceadas, agradables al paladar, vista y olfato usando diferentes técnicas para mezclar, diluir, enfriar y dar textura a las bebidas tomando como base distintos licores. - Preparación de garnituras ideales para cada coctel o bebida. 	23	Comité general del evento
Práctica de inducción “Visita a Navopatía”	<ul style="list-style-type: none"> - Integración de los alumnos del PE de LAET y LG - Explorar los distintos tipos de manglares. - Reconocimiento de flora y fauna - Tradiciones culinarias y conocimientos ancestrales. 	47	Comité general del evento

Nota: En la tabla se muestran cómo se fue desarrollando las distintas actividades de la organización del evento Jornadas Gastroturísticas mostrando actividades realizadas, beneficios, asistentes y responsables de cada actividad, elaboración propia (2024).

Discusión

La especialidad del turismo de reuniones busca a su vez una mayor sofisticación y calidad en los servicios que proporciona un destino. Pretende que los productos turísticos sean cada vez más impactantes para los congresistas y convencionistas, y que dichos productos logren hacer que el visitante pueda sentirse parte del entorno, la cultura o la historia del destino, con la finalidad de hacer único cada evento y lograr crear conciencia al visitante ofreciendo toda una experiencia de viaje.

Por su parte Flores en el año 2022 expone que al gestionar el turismo de reuniones se debe hacer especial énfasis en las capacidades y relaciones que han creado y fortalecido los actores locales, conociendo y haciendo énfasis en las capacidades y sus potencialidades, identificando lo que la región ofrece como una alternativa de desarrollo

local, buscando generar ingresos complementarios en los participantes, así oportunidades de desarrollo.

El Turismo de reuniones es un segmento altamente rentable, sumando importancia para el desarrollo socioeconómico de las localidades, ya que regula la característica estacionalidad de la demanda turística, incrementa la ocupación en temporadas bajas, eleva la estadía promedio y contribuye a mejorar el gasto promedio de los visitantes, impulsa la creación y desarrollo de micro, pequeñas y medianas empresas, además de apoyar la generación y distribución del ingreso por eventos realizados en una zona Perla et al., (2016).

De acuerdo al trabajo realizado durante el año 2019, por investigadores en los estudios e implementación de programas educativos, en el ITSON unidad Obregón diseñaron un proyecto denominado Bacanora Fest, el cual buscaba promover el turismo local y regional, mediante actividades de turismo de reuniones, tomando como referencia que la metodología utilizada se puede aplicar a eventos que generen desarrollo local como fue el caso del presente artículo, enfocado a la materia de turismo de reuniones.

El desarrollo de este tipo de eventos no solo fortalece la identidad, la imagen de un destino, sino que para el destino la realización de este tipo de eventos catalogado como turismo de reuniones puede ser el atractivo principal de tal manera que supere algunos sitios naturales o culturales en el destino, así como las atracciones de carácter permanente que el mismo ofrece para el visitante. Esta dinámica asegura un flujo y una provisión de empleos temporales asociados a los eventos que de otra manera un destino pequeño o una comunidad receptora no podría generar de acuerdo con Cordero (2010).

En Sonora la bacanora representa un área de oportunidad, ya que como es bien identificado, el turismo genera un aporte indudable a la economía, por ser una industria que genera empleos y ser un detonador del desarrollo local y regional, como un difusor de los atractivos naturales y culturales que existen en toda la extensión de del estado.

Bacanora Fest es un evento especializado que gira en torno al tema de esta bebida tradicional, el cual se realiza en 3 días, ofreciendo actividades académicas, culturales, infantiles, espectáculos y de negocios. Surgió como una respuesta a un estudio exploratorio y a la necesidad de investigación, de formación, de mercadeo, de intercambio de ideas entre profesores del ITSON, estudiantes de la materia de turismo de reuniones plan 2016 y especialistas sobre el origen del Bacanora y su impulso para posicionar la identidad sonorenses y promover el turismo cultural y de reuniones, siendo el municipio de Rosario los pioneros en incursionar en esta actividad Clark et al., (2021).

De acuerdo a los resultados presentados por Clark et al., (2021) se muestran que 410 sujetos participaron como asistentes al evento de Bacanora Fest, destacando en su mayoría la presencia local, ya que se busca conocer las características de la población que asiste; el hallazgo encontrado muestra evidencia que las actividades de negocio, culturales, espectáculos y académicos fueron los más valorados por los asistentes, así como el impacto económico en la derrama económica que genera el desarrollo de estos festivales.

Al realizar estas actividades, no solo fortalece su identidad, su imagen y el orgullo de un destino, puede convertirse en la atracción principal que supere algunos sitios naturales o culturales, las atracciones de carácter permanente que el destino ofrece para el visitante. Esta dinámica asegura un flujo y una provisión de empleos temporales asociados a los eventos en un destino pequeño, que una comunidad receptora no podría generar, y fomentar eventos con la participación comunitaria Clark et al., (2021).

Es por ello que al realizar este tipo de eventos a través de metodologías que los estudiantes puedan replicar en el ámbito local, permitirá sembrar la inquietud y fomentar la iniciativa de realizar eventos que cumplan con los estándares de calidad para el impulso y crecimiento del turismo de reuniones, partiendo del proceso que conlleva la integración, dirección y control de indicadores del diseño de eventos que generen acciones para el desarrollo local de las actividades propuestas a través del turismo de reuniones.

En México, diversos destinos han comenzado a mirar hacia este tipo de turismo, convirtiéndose en destinos emergentes del mismo, con la finalidad de incrementar su demanda y la derrama económica y, para ello, es de utilidad conocer la evolución que va teniendo el turismo de reuniones, ya que esto permitirá plantear estrategias efectivas que contribuyan a la competitividad del lugar y aprovechamiento de sus recursos.

Referencias

- Clark, Y., Esparza, I., Rodríguez, M. (2021). Bacanora: Una bebida regional con denominación de origen que impulsa el turismo de reuniones. *Revista De Investigación Académica Sin Frontera: División De Ciencias Económicas Y Sociales*, (35), 23. <https://doi.org/10.46589/rdiasf.vi35.393>
- El turismo de reuniones y su impacto en las empresas. (2019). *Convention Meetings*. <https://convention-meetings.com/blog/destinos-que-inspiran-al-exito/turismo-de-reuniones.php>

- Flores, S., Ríos, S., & Cabrera, L. (2022). Turismo de reuniones (MICE) en espacios rurales: una aproximación basada en las capacidades y dinámica relacional de los actores locales. *Caderno Virtual de Turismo*, 22 (23). Universidade Federal do Rio de Janeiro.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Editorial Mc Graw Hill Education.
- Influencia del turismo MICE y las características que lo definen. (2021). OSTELEA. <https://www.ostelea.com/actualidad/blog-turismo/organizacion-de-eventos/influencia-del-turismo-mice-y-las-caracteristicas-que-lo-definen#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20MICE%20significa%20turismo,%20Incentives%20%20Conferencing%20y%20Exhibitions.>
- López García, R., Garín Arellano, & Pimentel García. (2010). *Plan estratégico para planear y organizar un Congreso: Caso Primer Congreso de Salsa «La pasión y la música se convierte en salsa»* [Instituto Politécnico Nacional escuela superior de Turismo]. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25230w/PLANESTRATE.pdf>
- Perlaza Lopera, C., Correa Cortés, J. S., & Tamayo Galeano, C. (2016). TURISMO DE REUNIONES Y EVENTOS. *Revista Intersección. Eventos, Turismo, gastronomía Y Moda*, 38–53. <https://revistas.elpoli.edu.co/index.php/int/article/view/786>.
- Richero, A. (2008) *Planeación y ejecución de eventos presenciales y en línea*. Editorial Trillas.

Anexo 1

Flyer publicitario



Anexo 2

Talleres Jornadas Gastronómicas



Capítulo 4

Desarrollo de la competencia de Gestión Educativa por medio de la práctica Profesional

Miriam Guadalupe Baca Castro

Lidia Carolina Lara Enríquez

María Guadalupe Lerma Alaníz

Juan Josué Ezequiel Morales Cervantes

Resumen

La formación profesional requiere que las instituciones educativas creen condiciones y adopten medidas adecuadas para desarrollar la identidad y competencias de los estudiantes. La práctica profesional es fundamental en la formación de los estudiantes en educación superior y contribuye significativamente a la identidad del futuro profesional. En la Licenciatura en Ciencias de la Educación (LCE), se ofrecen cursos que permiten a los estudiantes vincular teoría y práctica, fortaleciendo sus habilidades profesionales. Este estudio tiene el objetivo de desarrollar las competencias del bloque de gestión educativa mediante la práctica profesional, para cumplir con el perfil de egreso de los estudiantes. La investigación utilizó un diseño no experimental y transversal, enfocándose en el desarrollo de competencias de gestión educativa en alumnos del 6º semestre del ITSON Empalme. Se emplearon informes de proyectos, portafolios de evidencias e informes de resultados como instrumentos de recolección de datos. Se implementaron cinco talleres y una jornada educativa en tres instituciones: COBACH, CETMAR No. 32 y CONALEP. Los proyectos cubrieron diversas áreas, como tecnología educativa, bienestar emocional, reciclaje y aprendizaje del inglés mediante actividades físicas. Las fases de contextualización, diagnóstico, diseño, implementación y evaluación permitieron a los estudiantes aplicar sus conocimientos y recibir retroalimentación constante. Los directores de las instituciones participantes expresaron satisfacción con el desempeño de los practicantes y acordaron continuar colaborando en futuros proyectos. Los proyectos educativos estratégicos mejoraron las competencias de los estudiantes y fomentaron una colaboración duradera entre las instituciones y los practicantes, contribuyendo al desarrollo educativo de la región.

Palabras clave: Práctica profesional, competencias de egreso, gestión educativa, calidad educativa

Introducción

La enseñanza, necesita que las instituciones educativas fomenten circunstancias y medidas adecuadas para desarrollar la identidad y fortalecer las competencias a lo largo de la formación de los estudiantes. Por lo que, la experiencia práctica constituye una estrategia esencial para mejorar la formación de los estudiantes en las instituciones de educación superior y, además, influye significativamente en la formación de la identidad del futuro profesional (Zabalza, 2016 como se citó en Madueño & Márquez, 2020).

Los estudios universitarios son fundamentales para la formación de los profesionales, ya que en esta etapa se prepara a quienes serán responsables de impulsar el desarrollo creativo e innovador de la sociedad en su campo de trabajo. Asimismo, estos profesionales, junto con los estudiantes, podrán abordar y solucionar los diversos desafíos que surgen en la sociedad (Navarro, et al., 2020).

Según García et al., (2018) afirman que lograr la excelencia educativa en cualquier institución educativa, independientemente del nivel, está estrechamente ligado a la interacción activa entre la gestión educativa, la calidad de la enseñanza y su conexión con la teoría pedagógica y el desarrollo humano, entre otros aspectos.

En la Licenciatura en Ciencias de la Educación (LCE) se contempla cursos específicamente diseñados para brindar a los estudiantes espacios formativos, ofreciendo la oportunidad de relacionar las teorías aprendidas con su práctica, por medio de reflexiones y de las interacciones con distintos sectores educativos. Ello permite nutrir las habilidades del profesionista al enlazarse con experiencias motivadoras del cocimiento.

Dentro de estas prácticas, el desarrollo de competencias de gestión educativa forma un papel importante, pues ésta se centra en o fortalecer los procesos educativos y garantizar la calidad educativa. En este sentido este trabajo se centra en mostrar el proceso por el cual los alumnos de 6to semestre de la carrera en Ciencias de la Educación desarrollan las competencias relacionadas con el bloque de gestión educativa para la consolidación de sus conocimientos y habilidades profesionales.

Planteamiento del problema

Las academias del PE de LCE, del campus Empalme, tienen una sólida vinculación con los diversos niveles de educativos del municipio, y las materias de práctica profesional son un elemento clave para la que los estudiantes desarrollen sus competencias profesionales en un entorno real, las cuales se integran en el plan de estudios a partir del quinto semestre y hasta el octavo, sin embargo, no se ha documentado el impacto de las practica profesionales y los proyectos integradores que se realizan por estudiantes, o el impacto de la vinculación en las competencias del curso, donde en algunos de estos, pueden desarrollarse proyectos consecutivos en diversos semestre, es decir, se inician en un ciclo y con los resultados obtenidos se da seguimiento en futuros semestres. Ante este escenario, se formula la siguiente pregunta de investigación, ¿Cómo desarrollar la competencia profesional del bloque de gestión educativa en estudiantes del PE de Ciencias de la Educación, mediante materias de práctica profesional?

Objetivo

Desarrollar las competencias profesionales del bloque de gestión educativa mediante la práctica profesional, para cumplir con el perfil de egreso de los estudiantes.

Justificación

El conocer el impacto que tiene la práctica profesional y los proyectos integradores que desarrollan los estudiantes, permite desarrollar estrategias que ayude a mejorar la calidad de la formación de los estudiantes del Programa Educativo. Sistematizar y analizar el impacto de las prácticas permite obtener una comprensión clara sobre cómo estas experiencias contribuyen al desarrollo de competencias específicas en el bloque de gestión educativa. Esta información es crucial para evaluar si los objetivos educativos se están cumpliendo y si los estudiantes están adquiriendo las habilidades necesarias para su futura labor profesional.

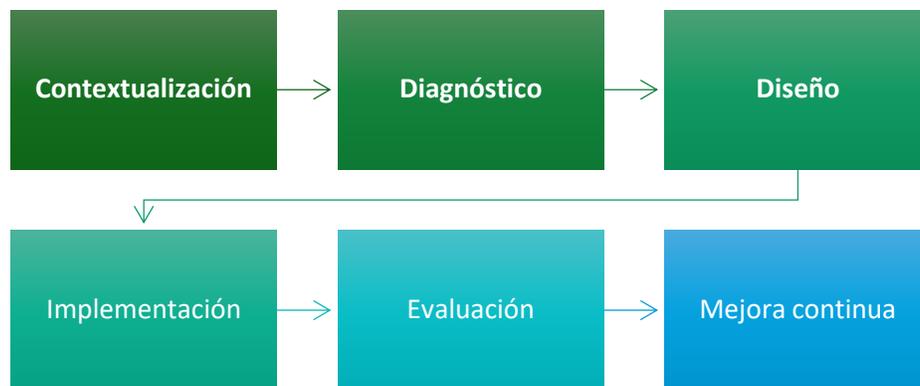
Método

Este documento presenta un estudio de casos con un diseño no experimental, transversal, pues se centra en demostrar el desarrollo de las competencias del bloque de gestión educativa que los estudiantes desarrollan a lo largo de su práctica profesional. Los sujetos de estudio son alumnos inscritos en el programa de Licenciatura en Ciencias de la Educación, 6to semestre de ITSON Empalme del plan 2016.

Los instrumentos utilizados para recolectar la información son los informes finales de proyecto, así como portafolios de evidencias e informes de resultados. La metodología que se siguió durante dichos proyectos fue basada del programa de estudio diseñados para las materias de Modelos de Gestión Educativa, Planeación Estratégica y Práctica Profesional II, la cual se presenta en la Figura 1.

Figura 1

Metodología del estudio



Nota: Metodología utilizada. Fuente: Adaptado del programa del curso 1133O, 1134O y 1137° del ITSON.

Durante la fase de contextualización, se llevaron a cabo observaciones en cada una de las Instituciones de Educación Media Superior (IEMS) ubicadas en Empalme, Sonora, utilizando listas de verificación. Como resultado, se elaboró un documento que incluye una caracterización de la institución desde las dimensiones de la gestión escolar, así como una conclusión que explique la relación entre la dimensión organizativa de la gestión escolar y el concepto de calidad educativa.

En la fase de diagnóstico, se llevaron a cabo entrevistas con los directores de cada institución educativa, con el fin de recopilar información pertinente para determinar las áreas de oportunidad en la gestión escolar. De esta manera, se planteó la situación del contexto institucional a través de las dimensiones de la gestión escolar, utilizando la información proporcionada por la escuela.

En este punto, se llevó a cabo una exposición a los directores en la que se presentaron los resultados obtenidos y se dieron a conocer las áreas de oportunidad detectadas. Durante el evento, se establecieron acuerdos para dar seguimiento a los resultados y se propusieron proyectos.

Para llevar a cabo el diseño, se organizaron reuniones en cada IEMS, en las que se llevó a cabo un análisis de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas, también conocido por sus siglas FODA para determinar la propuesta de Proyectos Educativos Estratégicos (PEE) que pudieran desarrollarse durante el periodo de enero a mayo de 2024. Además, se establecieron convenios específicos para la realización de las prácticas.

En esta misma fase, se elaboró un documento que describía el proyecto e integraba la siguiente información: nombre del proyecto, políticas institucionales y pertinencia del

proyecto, fundamentación, objetivos, indicadores de logro, descripción, estrategia de implementación, intervenciones a desarrollar, beneficiarios, plan de trabajo con actividades y presupuesto. Además, se incluyó la elaboración de recursos, materiales e instrumentos de evaluación, así como documentos que formaran parte del plan de estrategias de evaluación para los aprendizajes y el desempeño, estrategias de marketing y diseños instruccionales.

Durante la fase de Implementación, se llevaron a cabo cada uno de los PEE planteados, y algunos docentes que formaban parte de la academia de 6to. semestre realizaron evaluaciones de la ejecución de los proyectos. Estas evaluaciones se llevaron a cabo mediante un instrumento que abordaba variables como el clima del evento, los recursos utilizados, las estrategias de enseñanza y la evaluación. Además, se realizaron evaluaciones del desempeño del equipo a través de coevaluaciones, heteroevaluaciones y autoevaluaciones.

Durante la fase de evaluación, se elaboraron informes sobre los resultados de aprendizaje de cada proyecto, así como informes sobre el desempeño y la satisfacción en los eventos. Además, se proporcionaron a cada equipo las orientaciones necesarias basadas en las observaciones del profesor para mejorar su práctica de implementación.

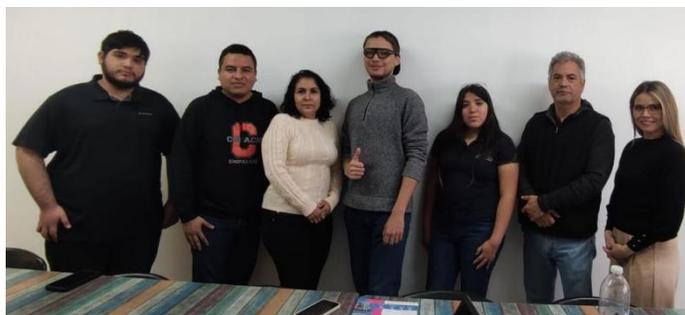
Finalmente, en la fase de mejora continua, se elaboraron documentos para cada uno de los proyectos que incluyeron una propuesta de mejora basada en los resultados de los indicadores de calidad de cada proyecto. En esta misma etapa, se llevó a cabo el 15vo. Foro de Experiencias Profesionales, al que se invitó a directores y maestros responsables de proyectos de cada institución para presentar los resultados de cada proyecto educativo. Durante este evento, se retomó la posibilidad de seguir ofreciendo proyectos de este tipo y su respectivo seguimiento.

Resultados y discusiones

Las instituciones a las que se logró concretar cada proyecto, son el Colegio de Bachilleres del Estado de Sonora, plantel Empalme (COBACH), el Centro de Estudios Tecnológicos del Mar No. 32 (CETMAR No. 32) y el Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica, plantel Empalme (CONALEP) (Ver Figura 2, 3 y 4).

Figura 2

Reunión COBACH



Nota: Reunión con directivos COBACH Empalme, para presentación de propuesta de proyecto. Fuente: Elaboración propia.

Figura 3

Reunión CETMAR No. 32



Nota: Reunión con directivos CETMAR No. 32, para presentación de propuesta de proyecto. Fuente: Elaboración propia.

Figura 4

Reunión CONALEP



Nota: Reunión con directivos CONALEP Empalme, para presentación de propuesta de proyecto. Fuente: Elaboración propia.

Se ejecutaron 5 talleres y una jornada educativa, es importante señalar que tres de esos talleres fueron implementados durante la jornada educativa propuesta, los cuales se describen en la Tabla 1.

Tabla 1
Proyectos Educativos Estratégicos

Institución	Proyecto	Objetivo
COBACH plantel Empalme	Taller EduTech: Educación y Tecnología	Reforzar conocimientos en herramientas tecnológicas educativas en el alumnado de Educación Media Superior (COBACH, Empalme) para favorecer el uso de estas herramientas en sus actividades escolares.
CETMAR No. 32	Taller: “Desarrollo integral y empoderamiento estudiantil: navegando emociones para un futuro exitoso”.	Implementar un taller de bienestar emocional y preparación para la vida dirigido a estudiantes de educación media superior, con el fin de fortalecer sus habilidades socioemocionales, promover su salud mental y potenciar su capacidad para afrontar los desafíos personales, académicos y profesionales en su transición hacia la vida adulta.
CONALEP plantel Empalme	Jornalep: Jornada Académica para la Recreación Educativa en	Promover la cultura de la paz y la responsabilidad social, integrando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) a través de conferencias,

Educación Media Superior.	talleres y actividades recreativas y deportivas, para contribuir al desarrollo de habilidades relevantes para la comunidad.
Taller académico: “GenZen: Generación del Bienestar”	Contribuir a la mejora de las competencias emocionales y sociales de los participantes, al mismo tiempo que fomentar la actividad física como una forma de promover el bienestar emocional.
Taller de arte (Cona Arte Cuida y Recicla) para el cuidado del medio ambiente.	Fomentar actividades ambientales entre los estudiantes mediante un taller de reciclaje y cuidado del medio ambiente para ayudar a promover la conciencia con la sostenibilidad con conocimientos prácticos sobre la importancia del reciclaje, la reducción de residuos y la adopción de hábitos eco-amigables en su vida cotidiana.
Inglés en Movimiento: Taller Dinámico de Actividades físicas para los estudiantes en escuela media superior	Evaluar un taller de actividades físicas, utilizando el inglés como herramienta de aprendizaje, para apoyar al interés del idioma inglés mediante la incorporación de actividades lúdicas, físicas y recreativas que ayuden a mejorar el estado anímico de los estudiantes y propiciar la utilización del inglés en situaciones cotidianas y de juego

Nota: Proyectos y objetivos por institución educativa.

Fuente: Elaboración propia.

En la Figura 5, se presenta una de las propuestas realizadas a las instituciones educativas durante el semestre de agosto a diciembre de 2023, como resultado de la fase de contextualización y diagnóstico. Las materias involucradas en esta fase son Modelos de Gestión Educativa y Planeación Estratégica. Para el diseño de esta propuesta, se proporcionó una guía a los alumnos para que organizaran la información y dirigieran su exposición a los directivos interesados. En ella se visualizan cuatro áreas de oportunidad y un plan táctico como medida de acción.

Figura 5

Presentación Plan Táctico a CONALEP

ORDEN DE LA REUNIÓN

01. Introducción.
02. Contextualización.
03. Diagnóstico.
04. Entrevista.
05. FODA.
06. PESTEL.
07. Área de oportunidad.
08. ISHIKAWA.
09. Propuesta del proyecto.
10. Plan táctico.
11. Conclusión.

Introducción

Un plan táctico es un componente esencial de la planificación estratégica que se enfoca en la implementación detallada de la estrategia general de una organización o entidad. Este plan se enfoca en traducir los objetivos estratégicos en acciones específicas y detalladas que puedan llevarse a cabo a nivel operativo.

Contextualización

Identificar los contextos, necesidades e inquietudes de los participantes antes de comenzar el proyecto.

Diagnóstico

Se realizó un formulario de grupo para conocer los hábitos de lectura, comportamiento y rendimiento de los alumnos.

Entrevista

- Crecimiento de la matrícula en un 10%.
- Abandono escolar de 5-12%.
- Planta docente 40 con competencias para la educación.
- 15 docentes certificados en competencia para la educación media superior.
- 37 docentes diseñan secuencias didácticas.
- Actualización COSDAC.
- No se cuenta por el momento con una certificación directiva.

Ishikawa

Propuesta del proyecto

Crear y fomentar actividades extracurriculares creativas e innovadoras para los estudiantes, mejorando así su experiencia educativa y su desarrollo personal.

Plan táctico

Objetivo estratégico	Área de intervención crítica	Situación actual	Indicadores	Acciones	Tiempo requerido			Recursos necesarios				
					Inicio	Fin	Medio					
1. Realizar un diagnóstico de seguridad y salud en el trabajo.	Área de desarrollo de habilidades específicas.	Falta de cultura de seguridad y salud en el trabajo.	90% de personal capacitado en seguridad y salud en el trabajo.	Realizar un diagnóstico de seguridad y salud en el trabajo.	EQUIPO DE SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO.	AGOSTO 2023.	AGOSTO 2023.	MATERIALES PARA EL DIAGNÓSTICO.				
									90% de personal capacitado en seguridad y salud en el trabajo.	AGOSTO 2023.	AGOSTO 2023.	MATERIALES PARA EL DIAGNÓSTICO.
									90% de personal capacitado en seguridad y salud en el trabajo.	AGOSTO 2023.	AGOSTO 2023.	MATERIALES PARA EL DIAGNÓSTICO.
2. Realizar un diagnóstico de la calidad de los servicios.	Área de desarrollo de habilidades específicas.	Falta de cultura de calidad.	90% de personal capacitado en calidad.	Realizar un diagnóstico de la calidad de los servicios.	EQUIPO DE CALIDAD.	AGOSTO 2023.	AGOSTO 2023.	MATERIALES PARA EL DIAGNÓSTICO.				
									90% de personal capacitado en calidad.	AGOSTO 2023.	AGOSTO 2023.	MATERIALES PARA EL DIAGNÓSTICO.
									90% de personal capacitado en calidad.	AGOSTO 2023.	AGOSTO 2023.	MATERIALES PARA EL DIAGNÓSTICO.
3. Realizar un diagnóstico de la satisfacción de los estudiantes.	Área de desarrollo de habilidades específicas.	Falta de cultura de satisfacción.	90% de personal capacitado en satisfacción.	Realizar un diagnóstico de la satisfacción de los estudiantes.	EQUIPO DE SATISFACCIÓN.	AGOSTO 2023.	AGOSTO 2023.	MATERIALES PARA EL DIAGNÓSTICO.				
									90% de personal capacitado en satisfacción.	AGOSTO 2023.	AGOSTO 2023.	MATERIALES PARA EL DIAGNÓSTICO.
									90% de personal capacitado en satisfacción.	AGOSTO 2023.	AGOSTO 2023.	MATERIALES PARA EL DIAGNÓSTICO.

Nota: Presentación de propuesta del plan táctico a CONALEP, de estudiantes de los cursos de Modelos de Gestión Educativa y Planeación Estratégica.

Fuente: Flores et al., 2023.

En la Figura 6, se muestra la presentación realizada al inicio de semestre enero-mayo del 2024, donde se concretó como resultado del análisis del semestre anterior y nuevas entrevistas con las instituciones, en donde se generaron en cada proyecto un FODA que ayudo a identificar proyectos con mayor oportunidad para su diseño y ejecución durante ese semestre, como resultado se presentó ante los directivos interesados las propuestas de cada uno de los proyectos. En este ejemplo se presenta el proyecto de Jornalep: Jornada Académica para la Recreación Educativa en Educación Media Superior. El cual incluía tres de los talleres propuestos por distintos equipos que conformaban el grupo de práctica profesional II.

Figura 6
Presentación de Propuesta Proyecto educativo



Nota: Presentación de Propuesta Educativa Estratégica, a directivos CONALEP, por estudiantes del curso de Prácticas profesional II.

Fuente: Flores et al., 2024a.

En la Figura 7 se exponen de manera concisa los resultados del proyecto educativo Jornalep: Jornada Académica para la Recreación Educativa en Educación Media Superior. Se presentan la contextualización, los resultados del diagnóstico, la propuesta educativa estratégica, la metodología desarrollada para el proceso de ejecución del proyecto, así como los resultados de cada evento educativo realizado. Esto incluye los datos de asistencia a cada evento, los resultados de aprendizaje y el desempeño del equipo. Además, se plantea una propuesta de mejora basada en los indicadores de logro previamente establecidos.

Figura 7

Presentación de Resultados del Proyecto Educativo Estratégico.

Se logró el objetivo de desarrollar la competencia profesional del bloque de gestión educativa mediante la práctica profesional, para cumplir con el perfil de egreso de los estudiantes. Se tuvo la oportunidad de dar seguimiento a los procesos educativos y competencias de egreso de los estudiantes, el desarrollo de las competencias fue evidente duran las fases del proyecto, donde tuvieron la oportunidad de poner en práctica habilidades de gestión educativa, propuesta y evaluación de indicadores de calidad, habilidades del manejo de tecnología y de formulación de proyectos. Así como también habilidades de liderazgo, gestión de tiempo y de recursos humanos.

Los proyectos educativos estratégicos lograron fortalecer la formación de los estudiantes a través de experiencias prácticas y diversas actividades educativas. La satisfacción y el apoyo continuo de las instituciones participantes reflejan el éxito de los proyectos y su alineación con los objetivos educativos institucionales.

La implementación de estas iniciativas no solo ha mejorado las competencias de los estudiantes, sino que también ha fomentado una colaboración duradera entre las instituciones y los practicantes, abriendo puertas para futuros proyectos y contribuyendo al desarrollo educativo de la región. Un aspecto importante para resaltar es el constante acompañamiento brindado a los equipos durante su práctica profesional, lo cual ha permitido una retroalimentación constante entre los practicantes y las instituciones para asegurar que las iniciativas educativas se alineen con las necesidades y objetivos institucionales.

Referencias

- García, J., Juárez, S., & Salgado, L. (2018). School management and educational quality. *Revista Cubana Educación Superior*, 2, <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v37n2/rces16218.pdf>
- Madueño, M., & Márquez, L. (2020). Formación de la identidad docente de los estudiantes de la carrera Pedagogía de la Escuela Primaria a partir de la experiencia de la práctica profesional. *Formación universitaria*, 13 (5), 57-68. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000500057>
- Navarro, N., Garcia, K., & y Pérez, C. (2020). Factores que inciden en los niveles de desempeño de los estudiantes. *Espacios*, 41 (11), 4-13. <https://revistaespacios.com/a20v41n11/a20v41n11p04.pdf>

- Flores, D. & Nafarrete, E. (2024a). *Propuesta Proyecto educativo. Jornalep: Jornada Académica para la Recreación Educativa en Educación Media Superior*. Proyecto académico. Instituto Tecnológico de Sonora.
- Flores, D. & Nafarrete, E. (2024b). *Resultados del Proyecto Educativo Estratégico. Jornalep: Jornada Académica para la Recreación Educativa en Educación Media Superior*. Proyecto académico. Instituto Tecnológico de Sonora.
- Flores, D., Nafarrete, E., Rodríguez, D., Leyva, V. & Chávez, M. (2023). *Propuesta Educativa, Plan Táctico*. CONALEP. Proyecto académico. Instituto Tecnológico de Sonora.

Capítulo 5

Percepción de estudiantes en el desarrollo de competencias de formación profesional del programa educativo LCE

Alicia Janeth Anaya Navarro

Edith Gloriella Baez Portillo

Carlos Jesús Hinojosa Rodríguez

Resumen

El presente estudio pretende conocer el nivel de desarrollo de competencias del estudiante universitario de cuarto semestre del Bloque B, mismos que diseñaron proyectos de emprendimiento en modalidades presenciales y no convencionales, los alumnos encuestados pertenecen al Programa Educativo de la Licenciatura de Ciencias de la Educación del Instituto Tecnológico de Sonora Unidad Navojoa, dicha investigación permitirá hacer un análisis en relación al cumplimiento del perfil de egreso del estudiantado de acuerdo al plan de estudios 2016 y lo establecido en el Plan de Desarrollo Institucional. Este trabajo está basado en un enfoque cuantitativo, el diseño fue no experimental de tipo correlacional y transversal, con una muestra no probabilística a conveniencia de 17 estudiantes. Se aplicó un instrumento con 10 reactivos, donde se establecieron apartados relacionados a evaluar el desempeño de competencias de ambientes virtuales, de gestión, emprendimiento, competencia digital, asesoría y acompañamiento, modelos de emprendimiento; características y habilidades del estudiantado para el desarrollo de proyectos de emprendimiento, los datos que se obtuvieron permiten identificar que las competencias de ambientes virtuales presentan un 58.8% mismo que se ubica en un nivel alto, el 35.3% nivel medio y un 5.9% con nivel bajo, para emprendimiento el 76.5% con nivel alto, 17.6% en nivel medio y 5.9% en nivel bajo, en gestión educativa el 52.9% en nivel alto y 47.1% en nivel medio, en competencias digitales con el uso de las tecnologías de información y comunicación el 64.7% en nivel alto y 35.3% en nivel medio, finalmente en la competencia digital basada en el diseño y producción de recursos el 70.6% en nivel alto y 29.4 en nivel medio. Debido a lo anterior, se llega a la conclusión que el estudiantado logró adquirir y aplicar las competencias establecidas en el perfil del egreso de la carrera LCE ITSON.

Palabras clave: Competencias de emprendimiento, habilidades digitales, ambientes virtuales, gestión educativa

Introducción

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), es considerada como única agencia de las Naciones Unidas con un mandato en educación superior, trabaja con los países para garantizar que todos los estudiantes tengan

igualdad de oportunidades para acceder y completar una educación superior de buena calidad con calificaciones reconocidas internacionalmente. Así mismo, pone de manifiesto que la educación es considerada como un derecho humano fundamental que permite sacar a los hombres y las mujeres de la pobreza, superar las desigualdades y garantizar un desarrollo sostenible, donde los cambios en las leyes y las reformas representan poderosos instrumentos de política pública, mediante las cuales el Estado busca mejorar la articulación entre los distintos actores y corregir las deficiencias y fallas al interior de los sistemas; en el sector educativo, no es la excepción; desde la educación básica, media y superior. Esta última es la que se imparte después del bachillerato o de sus equivalentes, compuesta por la licenciatura, la especialidad, la maestría y el doctorado, así como por opciones terminales previas a la conclusión de la licenciatura, como los estudios de Técnico Superior Universitario. Comprende la educación normal en todos sus niveles y especialidades (UNESCO, 2024).

Por otro lado, en México la Subsecretaría de Educación Superior (SES), es el área de la Secretaría de Educación Pública que se encarga de impulsar una educación de calidad que permita la formación de profesionistas competitivos y comprometidos con el desarrollo regional y nacional, para contribuir a la edificación de una sociedad más justa, esto será posible a través de sus diferentes políticas públicas, planes y programas, donde la SES trabaja para brindar una educación equitativa, pertinente, flexible, innovadora, diversificada y de amplia cobertura. Con ello, se busca avanzar hacia el fortalecimiento de un Sistema de Educación Superior integrado y articulado, promotor de la equidad en la educación, de la permanencia de los estudiantes y actualización de los egresados (SES, 2024).

Debido a lo anterior, el Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON), pretende estar en sincronía con las SES emprendiendo estrategias que permitan seguir desarrollando las actividades educativas en pro de la formación de los alumnos universitarios, para ello, en su Plan de Desarrollo Institucional establece el fomento a la capacidad innovadora y creativa de los alumnos para impulsar el espíritu emprendedor y desarrollar la cultura del emprendimiento; esto como parte del programa 3 denominado: Atención al alumnado, donde los alumnos de la Institución concluyen sus estudios con las competencias definidas en los perfiles de egreso y es aquí donde se centra la presente investigación haciendo énfasis en el Programa Educativo (PE) de Licenciado en Ciencias de la Educación (LCE), el cual tiene como objetivo que el alumnado sea un profesional íntegro y ético, comprometido con la calidad educativa, capaz de desempeñarse en el sector educativo,

social y organizacional, considerando diversos niveles, modalidades y opciones educativas; competente en el desarrollo de programas innovadores, procesos de formación inclusivos, así como gestionar proyectos, a través de la investigación educativa y las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital, con un enfoque de responsabilidad social.

Según los especialistas, en el proyecto DeSeCo de la OCDE, una competencia se define como “la habilidad para satisfacer con éxito exigencias complejas en un contexto determinado, mediante la movilización de prerrequisitos psicosociales que incluyen aspectos tanto cognitivos como no cognitivos” (Rychen y Salganik, 2003). Asimismo, se establece por expertos que la competencia es algo que pertenece al sujeto, es decir, tiene una identidad. También es considerado como un rasgo supuesto que representa un estado de habilidad potencial, algo que se logra, no es innato. Por lo tanto, es algo adquirido y aprendido, la competencia es la consecuencia de haber tenido determinadas experiencias, haberse desenvuelto en unos determinados medios, haber tenido algunos estímulos, además de disponer de ciertas cualidades personales (Moreno, 2010).

Por ello, el estudiantado egresado de ITSON será competente en el desarrollo de procesos de formación en diferentes modalidades, así como en gestión escolar, para contribuir a mejorar la calidad educativa, haciendo uso de las tecnologías, la investigación, el trabajo colaborativo y el liderazgo. En particular este programa del plan de estudios 2016, ofrece el curso de emprendimiento, mismo que se encuentra ubicado en el cuarto semestre de la malla curricular y contribuye al proyecto formativo de la competencia de ambientes virtuales de aprendizaje, gestión educativa y a la competencia transversal digital y de investigación (ITSON, 2024).

Por otro lado, en la ruta formativa establecida en el programa de LCE este curso favorece a la cuarta fase de Producción, en la cual el estudiante identifica una oportunidad de negocio en donde desarrollará un servicio educativo.

Para ello, este curso establece competencias que deberá desarrollar el estudiante, tales como:

Gestión: Desarrollar procesos de gestión educativa para el aseguramiento de la calidad de los sistemas educativos bajo un enfoque de responsabilidad social, mediante una misión de liderazgo, conduciendo proyectos de forma colaborativa.

Docencia: Desarrollar procesos de formación en los diferentes niveles educativos, considerando los marcos referenciales nacionales e internacionales pertinentes, con compromiso social para contribuir a la mejora de la calidad educativa

Ambientes Virtuales de Aprendizaje: Desarrollar propuestas formativas en modalidades no convencionales, para atender necesidades de aprendizaje específicas, de acuerdo a estándares de competencia en TIC, trabajando en forma colaborativa.

Competencia Digital: Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera eficiente y ética, durante su formación profesional, tomando como base los estándares en TIC para estudiantes.

Investigación: Desarrollar proyectos de investigación que contribuyan a resolver problemas en distintos contextos educativos de acuerdo al método científico. Así mismo, se pretende que el curso de emprendimiento desarrolle en el estudiantado las competencias genéricas de impregnación, mismas que se presentan a continuación:

Emprendimiento: Desarrolla iniciativas de carácter económico, social y/o cultural, mediante el diseño y aplicación de acciones y proyectos innovadores orientados a crear oportunidades y resolver problemas dentro de una empresa o en la comunidad.

Solución de Problemas: Soluciona problemas profesionales en diversos contextos a través del análisis de los diversos factores que los impactan, con ayuda de herramientas, técnicas y los principios de la filosofía Lean para coadyuvar a su bienestar personal y en el de su comunidad de manera ética y eficaz.

Uso de Tecnologías de Información y Comunicación: Aplica las tecnologías de la información y la comunicación con base en el tipo de problema y en las posibles alternativas de solución, tanto de la vida cotidiana como profesional.

En relación a las nuevas necesidades y exigencias de la sociedad, que requiere profesionistas preparados, líderes, creativos, innovadores, emprendedores que desarrollen competencias para generar servicios educativos de calidad en diferentes modalidades. En función en dichas necesidades el ITSON, en su proceso de formación, promueve acciones emprendedoras en los estudiantes, que le permitan tomar decisiones efectivas en la generación de su idea de proyecto basado en las necesidades de un entorno y de esa manera, poder contribuir al desarrollo sostenible de la sociedad. El ITSON dirige sus acciones para que el estudiante desarrolle una personalidad que lo lleve a una visión hacia sus objetivos, que se convierta en agente de cambio dentro de un entorno, basado su impacto en un liderazgo transformador, generador de confianza y motivador, que reciba admiración y respeto de sus seguidores porque los anima en la identificación de nuevas oportunidades; fija metas trascendentales que resultan beneficiosas a su entorno inmediato y posee las habilidades y actitudes que le permiten una comunicación abierta con

sus colaboradores; resultando así, ser un modelo para sus seguidores por su proactividad y dinamismo (Sun y Leithwood, 2012).

Por ello, el curso de emprendimiento dentro de sus productos de trabajo efectúa el desarrollo de modelos de emprendimiento para el diseño de proyectos educativos como:

1.-Modelo Positivo, Negativo e Interesante (PNI): Es una técnica que promueve la creatividad, el análisis y selección de ideas evaluando las fortalezas y debilidades de las mismas, logrando a su vez juicios valorativos para la mejor toma de decisiones facilitando de ésta manera la fluidez del pensamiento lateral, su principal función es hacer que la mente tenga una percepción más amplia y se puedan tomar las decisiones evaluando muchos puntos de vista, así que continua leyendo este post hasta el final y entérate de todo lo que debes saber (Coworkingfy 2020).

2.-Modelo Canvas: Es una herramienta de gestión estratégica que te permite conocer los aspectos clave de tu negocio: cómo se relacionan y compensan entre sí. Se compone de nueve bloques o secciones que representan los aspectos clave de una empresa: segmentos de clientes, propuesta de valor, canales, relaciones con los clientes, fuentes de ingresos, recursos clave, actividades clave, socios clave y estructura de costos (IEBS 2024).

3.- Modelo de emprendimiento ITSON: Es un documento que contiene el desarrollo de la idea emprendedora, de una forma más detallada que un modelo de negocios tradicional, pero más sintetizada que un plan de negocios, se pudiera decir que es una fusión entre un modelo de negocios y un plan de negocios, diseñado por catedráticos del área de Ciencias administrativas del Instituto Tecnológico de Sonora y expertos en el área de innovación y Emprendimiento. Por lo que, en el que se basa este estudio es en el curso Emprendimiento donde se desprende la competencia Sello del ITSON con el mismo nombre; y como se mencionó anteriormente, el Modelo Transformacional de Emprendimiento-ITSON se diseñó para orientar al logro de dicha competencia en sus tres niveles de dominio (García, Angeles y Encinas, 2018).

Dichos modelos fueron la base para la planeación, diseño y producción del proyecto de emprendimiento, con la intención de desarrollar las competencias antes mencionadas en el alumnado, por lo que en el programa de curso establecido por la universidad determina que, el estudiantado debe elaborar una propuesta de ideas de negocio a partir del reconocimiento de las potencialidades de un profesional de la educación respecto a las principales tendencias en educación y uso de las TIC; lo anterior con apego a un modelo de emprendimiento vigente y aceptado en el contexto que se va aplicar, además dichas

propuestas se diseñan en diferentes áreas y modalidades y las ofertan a la comunidad en general para su implementación y evaluación.

Por lo anterior surge la siguiente pregunta de investigación ¿De qué manera el conocer la percepción que tiene el estudiante universitario de cuarto semestre de la Carrera de LCE en relación al nivel de competencias desarrolladas en el curso de emprendimiento, fortalece el cumplimiento de su perfil de egreso?

Dados los argumentos anteriores, el objetivo de la investigación fue conocer el nivel de desarrollo de competencias del estudiante universitario de cuarto semestre de la Carrera de LCE, mediante un estudio que permita identificar la aplicación de las competencias de egreso alineadas al Plan de Desarrollo Institucional que impulsa el espíritu emprendedor y desarrolla la cultura de emprendimiento.

Método

Esta investigación está orientada a conocer la percepción de los estudiantes del curso de emprendimiento del 4to semestre de la carrera de Licenciado en Ciencias de la Educación del Instituto Tecnológico de Sonora en relación a las competencias establecidas en el programa de curso. En este capítulo se señalan los actores participantes, los instrumentos y la metodología utilizada para ello, mismas que se describen a continuación.

El Tipo de investigación que se desarrolló, es un estudio de enfoque cuantitativo, el diseño fue no experimental de tipo correlacional y transversal, donde las variables a relacionar fueron la competencia de gestión educativa y la competencia digital basada en el diseño y producción de recursos, así como las competencias de ambientes virtuales de aprendizaje y la competencia digital en uso de TIC's (Kerlinger & Lee 2008) comentan que uno de los objetivos del enfoque cuantitativo es puntualizar lo mejor posible la realidad. (Hernández et al. 2014), mencionan que el diseño no experimental es una investigación donde se observan los fenómenos bajo estudio en condiciones normales sin hacer alteraciones en sus variables y en cuanto a los estudios correlacionales, los autores dicen que es el nivel de asociación entre dos o más variables. En cuanto a los estudios de tipo transversal, los datos se obtienen en un momento en el tiempo, para analizar su alcance y correspondencia describiendo variables.

El sujeto de estudio de la presente investigación fueron 17 alumnos y alumnas del cuarto semestre del bloque "B" número total de inscritos en el curso de emprendimiento, del programa educativo de la Licenciatura de Ciencias de la Educación (LCE), del Instituto tecnológico de Sonora de la unidad Navojoa, del semestre enero-mayo 2024, con una media de edad de 20.8 años y una desviación estándar de 1.52, los cuales desarrollaron

competencias y proyectos de emprendimiento en modalidades presenciales y no convencionales.

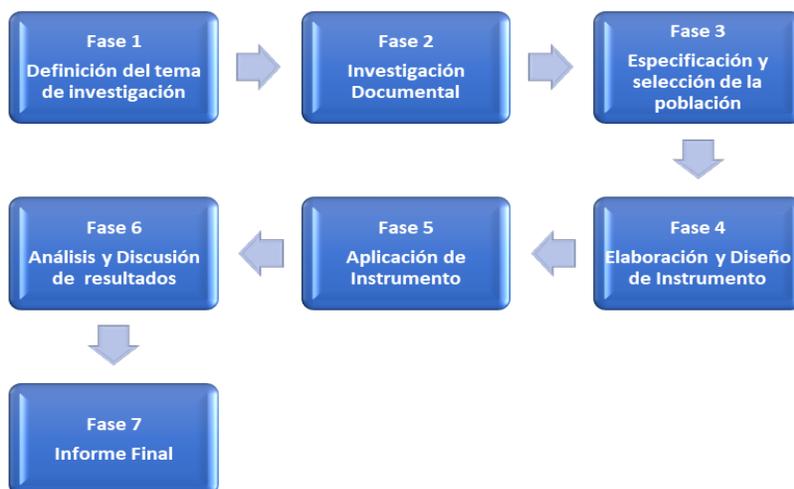
Para la recolección de los datos se utilizó el método de la encuesta, según Hernández et al. (2014), uno de los instrumentos de mayor uso es el cuestionario, el cual se compone de un conjunto de reactivos relacionados con las variables de estudio sobre fenómenos sociales. Se desarrolló un instrumento para evaluar las competencias de los alumnos y alumnas, el cual fue revisado por tres expertos. Está integrado por 10 reactivos, las respuestas de los participantes muestran el grado en que se cumplen las competencias de los alumnos y alumnas dentro del curso donde desarrollaron la aplicación de habilidades, destrezas, aptitudes y actitudes en las tareas y actividades determinadas en la malla curricular del plan de estudios 2016 del programa educativo de LEC, utilizando una escala de respuesta tipo Likert de 5 puntos, donde 1 tiende a nivel bajo y 5 a nivel alto. y opción múltiple. El instrumento se compone de apartados relacionados a evaluar el desempeño de competencias de ambientes virtuales, de gestión, emprendimiento, competencia digital, asesoría y acompañamiento, modelos de emprendimiento y características y habilidades del estudiantado para el desarrollo de proyectos de emprendimiento. Para el análisis de resultados, se determinaron estudios descriptivos y el análisis de correlación de las variables con el coeficiente Pearson y un nivel de significación de 0.05, mediante el programa estadístico R, versión 4.3.3.

Procedimiento

Para la presente investigación, se establecen las fases desarrolladas (ver Figura 1):

Figura 1

Procedimientos de investigación



Fuente: Elaboración propia (2024).

1.- *Definición de tema de investigación.* Identificación y selección del tema de investigación.

2.- *Investigación Documental.* Realización de fundamentación teórica del tema a desarrollar, conceptos claves.

3.- *Especificación y selección de la población.* Se identifica el grupo poblacional de investigación.

4.- *Elaboración y diseño de instrumento.* Elaboración de ítems de investigación y diseño de instrumento. El cual consistió en la elaboración de 10 ítems de escala de Likert establecidos en categorías (competencias de ambientes virtuales, emprendimiento, gestión, habilidades digitales, asesoría y acompañamiento, modelos de emprendimiento.) y de opción múltiple considerando características y habilidades que poseen como emprendedores.

5.- *Aplicación de instrumento.* Se utilizó un instrumento de investigación digital proporcionado al grupo poblacional bajo estudio de la Licenciatura de Ciencias de la Educación, a través de un grupo de WhatsApp con un acceso de link para mayor facilidad de aplicación.

6.- *Análisis e interpretación de resultados.* Una vez recolectados los datos, se procedió a realizar el análisis estadístico de frecuencias de la información y tablas cruzadas para determinar la relación entre las variables pedagógico y comunicación

7.- *Informe final.* Se realiza una presentación documental de la información dando respuesta a la pregunta de investigación.

Resultados

Como resultado del estudio de la presente investigación, la percepción de los estudiantes del curso de emprendimiento del 4to semestre del bloque "B" de la carrera de Licenciado en Ciencias de la Educación del Instituto Tecnológico de Sonora Unidad Navojoa, en relación a las competencias establecidas en el programa de curso, se tiene que de manera global como se observa en la Tabla 1, las competencias de ambientes virtuales obtuvo un nivel alto con un 58.8%, el 35.3% nivel medio y un 5.9% con nivel bajo, para emprendimiento el 76.5% con nivel alto, 17.6% en nivel medio y 5.9% en nivel bajo, en cuanto a la gestión educativa el 52.9% se encuentra en un nivel alto y 47.1% en nivel medio, en cuanto a las competencias digitales con el uso de las tecnologías de información y comunicación el 64.7% en nivel alto y 35.3% en nivel medio, finalmente en la competencia

digital basada en el diseño y producción de recursos el 70.6% en nivel alto y 29.4 en nivel medio.

Tabla 1

Niveles de Competencias

Competencias	Alto	Medio	Bajo
Competencias de ambientes virtuales de aprendizaje	58.80%	35.30%	5.90%
Competencia de emprendimiento	76.50%	17.60%	5.90%
Competencia de Gestión educativa	52.90%	47.10%	0%
Competencia digital en uso de TIC´s	64.70%	35.30%	0%
Competencia digital basada en el diseño y producción de recursos	70.60%	29.40%	0%

Fuente: Elaboración propia (2024).

En cuanto al análisis de correlación de variables con el coeficiente Pearson y un nivel de significación de 0.05, entre la competencia de gestión educativa y la competencia digital basada en el diseño y producción de recursos, que se muestra en la Tabla 2, se tiene una correlación positiva de 0.6846532 y el P-Value toma un valor de 0.002 que al ser menor al valor de referencia de 0.05, es estadísticamente significativo.

Tabla 2

Correlación de variables

Variabes	Correlación	P-Value
Competencia de Gestión educativa y Competencia digital basada en el diseño y producción de recursos	0.6846532	2.43E-03

Fuente: Elaboración propia (2024) en sistema R versión 4.3.3.

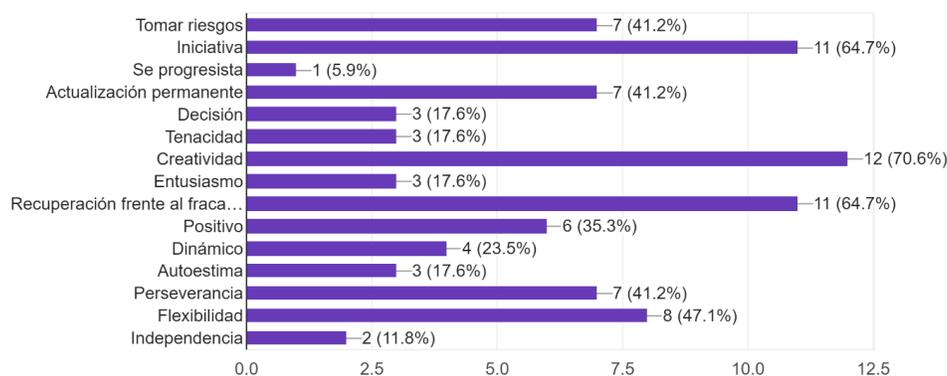
Además, el análisis de correlación de variables entre las competencias de ambientes virtuales de aprendizaje y la competencia digital en uso de TIC´s que se muestra en la Tabla 3, se tiene una correlación positiva de 0.8488549 y al tener un P-Value de 0.00001643 menor a 0.05, es estadísticamente significativo.

Tabla 3*Correlación de variables*

Variables	Correlación	P-Value
Competencias de ambientes virtuales de aprendizaje y Competencia digital en uso de TIC´s	0.8488549	1.64E-05

Fuente: Elaboración propia (2024) en sistema R versión 4.3.3.

Por otro lado, en cuanto a la competencia de emprendimiento se identificaron las características que poseen los estudiantes con respecto a una actitud de emprendedor, en donde en la Figura 1 se observa que iniciativa, creatividad y recuperación frente al fracaso estuvieron por arriba del 50% y dentro de las más bajas se encuentran se progresista e independencia.

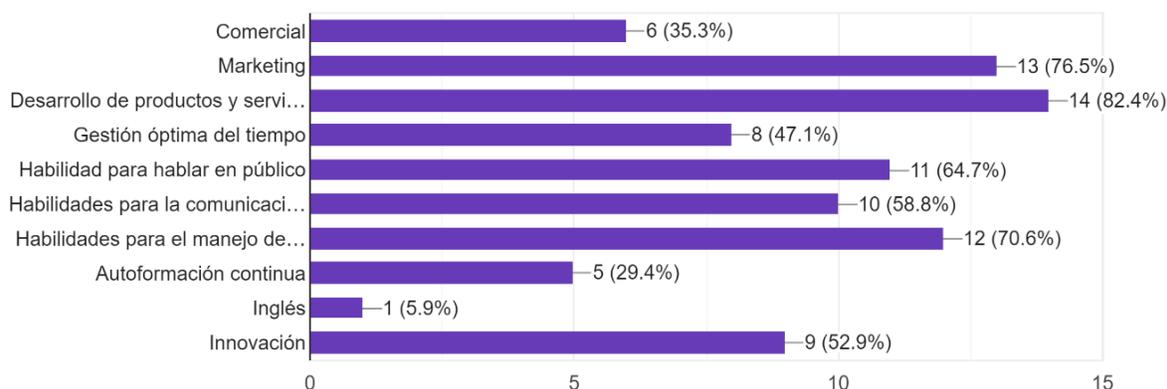
Figura 1*Características que posee con respecto a una actitud de emprendedor*

Fuente: Elaboración propia (2024).

Finalmente, se identificaron las habilidades que posee un estudiante para desarrollar un emprendimiento, por lo que se puede observar en la Figura 2 que las habilidades que destacaron por encima del 50% son: Marketing, Desarrollo de productos y servicios, habilidad para hablar en público, Habilidades para el manejo de tecnologías y por último la innovación.

Figura 2

Habilidades que posee un estudiante para desarrollar un emprendimiento



Fuente: Elaboración propia (2024).

Discusión

Partiendo de los resultados encontrados en esta investigación, donde se observa favorablemente el desarrollo de competencias de ambientes virtuales de aprendizaje asociados con el desarrollo y manejo de competencias de uso de las Tics, así como también el desarrollo de competencias de gestión educativa vinculadas a competencias digitales en el diseño y producción de recursos, con esto se puede corroborar que la competencia de emprendimiento contribuye al desarrollo de proyectos educativos de ambientes virtuales correlacionados a su vez con competencias digitales, diseño y producción de recursos, donde los estudiantes favorecen sus habilidades, destrezas y actitudes de emprendimiento acorde como lo marca su perfil de egreso en el plan de estudios de LCE 2016.

Con lo anterior estos resultados coinciden con los comentarios de Reinoso y Martínez (2008), que la propuesta pedagógica del diseño de un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) nace como resultado de experiencias educativas en formación empresarial con estudiantes universitarios en cátedras de espíritu empresarial, creatividad empresarial, la participación en la especialización en educación con tecnologías de información y comunicación (TIC) de la Universidad Autónoma de Bucaramanga (UNAB) y, la intervención en los procesos de reforma curricular en la Universidad del Tolima. El objetivo de aprendizaje es orientar pedagógicamente la actitud emprendedora (emprendimiento) hacia la actitud empresarial (empresarismo), a través del apoyo que brinda la aplicación de las TIC.

Investigaciones más recientes realizadas por Dávila et al (2022), manifiestan que su objeto de estudio era determinar la relación existente entre las capacidades emprendedoras y los ambientes virtuales de aprendizaje en estudiantes universitarios de pregrado de una universidad limeña; donde el análisis descriptivo de los datos dio como resultado que el 62.83% de los encuestados opinan que las capacidades emprendedoras tienen un nivel alto, mientras que el 51.33% opina que los ambientes virtuales están en un nivel medio. Desde el punto de vista inferencial se obtuvo que existe una correlación positiva baja entre las capacidades emprendedoras y los ambientes virtuales de aprendizaje en estudiantes universitarios de pregrado de una universidad limeña.

Estos hallazgos permiten concluir que la relación entre las variables es significativa, es decir, el desarrollo de aprendizaje en ambientes virtuales influye en la adquisición de las capacidades emprendedoras de los estudiantes, donde se comprueba que el desarrollo de estas competencias es acorde a las necesidades actuales, donde el internet y la tecnología forman parte importante del cambio social, mismo que contribuye a la necesidad de aprender y desarrollarse en un entorno altamente competitivo y exigente de una preparación profesional de calidad que se deriva del trabajo áulico.

Además es necesario resaltar que dichas necesidades reiteran la importancia de formar estudiantes que desarrollen las diversas competencias de egreso establecidas en el plan de estudios, mismas que son vitales para el ejercicio profesional de los egresados de la carrera de las Ciencias de la Educación del Instituto Tecnológico de Sonora, donde su labor permita fortalecer el desarrollo de competencias de ambientes virtuales, uso de TIC's, competencias digitales contribuyendo en el diseño y producción de recursos al proponer, implementar y evaluar proyectos de emprendimiento considerando oportunidades de negocios al ofertar servicios educativos en modalidades presenciales y no convencionales acordes a las necesidades y requerimientos de la sociedad, con lo anterior se cumple la Misión del ITSON que pretende que sus estudiantes desarrollen proyectos de manera creativa e innovadora de utilidad en el ámbito social, económico y cultural que, además, impacta en el campo laboral a través de un curso curricular con el nombre Emprendimiento y de manera transversal en los programas educativos, por medio de la estrategia de impregnación de competencias genéricas.

Referencias

- Coworkingfy (2020). *PNI: Aprende a evaluar tus opciones con esta técnica de creatividad*.
<https://coworkingfy.com/tecnica-pni/>
- Dávila, R, Visurraga, L, López, H, Agüero, E (2022). Capacidades emprendedoras y ambientes virtuales de aprendizaje en estudiantes universitarios de pregrado de una Universidad limeña. *Conrado* 18(86), 66-75
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000300066
- García, M. M., Angeles, O. y Encinas, D. H. (2018). *Metodología para la impregnación curricular de competencias genéricas en Educación Superior* (pp.21-498). ITSON.
<https://www.itson.mx/micrositios/pfg/Documents/Metodolog%C3%ADa%20para%20la%20impregnaci%C3%B3n%20curricular%20de%20Competencias%20Gen%C3%A9ricas%20en%20Educaci%C3%B3n%20Superior%20ITSON-PFG.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta edición). McGraw Hill.
- IEBS (2024). *Qué es el Modelo Canvas y ejemplos de Canvas reales*.
<https://www.iebschool.com/blog/que-es-el-modelo-canvas-y-como-aplicarlo-a-tu-negocio-agile-scrum/>
- Instituto Tecnológico de Sonora (2021). *Plan de desarrollo institucional 2021-2024*. ITSON.
<https://www.itson.mx/micrositios/pdi2024/Documents/itson-pdi-2021-2024.pdf>
- Instituto Tecnológico de Sonora. (2024). *Perfil de egreso del Licenciado en Ciencias de la Educación*. ITSON. <https://itson.mx/oferta/lce/Paginas/lce.aspx>
- Kerlinger, F. y Lee, H. (2008). *Investigación del comportamiento*. Métodos de investigación en ciencias sociales (cuarta edición). McGraw Hill.
- Moreno, T. (2010). El currículo por competencias en la universidad: más ruido que nueces. *Revista de la Educación Superior* 39(154) 77-90.
http://publicaciones.anuies.mx/pdfs/revista/Revista154_S2A1ES.pdf
- Reinoso, J y Martínez, E. (2008). Ambientes virtuales y formación empresarial. *Pensamiento & Gestión*, 28, 155-170
<https://www.redalyc.org/pdf/646/64615176008.pdf>
- SES. (2024). Subsecretaría de educación superior. <https://educacionsuperior.sep.gob.mx/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2024). *El derecho a la educación*. UNESCO. <https://www.unesco.org/es/right->

Capítulo 6

Evaluación de la competencia del bloque de sistema de información de costos

Nora Edith González Navarro

María Dolores Moreno Millanes

Jesús Nereida Aceves López

Oscar Olea Olea

Resumen

En la actualidad las empresas requieren personal altamente capacitado para ser contratado en sus negocios, es más fácil para un empresario buscar personal que sea competente y productivo en el negocio. Es por ello que las Instituciones de Educación Superior (IES), como son las universidades atiendan estas necesidades como parte de su quehacer y misión educativa en la elaboración y oferta de programas educativos, que sin duda respondan a los requerimientos del sector empresarial y la comunidad en general; situando preferentemente los valores, ética y la responsabilidad profesional de la disciplina académica que elija cada estudiante de nivel superior lo menciona el documento de (DOF: 28/12/2023). En esta investigación, se muestran los resultados que fueron evaluados a través del bloque del sistema de información de costos, el cual pertenece al programa educativo de nivel superior de Licenciado en Contaduría Pública (LCP, 2016) en el Instituto Tecnológico de Sonora, programa vigente actualmente. En este bloque de sistema de información de costo, se componen por cuatro materias seriadas desde el quinto hasta el octavo semestre de LCP: Costo I, II, III y Práctica Profesional de Costos. Cada una de las materias, suma una practicidad competente a la siguiente y finalmente en la práctica se lleva una participación activa en trabajos con el sector productivo del tipo industrial y de servicios de la comunidad, con el objetivo de evaluar la competencia final del bloque y la sumativa de cada materia que lo integra. Logrando así, una diversidad de resultados que permiten medir la evaluación de la competencia general del bloque de sistema de información de costos tanto por los docentes como por el sector empresarial, los cuales reciben los trabajos finales e informes técnicos de dichos resultados.

Palabras clave: Sistema de información de costos, competencias profesionales, contador público.

Introducción

La educación en el ámbito mundial ha ido cambiando, cada día tiene nuevas exigencias que van desde la etapa básica hasta el nivel superior de la educación; en estos niveles formativos los retos van encaminados a que las personas que estudian y se capacitan a medida que avanzan en su adiestramiento a crecientan sus: conocimientos, habilidades,

destrezas y un cumulo de técnicas y métodos que se logran a través del aprendizaje educativo según (Villafán, 2024).

Antecedentes

Los profesionales de la educación como son: pedagogos, maestros o docentes de diversos niveles, describen que los estudios conllevan a lograr las competencias aquí descritas, además de aumentar sus capacidades, mejorar sus actitudes y una mejor preparación profesional sobre todo el ámbito de educativo de nivel superior mencionan (Alemán, Alfaro, López, 2024).

En el año 2016, la universidad del Instituto Tecnológico de Sonora, realizó algunos estudios de pertinencia en relación a los programas educativos que ofrece a la sociedad; además de analizar las nuevas tendencias que se venían venir a nivel superior para los próximos años en la educación, desde el siglo XX y las décadas XXI; se observaban las transformaciones que se están dando en los entornos: político, social, económico y sobre todo educativo como lo han argumentado diversos estudios según (Buendía, 2022) en sus apuntes sobre la educación superior mexicana en tiempos de cambios y retos.

Planteamiento del problema

¿Que se tiene que hacer como programa educativo de Licenciado en Contaduría Pública del (2016) del Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON) en la disciplina de costos, para dar respuesta a los requerimientos de estos retos y desafíos que se observaron en la educación superior señalado por (Buendía, 2022) resaltando que poseen las competencias profesionales y las cuales deben ser evaluadas para mostrar el cumplimiento competitividad y practicidad en los nuevos profesionistas de esta profesión?

El atender las necesidades cambiantes del entorno de un mundo global y tan competitivo, es urgente hacer cambios y a sumir los nuevos retos que se han identificado con la Educaciones de Nivel Superior (IES) y que los estudiantes de cualquier programa educativo de nivel superior, mostrar que son competentes y que su evaluación profesional y aprendizaje educativo está en caminada a mostrar resultados que resalten sus: aprendizajes, habilidades y destrezas que se requieren actualmente por los sectores: sociedad, empresarios y el contexto global.

Bajo esta situación es que se ha planteado que **el objetivo** de esta investigación consiste en mostrar la evaluación de las competencias señaladas en el bloque de sistema de información de costos del programa educativo de Licenciado en Contaduría Pública(2016) , a fin de presentar los beneficios que obtuvieron los alumnos y el logro de su aprendizaje profesional en la disciplina de costos mediante la formación del grupo de

materia que son parte del bloque, y en donde se concluye con la materia de práctica profesional de costos, la cual permite la evaluación y validación de las competencias profesionales mediante los trabajos realizados de investigación y vinculación con el sector empresarial de industria y servicio de la localidad.

Cabe señalar que la evaluación del aprendizaje y el trabajo académico por competencias son dos conceptos relacionados muy comúnmente el ámbito educativo y este referidos a medir el progreso y logro que tienen los estudiantes relacionados directamente con el objetivo y metas de aprendizaje contenidos en su programa educativo a través de las materias que la forman lo menciona según (Herrera, 2018).

En tanto que Benítez, (2022) señala la evaluación y la competencia profesional se logra mediante el desarrollo de más habilidades, conocimientos prácticos para la realización de actividades, asignaciones y solución de problemas laborales en el entorno de los negocios, entidades económicas de la vida laboral y diaria; caso especial de los LCP. Lo señala (Benítez, 2022).

Argudín (2017) menciona que la tendencia sobre el enfoque educativo basa dado competencias en los programas educativos de nivel superior, tienen varios años avanzando y buscando cumplir con el crecimiento de las exigencias del sector empresarial, gubernamental y la sociedad en general a través del desarrollo de los diferentes procesos formativos que se requieren para ello.

Esto permite también lograr una formación pertinente en el momento de incorporarse al ámbito laboral y actualmente la educación se basa en el modelo por competencias según Galeano y Valiente (2024). Ellos mencionan que existen razones que benefician trabajar con este método como son:

- Establecer estándares de educación superior
- Medición de niveles de desempeño
- Niveles de competencia y capacitación en los profesionales
- Facilita la vinculación entre los requerimientos del mundo del trabajo profesional y los resultados de la educación.
- Basarse en la resolución de problemas o construcción de proyectos, acerca al estudiante a la realidad en la que debe actuar entre muchas otras describen (Galeano y Valiente, 2024).

Los estudios de las competencias profesionales y aunado un manejo de los programas educativos es como se puede aplicar el modelo de educación por competencia y lograr su evaluación al término de la gran competencia. En esta investigación se evaluó

las competencias educativas durante el periodo de enero a mayo del año vigente, en relación a los aprendizajes obtenidos en las materias que comprenden el bloque de sistema de información de costos del programa educativo de Licenciado en Contaduría Pública (LCP. 2016) mediante un análisis descriptivo de dicha indagación, con un estudio por conveniencia con los sujetos participantes (alumnos, empresas) así como los materiales utilizados en proyecto describe (Galeano y Valiente, 2024).

Marco Teórico

Para esta investigación se requiere apoyar en diversos conceptos que van desde la descripción del sistema de información de costos: un sistema de información que se utiliza para pronosticar, registrar, acumular, analizar, gestionar, explicar y reportar todo lo relacionado con costos de producción, distribución, ventas, administración y financiamiento, lo comenta (García, 2019).

Lo costos también para crear un sistema requiere de llevar a cabo la clasificación, registro y asignación adecuada de los gastos y costos para determinar el costo de los bienes y servicios proporcionados por una empresa industrial y el precio al que se puede vender en función del beneficio esperado según lo mencionan (Culcay, 2022).

Para llevar la aplicación de estos conceptos y la aplicación de ellos, es necesario evaluar las competencias profesionales en practicidad y generación de conocimientos: menciona que la evaluación de competencias profesionales se refiere a la valoración de un conjunto integrado de habilidades que se manifiestan en el desempeño laboral. Estas habilidades incluyen conocimientos teóricos, destrezas prácticas y actitudes personales, que se combinan y coordinan eficazmente durante el trabajo, según (Tejeda y Ruiz, 2016) en el cual fue aplicado a practicidad del sistema de costo.

Para ello y como termino Cálculo de costo unitario, Para determinar el costo unitario, se dividirá el costo total entre el número de productos terminados. Para implementar este método, es esencial disponer de la Hoja de Costo de la Orden de Trabajo; este documento se usa desde el comienzo del trabajo, hasta que el o los productos estén completamente finalizados (Arias, Vallejo e Ibarra, 2020).

El costo unitario o llamado también costo promedio, es el que se obtiene al dividir los costos totales entre el número de unidades producidas. (Toro, 2023) permite determinar de alguna manera a tener un acercamiento a como calcular dichos costos o bien determinar en un concentrado los insumos necesarios como son: materia prima, sueldos y salarios-gastos indirectos la parte del concentrado de la etapa de producción dicho sumativa y que

de ella permite determinar costo unitario y poder fijar un precio de venta basado en este método.

Concentrado de orden de producción. El concentrado de orden de producción es la suma de los tres componentes del costo de producción (materiales directos, mano de obra directa y costos indirectos de fabricación). A su vez, el costo unitario de producción se calcula dividiendo el costo total de producción entre el número total de unidades fabricadas en cada pedido (García Colín, 2019, como se citó en Culcay, 2022).

La orden de producción es el formato en el que se especifican los elementos del costo, como materia prima, mano de obra y gastos indirectos de fabricación, el cual al concluir cada ciclo productivo se revelan los costos y gastos efectuados para así poder establecer el precio de venta al consumidor lo menciona (Barberán y German, 2021).

La necesidad que tienen las empresas o entidades industriales es aquella cuyo negocio principal se centra en la creación de productos y servicios. Su tarea fundamental es tomar materias primas y transformarlas en artículos de mayor valor económico (Culcay, 2022).

Las empresas industriales necesitan supervisar desde la adquisición de la materia prima o los insumos, hasta la generación del producto finalizado, para luego proceder a la etapa de venta de los productos (Roja, 2015).

Método

Esta investigación es de descriptivo, no experimental, estableciendo una población conveniencia basada en 16 entidades económicas de las cuales se registran proyecto de vinculación con las mismas, se establecieron la participación de 3 grupos de prácticas profesionales de costos que es la que evaluación la competencia profesional general del bloque de sistema de información de costos. Participando un total de 60 alumnos estudiantes del programa educativo de Licenciado en Contaduría Pública 2016. En un periodo de tiempo de enero a mayo del 2024.

Tipo de Investigación: Descriptiva, no experimental, en un periodo de tiempo, mediante una población por conveniencia dado a la cantidad de empresas participantes del ámbito industrial de comida y otros; así como entidades de servicios en general.

Objeto de estudio: Las 16 entidades económicas de giro industrial y de servicios, 60 alumnos del octavo semestre de práctica profesional de costos y la participación de 10 maestros docentes del bloque de la academia de sistemas de información de costos.

Materiales que se utilizaron: un guía de para el desarrollo del trabajo elaborado por la academia de costos y los docentes bajo el marco teórico de autores de acervo bibliográfico que escriben sobre los temas de costos en sentido contable, financiero y fiscal.

- a) Registro de convenio de vinculación con las 16 entidades de negocios firmando el docente responsable, los alumnos por equipos, el empresario y registrado como evidencia en el área de vinculación de ITSON.
- b) Avances logrados con la enseñanza aprendizaje de la creación de un sistema de información de costos para cada entidad económica participante.
- c) Uso del Excel como herramienta de cálculo y diseño del sistema del sistema de información de costos.
- d) Bibliográfica requerida sobre la temática de costos de varios autores según el programa de la materia de práctica profesional de costos.
- e) Cuestionarios guiados, entrevistas, visitas y método observación directa.
- f) Elaboración del sistema de costos con las características de cada empresa en particular.
- g) Procedimiento: Para llevar a cabo la competencia principal, fue necesario ir cumpliendo capacidad de la materia de costos I, que es la determinación del costo unitario; en la costos II se determinan como aprendizaje clase el sistema de costeo y en la costó III la relación del cálculo de costo por orden y la materia que cierra el bloque de sistema de información, se lleva mediante la práctica profesional de costos; en donde se elabora sistema de información de costos de una entidad industrial o de servicio según el caso de cada equipo y deben de conjuntar todas estas competencias señaladas en finalmente el cierre de esta materia con proyecto vinculados con el sector productivo de la comunidad de Cd. Obregón, Sonora.
- h) Se mantiene para el logro de estos resultados las metodologías y procedimientos aprendidos durante el bloque de sistemas de información de costos; aprendidas a través de cada materia que compone dicho bloque de costos y poniendo en práctica la competencia general del mimo programa de LCP, 2016.

Resultados

Los principales logros fueron evaluados por el núcleo académico del bloque de costos, compuestos por 10 docentes que imparten los cursos de dichas materias, validados por 16 empresarios de la localidad y 16 empresas participantes en 3 materias finales de práctica profesional de costos y presentados en el Foro de costos, en donde participaron en un total

120 alumnos del programa de LCP,2016 y docentes de las materias, colegas de otras universidades.

Este Foro de costos fue la plataforma donde se expusieron finalmente lo trabajos logrados en la materia de prácticas de costos y en donde los docentes que no imparten esta materia, pero que son parte del núcleo académico de la academia de sistema de información de costos evaluaron a los alumnos en su presentación, sus aprendizajes y la composición de los resultados de los 16 de proyecto de vinculación con el sector productivo y empresarial industrial –servicios.

Los aprendizajes: conocimientos, habilidades y destrezas en conjunto con los valores se ven logrados en cada una de las materias se muestran en la Tabla 1 y que se logran en cada una las materias que forman el sistema de información de costos.

Tabla 1

Aprendizajes logrados y obtenidos en el sistema de información de costos

Materia del sistema de información de costos	Aprendizajes logrados: Conocimientos	Habilidades:	Destrezas y valores:
Cursos de Costos 1	Que es la contabilidad de costos, Que son los registros contables, Que el costo unitario	Trabajos en hojas de cálculos. Manejo de medios educativos Manejo de tecnología	Trabajo en equipo Secreto profesional Poner en prácticas sus aprendizajes en las empresas para el cálculo del costo unitario.
Costos II	Como se forman la integración del sistema de costos: Orden Procesos	Identifican de los cálculos y concentrados de costos.	Trabajo en equipo Diseño y calculo en Excel Registros contables Informes financieros
Costos III	Empresas conjuntas: Un producto Varios productos Un servicio	Diseño en Excel de los formatos de control interno, registro y calculo por producto y servicio.	Responsabilidad Secreto profesional Trabajo en equipo Manejo de tecnología contable Financiera Presentación en medios educativos.
Práctica profesional de Costos	Practica con 16 diferentes tipos de empresas	La integración de los alumnos en equipo,	Responsabilidad Secreto profesional Trabajo en equipo Manejo de tecnología contable

Manejo de controles, registros contables	Financiera
Diseño en Excel	Presentación en medios educativos
Calculo contable, costeo y financiero	Determinación de costos unitario por productos y servicios
Estados financieros	Informes de cierre por cada proyecto con tecnología y apoyo de medios educativos.
Concentrado de costos	

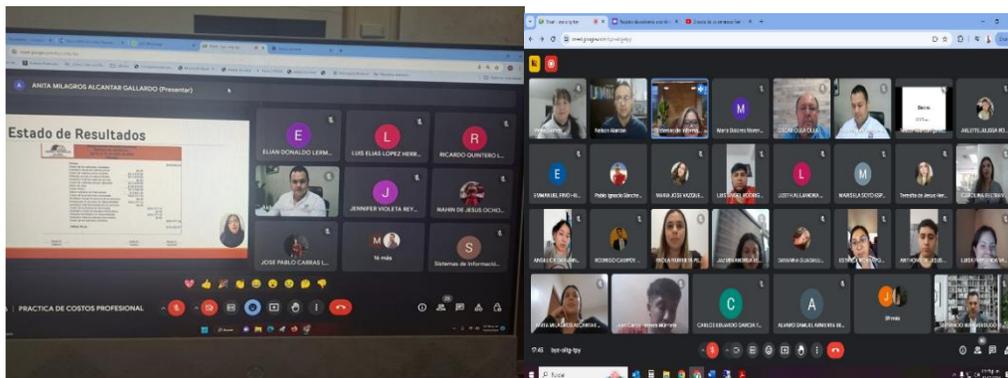
Fuente: la academia de sistemas de información de costos, mayo del 2024.

Este concentrado muestra el aprendizaje de cada materia y que al término se evalúas competencias en la última a materia de práctica profesional de costos y su vinculación con el sector productivo y esta fueron evaluados por el resto de la academia que no da la materia para precisamente evaluar las competencias profesionales de manera objetiva.

En la Figura 1 se muestra una imagen de la presentación del Foro 12 Internacional de costos, en el evento se realizaron las exposiciones por los alumnos con el fin de cumplir el objetivo planteado en esta indagación que corresponde a presentar los resultados de cada uno del proyecto de sistema de información de costos por cada entidad participante.

Figura 1

Presentación del equipo del proyecto de sistema de información de costos



Fuente: Elaboración propia.

En este foro se presentaron un total de 16 de todos los equipos que realizaron los proyectos de sistema de información de costo por equipo participando en un total de 60 alumnos del programa educativo de LCP 2016, permitiendo validar y evaluar la competencia del curso de prácticas profesionales de costos que cierre la competencia general del bloque (Tabla 2).

Tabla 2

Participación de las entidades económicas de giro industrial y de servicios

Nombre De La Empresa	# De Integrantes	Maestros Académicas
1.- Constructora Barda y	3 alumnos de LCP 2016	Mtra. Nora Edith González Navarro.
2.- Sonca café	4 alumnos de LCP 2016	
3.- siembra Ruiz	2 alumnos de LCP 2016	
4.- Teriyaki	4 alumnos de LCP 2016	
5.- transportes	4 alumnos de LCP 2016	
6.- Agrícola Pollo musical	4 alumnos de LCP 2016	
7.- Tarimas	4 alumnos de LCP 2016	
8. Embalajes Y Plásticos Del Yaqui	4 alumnos de LCP 2016	Mtro. Oscar Olea Olea
9. Empresa Gustitos	4 alumnos de LCP 2016	
10. Restaurant Mal Del Puerco	4 alumnos de LCP 2016	
11. Lucias Baker	4 alumnos de LCP 2016	
12. Fiesta Pizza	4 alumnos de LCP 2016	
13. Paletería La Michoacana	3 alumnos de LCP 2016	
14. Iume Sushi	4 alumnos de LCP 2016	Dra. María Dolores Moreno M.
15. Productos Tres Arbolitos	4 alumnos de LCP 2016	
16. Pinturas Joya	4 alumnos de LCP 2016	

Fuente: Registro de proyecto ante el área de vinculación de la Universidad ITSON.

En la Tabla 3, se muestran los números de registros de proyectos, informes técnicos y el número de empresarios.

Tabla 3

Productos del bloque de sistema de información de costos

# de convenios de vinculación	Cartas de terminación de la práctica profesional de costos	Informes técnicos	Sistema de información entregados
16 proyectos de vinculación y convenios firmados por el empresario, maestro y el área de vinculación.	56 a 60 cartas de terminación de prácticas profesionales inscritas y terminadas en el	16 Informes avalados de recibir los resultados por las mismas 16 empresas.	16 equipos que entregan los resultados a cada uno de los empresarios, donde se les hablo por teléfono, firmaron la

área de vinculación de
ITSON.

carta de terminación y
apoyaron a los
alumnos en sus
aprendizajes.

Fuente: Academia de sistemas de información de costos, mayo del 2024.

Estos logros muestran la forma en que las competencias profesionales son evaluadas y describen las habilidades y conocimientos adquiridos para la aplicación del concepto de generar un sistema de información de costos comprendió según lo señala García, 2016: la cantidad de registros contables, cálculo de costos unitarios, orden de producciones por producto y/ o servicio e integración final de los trabajos vinculados a través de la materia práctica profesional de costos con el sector productivo evidenciando la evaluación final de aprendizajes en el áreas de costos como un disciplina particular del programa educativo del LCP, 2016.

Discusión

Los pedagogos como Benítez (2022), quien describe que el proceso evaluación y la competencia profesional se logra mediante el desarrollo y aplicación de las habilidades, conocimientos prácticos para la realización como el caso de esta investigación, en donde a los alumnos se les llevo a ponerlos en práctica en contexto reales y haciendo validar lo aprendido en la formación de su disciplina de costos que forma la suma de 4 materias claves que están enfocadas cumplir con la competencia integral de ayudar a entidades económicas industriales.

Entregando sus aprendizajes en los proyectos que calcularon a las entidades con las que se vincularon a través de la práctica profesional de costos lo siguiente: de servicios al cálculo de sus costos unitarios, registro contables y concentración de los insumos necesarios para producir bienes y servicios como dice García (2019) y otros autores de la disciplina de costos para determinar los buenos resultados logrados como se muestran en las tablas e imágenes que informan de ello.

Finalmente se puede describir y mencionar que el objetivo se cumplió y se valida por la academia del bloque de sistemas de costos el aprendizaje en conocimientos, técnicas, habilidades y el trabajo en equipo de los estudiantes del programa educativo de Licenciado en Contaduría Pública del programa del 2016. Dentro de los hallazgos claves, se encuentran que los alumnos fueron evaluados de manera positiva, presentaron trabajos de calidad, según comentarios del núcleo académico, trabajaron en escenarios reales y su aprendizaje se llevó a un contexto real. La academia que forma el sistema de información

de costo, también realiza la función sustantiva para la que fue creada la competencia general del bloque, la que se observa como el objetivo cumplido por estos proyectos. Algunas de las recomendaciones son:

1. Seguir practicando y llegando a los estudiantes, académicos a escenarios reales.
2. Apoyar al sector productivo: empresarial y de servicios
3. Mantener la actualización constantemente
4. Capacitación constante y vigilar siempre el cumplimiento de la competencia de esta disciplina.

Referencias

- Alemán, A., Alfaro, J. C., López, M. (2023) La Formación En Competencias Docentes Para Desarrollar A Los Mejores Profesores Universitarios. *Revista panamericana de pedagogía: saberes y que haceres*.
<https://Revistas.Up.Edu.Mx/Rpp/Article/View/3029>.
- Argundin, Y. (2017) *Educación Basada En Competencias*. Trillas.
- Arias, Iván P.; Vallejo, Mónica P. e Ibarra, María del C. (2020) Los costos de producción industrial en el Ecuador. El cálculo para el costo unitario. *Revista Espacios* 41(7)
<https://www.revistaespacios.com/a20v41n07/a20v41n07p08.pdf>
- Barberán, B. Y., German, H. X. (2021) “*Sistema de costeo por órdenes de producción y su influencia en los resultados de la empresa Ale Aguilar*”. ULVR. Facultad de Ciencias Administrativas. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/ec/>
- Benítez, D. A. (2022). Evaluación del aprendizaje y el enfoque por competencias. Revisión de antecedentes teóricos. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10402-10434. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4136
- Buendía, A. (2022) Apuntes Sobre La Educación Superior Mexicana En Tiempos De Cambios: Los Retos Persistentes. *Revista Sentido común*.
<https://Sentidocomunmx.Com/Revista/Apuntes-Sobre-La-Educacion-Superior-Mexicana-En-Tiempos-De-Cambio-Los-Retos-Persistentes/>
- Culcay, M. (2022) *Los Conceptos De Costos*. Conceptos Elementales. Grupo Compás
<http://142.93.18.15:8080/Jspui/Bitstream/123456789/809/1/Libro%20de%20contabilidad%20de%20costos%20%207%20edicio%20Cc%81n%202022.Pdf>
- Diario Oficial De La Federación: Dof: 28/12/23 “*Programa Nacional De Educación Superior 2023-2024*”
https://www.Dof.Gob.Mx/Nota_Detalle.Php?Codigo=5712746&Fecha=28/12/2023#Gsc.Tab=0
- Galdeano, C. y Valiente, A. (2022) Competencias Profesionales. *Educación química*, 21(1), 28-32. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-893X2010000100004&lng=es&nrm=iso

- García, C. J. (2019) *Contabilidad De Costos: Conceptos De Costos*. 4ta Edición, Mc Graw Hill.
- Herrera, I. (2018). Evaluación Para El Aprendizaje. *Revista Educación Las Américas*, 1(6), 13-28. <https://Revistas.Udla.Cl/Index.Php/Rea/Article/View/22>.
- Rojas, M. L. (2015) *Contabilidad de Costos en la Industria de Transformación*. Edición: Instituto Mexicano de Contadores Públicos, México.
- <https://books.google.com.mx/books?id=QgZ3DgAAQBAJ&lpg=PT3&ots=FRcgwxdVzJ&dq=contabilidad%20de%20costos%20concentrado%20de%20orden%20de%20producci%C3%B3n&lr&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Toros. T. (2023) *Costeo Basados en la Producción “concentrado de costeo”*. 4ta. Edición, Ecoes Ediciones.
- https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=FLquEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR17&dq=Costeo+con+base+en+procesos+productivos+-+4ta+edici%C3%B3n.&ots=NDLa__pMgW&sig=N3xFaBtdcJbePX7HzhmQYLsaiY0&redir_esc=y#v=onepage&q=Costeo%20con%20base%20en%20procesos%20productivos%20-%204ta%20edici%C3%B3n.&f=false
- Villafán, L. (2024) *Nuevas Tendencias En La Educación*. Anáhuac Puebla. <https://Puebla.Anahuac.Mx/Posgrados/Blog/Nuevas-Tendencias-Educativas>.

Capítulo 7

Desarrollo de competencias en el estudiante de diseño gráfico para la vinculación con el sector emprendedor

Claudia Erika Martínez Espinoza

Carlos Ubaldo Mendivil Gastélum

Introducción

En un mundo donde la estética y la comunicación visual juegan un papel cada vez más importante en la promoción de productos, servicios e ideas, la colaboración entre estudiantes y empresas emergentes se vuelve crucial para fomentar la innovación, el crecimiento económico y el avance en el campo del diseño. Es por ello que la vinculación de los estudiantes de diseño gráfico con el sector emprendedor de la región es fundamental para el desarrollo integral de ambas partes.

En primer lugar, esta vinculación brinda a los estudiantes la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en el aula a situaciones reales. A través de proyectos colaborativos, los estudiantes pueden enfrentarse a desafíos reales del mundo empresarial, lo que les permite desarrollar habilidades prácticas, ganar experiencia laboral y entender las necesidades y expectativas de los clientes y del mercado.

Por otro lado, para las empresas, la colaboración con estudiantes de diseño gráfico representa una oportunidad para acceder a talento fresco y creativo. Los estudiantes aportan nuevas perspectivas, ideas innovadoras y habilidades técnicas actualizadas que pueden revitalizar la imagen de la empresa, mejorar su comunicación visual y ayudar a diferenciarla de la competencia.

Además de los beneficios específicos para estudiantes y empresas, la vinculación entre el sector educativo y empresarial también contribuye al desarrollo socioeconómico de la región en su conjunto. Al fomentar la transferencia de conocimientos y la colaboración entre academia y empresa, se estimula la innovación y se fortalece el tejido empresarial local. Para esto, dentro las academias del programa de Licenciado en Diseño Gráfico se trabajan en el logro de competencias específicas en la formación del estudiante, basadas en el perfil establecido en el rediseño curricular 2016; donde el objetivo es desarrollar competencias clave en los estudiantes de diseño gráfico que faciliten su vinculación efectiva

con el sector emprendedor, mediante habilidades prácticas y teóricas que les permitan abordar desafíos del mercado, fomentar la innovación y aportar soluciones creativas en contextos empresariales dinámicos.

Como antecedentes generales, se menciona que el programa de Licenciado en Diseño Gráfico del ITSON, desde su nacimiento en el año 2003, ha sufrido reestructuras curriculares que resultaron en los planes 2009, 2016 y el actual, 2023. A lo largo de la implementación del plan 2016, las academias del programa educativo se han ocupado en analizar los resultados de dicha reestructura y el logro de los objetivos que se hayan planteado, esto apoyados con proyectos de vinculación que aporten valor a la formación de los estudiantes y que, a su vez, sean de proyección para las entidades participantes.

Una de las academias que participa en el modelo de vinculación académica, es Diseño de Marca en la cual se lleva a cabo un proyecto en que los estudiantes de 5to. semestre colaboran con emprendedores de la región para el desarrollo de marca gráfica y branding, siendo la base para la comunicación de mensajes visuales a un mercado meta en específico.

Desarrollo

El lenguaje del diseño gráfico. Desde los inicios de la civilización, el ser humano se ha comunicado por medio del lenguaje. En la actualidad, la comunicación entre individuos, empresas e instituciones ha evolucionado de gran manera y ha sido necesario utilizar un lenguaje universal.

Lamb, Hair y McDaniel (2007) definen la comunicación como un proceso por el cual se intercambian o comparten significados mediante un conjunto común de símbolos.

Considerando que dentro de la comunicación existe la verbal y no verbal, haremos referencia a la comunicación visual en donde “la verdadera finalidad del diseño gráfico es satisfacer una necesidad previa de comunicación, de transmisión de mensajes a un receptor por medio de signos visuales” LÓPEZ LÓPEZ, A. M. (2015).

En el proceso de comunicación se tienen tres elementos básicos: un emisor, un mensaje y un receptor. Para el caso de la comunicación gráfica, el emisor es la empresa o institución que quiere transmitir un mensaje concreto a su mercado meta, que en este caso son los receptores, como puede apreciarse en la Figura 1.

Figura 1

Esquema de comunicación visual



Fuente: López, 2015.

Diseño gráfico. La definición manejada por el *American Institute of Graphic Arts* (AIGA), la cual es la mayor asociación profesional de diseñadores gráficos, hace referencia al diseño gráfico como “un proceso creativo que combina el arte y la tecnología para comunicar ideas (López, 2015, p. 21)”.

De igual forma, Frascara (1996) hace referencia al diseño como el proceso de programar, proyectar, y organizar distintos elementos para la elaboración de un objeto o producto.

Por su parte Ledesma (2003) menciona:

El diseño es toda idea separada de la materia; es la imagen de la obra independientemente de los procesos técnicos y de los materiales necesarios para realizarlas; dada la invención se buscan los modos de realizar, dejando a un lado todo el material, tal objetivo lo conseguiremos mediante el trazado y previa delimitación de ángulos y líneas en una dirección y con una interrelación determinada... será una puesta por escrito realizada a base de líneas y de ángulos y llevada a término por una mente y una inteligencia culta. (Alberti, 1991, p. 61).

Diseño de marcas. Hoy en día, vivimos en un mundo totalmente globalizado, nos encontramos en la era de la virtualización y digitalización de las cosas. De ello se sigue que

la sobresaturación de información, imágenes y mensajes sea una constante en nuestra sociedad dentro del sector comercial.

Por consiguiente, el entorno y las condicionantes actuales del día a día, generan una lucha constante entre las marcas para poder diferenciarse unas de otras. Buscando así, generar ese valor agregado que va más allá de las necesidades o problemáticas que resuelve el producto o servicio. Dicho valor en la mayoría de los casos se centra en cuestiones relacionadas a la imagen, la identidad, y específicamente en el desarrollo de una marca gráfica.

Cabe mencionar que, respecto a las concepciones sociales a los conceptos y terminología relacionados con la disciplina, se sigue teniendo cierta falta de claridad específicamente a los conceptos de logotipo y marca.

Por lo anterior es de suma importancia la aclaración sobre dichos conceptos entendiendo que por marca podemos hablar de manera general de aspectos y valores acumulados dentro de un enfoque más conceptual, como podría ser la imagen de la misma, la personalidad, la misión, la visión y todo aquello que tiene que ver con la representación verbal, objetual y conceptual de la marca. En función del término marca gráfica podemos resumirlo de manera concreta al signo distintivo visual o al conjunto de elementos meramente gráficos que definen o representan a un determinado producto o servicio.

La marca, en su definición más elemental, puede considerarse como un nombre o un símbolo asociado a atributos tangibles y emocionales, cuya función principal es identificar los productos o servicios de una empresa y diferenciarlos de la competencia (Seetharaman, Molid y Gunalan, 2001 como se citó en Hoyos Ballesteros 2016, pág. 29).

En un mundo globalizado, ya no es excusa estar o no estar en una gran ciudad para invertir en diseño e imagen de cualquier empresa, sea esta pequeña, mediana o grande. Comunicar y hacerlo bien, para un público objetivo que cada vez es más exigente, día a día compara tarifas, dispone de herramientas para localizar fácil y rápidamente lo que necesita al mejor precio, de ahí, la importancia del diseño gráfico en el mundo emprendedor

Es aquí donde entran las competencias que los estudiantes de diseño gráfico deben adquirir durante su formación. Retomando lo establecido en la reestructura curricular 2016, se estableció como objetivo del programa: Formar profesionistas éticos y responsables capaces de solucionar estratégicamente problemas de comunicación visual, a través de la gestión, desarrollo y dirección de proyectos creativos e innovadores que respondan a las necesidades sociales y empresariales.

Dentro del perfil de egreso, se menciona que el egresado del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico será un profesional capaz de desarrollar y gestionar proyectos gráficos estratégicos e innovadores para dar solución a problemas de comunicación visual a través de una actitud ética y emprendedora. Lo anterior a través de las siguientes competencias profesionales:

Dentro de las competencias específicas, se encuentra el Diseño, que consiste en desarrollar propuestas gráficas creativas sustentadas en el análisis visual a través del conocimiento estético y semiótico, para dar soluciones de forma estratégica a problemas de comunicación visual. Otra, es la Innovación y negocios, donde se busca gestionar proyectos de comunicación visual que generen valor económico y social, ofreciendo soluciones a través de la generación del pensamiento estratégico. Una más es la Tecnología, donde se pretende desarrollar proyectos gráficos creativos haciendo uso de las tecnologías para dar soluciones de forma estratégica a problemas de comunicación visual. Martínez, C., Santana, J., et. al. (2017).

La competencia específica de diseño se conforma por un bloque de cursos que juntos abonarán al logro de dicha competencia; entre esos cursos se encuentra Diseño de Marca, en el cual el estudiante aprende a gestionar signos identificadores a partir del perfil estratégico de una organización para el diseño de la comunicación y activación de una marca.

Vinculación entre estudiantes y emprendedores

La estrategia para facilitar la conexión entre estudiantes de diseño gráfico y emprendedores, es por medio del Centro Universitario de Enlace Comunitario (CUEC) del ITSON, quien lanza una convocatoria en diferentes foros invitando a emprendedores a registrarse en el proyecto de Diseño de Marca, es así como se contactaron a 7 emprendimientos de la región con la necesidad de un diseño o rediseño de marca gráfica, lo cual les ayudaría a identificarlas y diferenciarlas de su competencia y ayudar así a impulsar la oferta de sus productos y servicios.

Impacto de la vinculación en el estudiante

En este proyecto, participan 4 grupos de la academia, dando alrededor de 70 estudiantes organizados en equipos y cada equipo atendiendo a un emprendedor, que con el apoyo y asesoría de los profesores expertos en la materia desarrollan diferentes propuestas, las cuales son sometidas a una evaluación por parte de los profesores, quienes eligen las mejores para que finalmente estas sean presentadas al cliente, quien toma la decisión eligiendo la que mejor considera para implementarla en sus productos y piezas de

comunicación. Este proceso es de alto impacto para los estudiantes, ya que los motiva el reto de competir entre ellos, presentar sus propuestas a los clientes enfrentándose a situaciones reales de comunicación y negocio del diseño, y sobre todo tener la posibilidad de ver su propuesta gráfica implementada en el campo real de la comunicación visual.

Beneficios académicos y profesionales para los estudiantes que participan en proyectos emprendedores

Además de lograr la competencia específica del curso, se desarrolla la impregnación de competencias transversales tales como la administración de proyectos, con la cual administra proyectos de acuerdo a fundamentos referenciados a estándares internacionales certificables y la sustentabilidad, con la que genera propuestas y acciones de solución en el cuidado de los recursos naturales y el mejoramiento ambiental a través de la implementación de proyectos viables, pertinentes e incluyentes que promuevan la sustentabilidad.

Impacto de la vinculación en el sector emprendedor

Las piezas clave de comunicación como carteles, piezas para redes sociales, etiquetas, envases y empaques propuestos por los alumnos proyectan profesionalismo y calidad de los productos, logrando una credibilidad en el mercado meta que finalmente son seducidos e inducidos al consumo de los productos y servicios ofrecidos por las pequeñas empresas.

El proceso creativo y las metodologías de diseño

Toda actividad proyectual conlleva al uso de una metodología o pasos a seguir para el cumplimiento de los objetivos trazados. En el caso del diseño se podría pensar que todo surge de una chispa dentro de la imaginación y se genera el producto sin la necesidad de una metodología o proceso creativo. Nada más alejado de la realidad, todo proceso creativo, conlleva al análisis y estudio de diversas metodologías en búsqueda de obtener los resultados que se esperan para el proyecto.

Bajo el término “metodología” entendemos el conjunto de recomendaciones para actuar en el campo específico del “problem-solving”. Se espera de una metodología que ella ayude al “problem-solving” a determinar la secuencia de acciones (cuando hacer qué), el contenido de las acciones (qué hacer) y los procedimientos específicos, las técnicas (cómo hacerlo) Rico (2023) p.167

Para el desarrollo de las competencias en el diseñador gráfico, se hace énfasis en el seguimiento de un proceso o método, el cual se retoman diferentes metodologías establecidas para el desarrollo de proyectos gráficos, específicamente para el diseño de

marcas gráficas. Para el caso del proyecto del curso Diseño de Marca, se retoman las fases establecidas por Raúl Belluccia establecidas en el curso Estrategia de Marca publicado en Foro Alfa (2017):

1. Perfil del cliente.
2. Análisis de contexto marcario.
3. Personalidad de la marca.
4. Diagnóstico de rendimiento marcario (parámetros)
5. Estrategia de diseño/rediseño

A continuación, se describe cada una de ellas:

Perfil del cliente. En esta fase se investiga y conocen las necesidades de identificación de los clientes, apoyados con un instrumento en formato de entrevista donde se abordan cuestiones pertinentes en cuanto a la función, trayectoria, manejo y otros aspectos de la marca a desarrollar, así como el mercado meta al cual va dirigida. En la Figura 2, Figura 3 y Figura 4 se visualiza el concentrado de la información obtenida.

Figura 2

Perfil del cliente

Antecedentes

Un negocio que comenzó por una **situación personal** de la emprendedora, que la llevó a realizar postres con ingredientes específicos con el fin de **satisfacer** necesidades de **alimentación especiales**; por lo tanto, no se inició con la idea de un negocio, sino que poco a poco sus productos fueron adquiriendo **reconocimiento** entre sus conocidos y ellos mismos le iban haciendo pedidos. Con el tiempo, los mismos **conocidos** iban recomendando los productos a otras personas e incluso en negocios, hasta convertirse en lo que es hoy en día.

Pos Tres



Fuente: Karla Berra (2024).

Figura 3

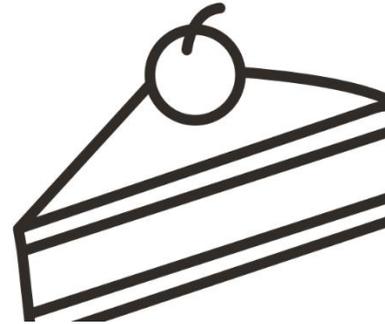
Perfil del Cliente

Karla López Pastelería Saludable es un negocio que realiza variedad de productos de **repostería saludable**, la cual cuenta con diferentes opciones capaces de satisfacer las distintas **necesidades** de su mercado, como productos:

- Sin azúcar
- Sin gluten
- Apto para diabéticos
- Keto
- Paleo
- Sin lácteos
- Vegano

Pos Tres

Antecedentes



Fuente: Karla Berra (2024).

Figura 4

Perfil del cliente – Mercado meta.

Sexo: Femenino

Edad: 18-45 años

Nivel socioeconómico: alto

Necesidades:

- Disfrutar su vida
- Comer saludable
- Su bienestar
- Educarse e informarse
- Acceso a alimentos específicos

Intereses:

- Alimentación saludable
- Actividad física
- Descanso
- Cultura alimentaria
- Veganismo

¿Qué le podemos ofrecer?

Postres que forman parte de un estilo de vida, los cuales están elaborados con ingredientes nutritivos y de alta calidad; todo elaborado en base a necesidades específicas.

Pos Tres

Mercado Meta



Fuente: Karla Berra (2024).

Análisis de contexto marcario. Este punto también llamado como relevamiento marcario, se analizan y evalúan los contextos y competidores; lo que ayuda a identificar aspectos gráficos, personalidad y peso visual de las marcas, facilitando la toma de decisiones en la estrategia a seguir para el diseño de la marca del cliente, ver Figura 5.

Figura 5

Relevamiento marcario

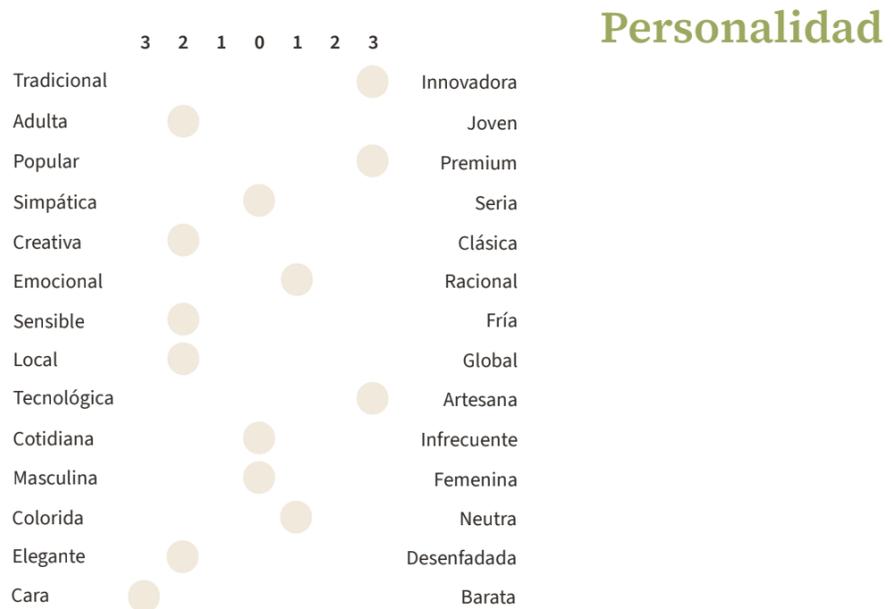


Fuente: Karla Berra (2024).

Personalidad de la marca. Basados en el perfil del cliente, se establecen cualidades físicas y de personalidad que la marca debe proyectar, las cual deben ser coherentes y pertinentes a su contexto. En la Figura 6 se aprecian los atributos que se valoran para conformar la personalidad de la marca, otorgándole un valor según se requiera.

Figura 6

Personalidad de la marca



Fuente: Karla Berra (2024).

Diagnóstico de rendimiento marcario. Para la evaluación de marcas gráficas, existen 15 parámetros de rendimiento, los cuales ayudan a establecer las necesidades de identificación de la marca en cuestión (ver Figura 7).

Figura 7

Parámetros de rendimiento marcario

Parámetros de rendimiento

El rediseño de la marca gráfica se hizo en base a cinco parámetros que funcionan en base a los requerimientos de la marca.

Singularidad: la tipografía que se usa en el logotipo es trazada a mano, por lo tanto, son líneas únicas.

Legibilidad: se buscaba crear un recurso que resulte legible en distintos medios.

Vigencia: no se hace uso de ningún elemento en tendencia, por lo tanto es atemporal.

Reproductibilidad: es una marca que va destinada tanto a medios digitales como impresos, es por ello que, se consideró su óptima reproducción.

Tipología: la marca gráfica no cuenta con un fondo, lo que la hace más versátil.

Fuente: Karla Berra (2024).

Estrategia de diseño/rediseño. Finalmente, se llega al punto de tomar decisiones de diseño que aporten valor a la propuesta (Figura 8), para lograr así la competencia del curso mencionada en un inicio. Las estrategias aplicadas en el caso de una marca ya existente, puede implicar cambio de naming y rediseño total de marca gráfica (Figura 9).

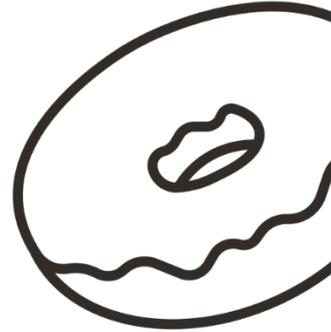
Figura 8
Propuesta de valor

Propuesta de Valor

Calidad: Marca comprometida a brindar productos elaborados con ingredientes de alta calidad; previamente analizados con la intención de mantener los nutrientes esenciales para satisfacer cada necesidad.

Confianza: Somos aliados de la transparencia y honestidad, con el fin de que nuestros clientes se sientan satisfechos y seguros al momento de adquirir nuestros productos; manteniendo la seguridad de consumir productos de excelencia.

Sabor: Nos esforzamos por mantener un balance entre calidad y sabor, de manera que las necesidades alimentarias requeridas, se vuelvan una satisfacción gustativa.



Fuente: Karla Berra (2024).

Figura 9
Propuesta de naming

Naming

Los postres son alimentos o platos que se sirven típicamente al final de una comida para satisfacer el gusto por lo dulce.

La separación de la palabra “Postre” se hace con el fin de hacer referencia a “posterior”, generado de la finalidad que tienen estos alimentos; al igual que se hace una referencia a las “tres” principales características de la marca: Amor, Sabor y Saludable.

Pos Tres

La selección del naming se hizo tomando en consideración que siempre se utilizará en conjunto con el nombre de “Karla López”, esto con la idea de mantener el posicionamiento y reconocimiento que ya tiene su nombre.

Fuente: Karla Berra (2024).

Figura 10

Propuestas de marca gráfica



Fuente: Karla Berra (2024).

Figura 11

Marca gráfica elegida



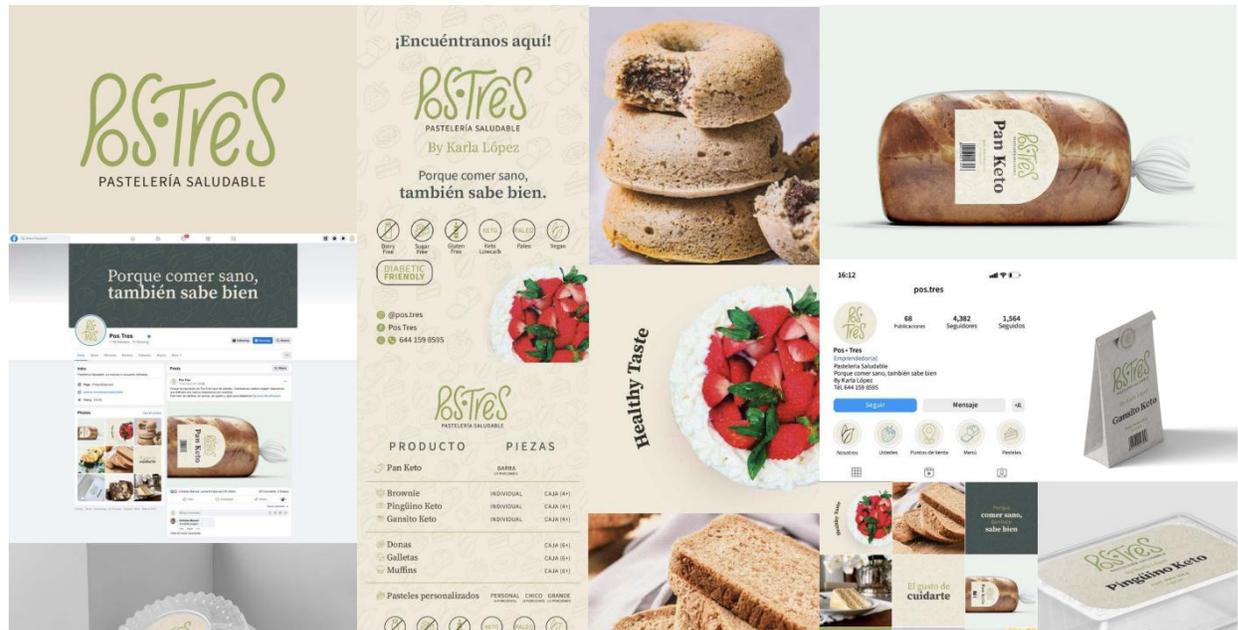
Se hizo uso de trazos curvos con la finalidad de transmitir confianza; complementándola con trazos delgados que fueron creados con la idea de mantener la esencia de que la marca cuenta con productos especiales, sin llegar a convertirla en una marca seria y lujosa.

El logotipo seleccionado defiende la parte de singularidad, siendo un estilo particular, lo que genera que destaque de la competencia.

Fuente: Karla Berra (2024).

Figura 12

Marca gráfica e imagen de productos



Fuente: Karla Berra (2024).

El resultado ofrecido a los clientes superó las expectativas, ya que como ellos mismos expresaron, no tenían idea del trabajo totalmente profesional que los estudiantes son capaces de realizar, quedando sumamente contentos y con el compromiso de continuar trabajando con los estudiantes autores de las marcas elegidas por los clientes para su implementación.

En conclusión, la vinculación de los estudiantes de diseño gráfico con el sector empresarial de una región es un proceso que beneficia a todas las partes involucradas. Al proporcionar a los estudiantes oportunidades de aprendizaje práctico y a las empresas acceso a talento creativo y fresco, se promueve la innovación, el crecimiento económico y el desarrollo socioeconómico de la región en su conjunto.

Mediante el desarrollo de este tipo de proyectos los alumnos tienen la oportunidad de trabajar directamente con el cliente, en un proyecto real, respondiendo a las necesidades de este teniendo en cuenta otros factores además del diseño como el económico; elemento clave en el desarrollo y reproducción de una marca.

Para esto es sumamente importante contactar a clientes con la verdadera necesidad de un diseño de marca y sobre todo, que tenga interés llevar a cabo su implementación;

involucrándose en el proyecto para brindar la información necesaria y llegado el momento que cuente con un presupuesto asignado para la reproducción e implementación de la propuesta, y que todo el esfuerzo realizado por los alumnos, coordinados y asesorados por los profesores expertos en el tema se vea materializado y esto ayude a los clientes a tener sus productos con una buena imagen para su posicionamiento en el mercado.

Referencias

- Alberti, LB. (1991) *De Re Aedificatoria*. Akal.
- Bierut, M., Helfand, J. & Heller, S. (2022). *Fundamentos del diseño gráfico*. Ediciones Infinito. <https://elibro-net.itson.idm.oclc.org/es/lc/itson/titulos/219430>
- Fonseca, M. (2000). *Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica*. Pearson Educación, México.
- Belluccia, R. (2017) Curso on line. Foro Alfa. <https://foroalfa.org/cursos/estrategia-de-marca>
- Frascara, J. (1996). *Diseño Gráfico y Comunicación*. Buenos Aires: Infinito.
- Hoyos Ballesteros, R. (2016). *Branding: el arte de marcar corazones*. Ecoe Ediciones. <https://elibro-net.itson.idm.oclc.org/es/lc/itson/titulos/70461>
- Lamb, C., Hair, J. y McDaniel, C. (2007). *Marketing*. Ohio: Cengage Learning.
- Ledesma, M. (2003). *El diseño gráfico, una voz publica*. Argentina: Argonauta.
- López, A. M. (2015). *Curso diseño gráfico: fundamentos y técnicas*. Difusora Larousse - Ediciones Pirámide. <https://elibro-net.itson.idm.oclc.org/es/lc/itson/titulos/49494>
- Lupton, E. & Phillips, J. C. (2016). *Diseño gráfico: nuevos fundamentos*. Editorial GG. <https://elibro-net.itson.idm.oclc.org/es/lc/itson/titulos/211903>
- Martínez, C., Santana, J., et. Al. (2017) *Enfoque basado en competencias: modernización de la Educación y diseño curricular*. Ed. CIMTED Corporación, Medellín, Colombia.
- Mazzeo, C. (2015). *¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?: las propuestas de enseñanza de diseño gráfico son determinadas por la concepción de la disciplina y determinantes de esta*. Ediciones Infinito. <https://elibro-net.itson.idm.oclc.org/es/lc/itson/titulos/78884>
- Rico, S. (2023). *Nuevos retos para el diseño y la comunicación. La inteligencia artificial en los procesos creativos del diseño gráfico*. Universidad Politécnica de Valencia.

Capítulo 8

Relevancia de la Imagen Pública en egresados de la Licenciatura en Diseño Gráfico del ITSON

Javier Alejandro Santana Martínez

Edissa Nereida Romero Vásquez

Introducción

El Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON) ofrece el Programa Educativo de Licenciado en Diseño Gráfico, que tiene como objetivo “formar creativos innovadores y socialmente responsables, capaces de solucionar necesidades de comunicación en distintos entornos dinámicos mediante la investigación, el desarrollo, gestión y dirección de proyectos visuales con enfoque colaborativo e interdisciplinario” (ITSON, 2024).

Dicha licenciatura cuenta en su octavo semestre con la materia de Imagen Pública, la cual pertenece al bloque de Innovación y Negocios, se compone de 3 unidades de competencias en el cual el estudiante aprenderá a establecer las estrategias necesarias para que las marcas logren persuadir a su mercado meta, a través de las herramientas de la imagen pública. Desarrollará competencias genéricas como emprendimiento, comunicación efectiva y solución de problemas. Para lo cual se requiere como prerrequisitos el saber de semiótica, psicología del consumidor, comunicación y relaciones públicas, publicidad y estrategias publicitarias.

En relación al concepto de diseño gráfico, Gómez & Villar (2018) expresan:

Generalmente hablamos del diseño como una profesión, sin embargo, se debe entender como un proceso, el quehacer de un profesional. Un diseñador busca proyectar no sólo una imagen, sino un conjunto de ideas que pueden ser capaces de transformar creencias, llegar al público esperado y persuadir una acción, ya sea una compra hasta un comportamiento, el diseño va más allá de lo que los ojos alcanzan a ver, transfiere sentimientos que mediante alguna teoría o un proceso, un grupo de personas detrás investigaron, procesaron, definieron, realizaron conceptualización y

proyección de tal manera que el receptor asuma, dependiendo de diversos factores la respuesta será la esperada (81).

La materia de imagen pública surge de la necesidad de contar con herramientas que, en primera instancia, complementen los conocimientos y habilidades de identidad, *branding* y *marketing* que las y los alumnos han desarrollado durante los siete semestres previos a esta materia, para luego, expandir sus opciones de herramientas y estrategias en cuanto a temas de imagen personal, imagen profesional e imagen física principalmente. Esto debido que en el semestre que se imparte la materia, es el último que cursarán las y los futuros profesionales del diseño gráfico.

Es por ello que el objetivo es evidenciar la relevancia que tiene la imagen pública en los egresados de la Licenciatura en Diseño Gráfico del ITSON, a través de un análisis de las estrategias de la disciplina, para una mayor conciencia al momento de ejercer la búsqueda de empleo, clientes y/o posicionamiento laboral.

Cuando un(a) egresado se enfrenta al momento de salir de la universidad y en la necesidad de verse inmerso(a) en el campo laboral de su profesión, puede enfrentarse a un sin número de dificultades. Factores internos como la incertidumbre, los nervios, ansiedad, inseguridad o “simplemente” el miedo de vivir nuevas necesidades y experiencias. Habrá por supuesto también diversos factores externos que detonen esos sentimientos, como la alta competencia laboral, la tasa de desempleo, la falta de trabajo, por mencionar algunos. Si bien el desempleo no es el eje central de este escrito, sí representa una complicación para el egresado universitario; Osorio (2018) establece que:

La publicidad ha utilizado este término para nombrar la forma en que el consumidor percibe o entiende a una marca, los mensajes publicitarios, acciones de comunicación y en general a todo aquello que involucre una elaboración del consumidor respecto a la publicidad de un anunciante (52).

Si bien la imagen pública no tiene como facultad modificar los factores externos, es decir, no cambiará el contexto y entorno de las y los egresados, sí podrá fortalecer la estrategia a seguir para cumplir con el/los objetivos. Por lo anterior surgen las siguientes interrogantes; ¿La imagen pública y sus estrategias, podrán ser de ayuda como insumo de estrategias para las y los egresados de la Licenciatura en Diseño Gráfico del ITSON para el cumplimiento de objetivos en dicho contexto?

Desarrollo

Imagen Pública

No es tema sencillo hablar de la imagen pública, sobre todo cuando es evidente que, en la actualidad, siguen existiendo dudas y confusión respecto a qué tanto aborda dicha disciplina. ¿Se trata del vestuario de una persona? ¿Se trata del “qué dirán”? ¿Será que “como te ven te tratan”? ¿La imagen pública es exclusiva de las y los políticos en México y en el mundo? Muchas de estas interrogantes se expresan en relación al tema, y es comprensible ya que, como cualquier disciplina o profesión, siempre podrán existir dudas cuando no se está completamente inmerso en la misma.

Gordoa (2015) en su libro “El poder de la imagen pública” expresa:

La palabra imagen puede definirse de muchas maneras. Si nos dirigimos a la enciclopedia, encontramos que es “la figura, representación, semejanza y apariencia de una cosa”. Reflexionando sobre esta definición podremos darnos cuenta de que existen las cosas y además su imagen (p.32–33).

El mismo autor, Gordoa (2015) destaca:

La imagen es un resultado y por lo tanto está provocada por algo; dicho de otra manera, es el efecto de una o varias causas. Estas causas siempre serán externas, ajenas al individuo y el efecto será interno, ya que se produce dentro del mismo individuo, en su mente. El efecto producido dependerá de la coherencia de las causas. En este sentido siempre nos referiremos a la imagen en su carácter mental. Basados en todo lo antes expuesto podemos concluir que una imagen pública será la percepción compartida que provocará una respuesta colectiva unificada (p.35-36).

En este sentido, la imagen pública termina siendo la idea colectiva que se genera a través del mensaje + los estímulos que lo acompañan, y que dan forma a la percepción que se tendrá sobre el/los emisores de dicho mensaje. Gómez & Villar (2018) mencionan que cuando se habla de imagen pública, la idea o percepción que se genera de un individuo, producto, marca o institución, en la audiencia, está basada en la suma de aspectos como el mensaje, el/los estímulos, el receptor/receptores, la opinión, la identidad, el tiempo y la reputación.

Percepción

Hablar de imagen pública es hablar de percepción, podemos afirmar que el crear cierta idea en la audiencia/mercado al que se dirige un mensaje, es el principal o uno de los principales objetivos cuando se trata de comunicar estratégicamente. Herramientas de

diseño gráfico, de marketing y por supuesto de imagen pública se ven integradas al momento de crear tanto el mensaje en sí, el contenido, como la forma en que se hará, los estímulos a la par del mismo. Gordo (2015) menciona:

La percepción es la sensación interior que resulta de una impresión material hecha en nuestros sentidos. Lo que con toda sencillez podría interpretarse como el recuerdo que no queda después de haber tenido una experiencia de cualquier clase y que evocaremos cada vez que nos refiramos a lo que lo causó (p.34-35).

Sobre el mismo concepto de percepción, Osorio (2018) establece:

La publicidad ha utilizado este término para nombrar la forma en que el consumidor percibe o entiende a una marca, los mensajes publicitarios, acciones de comunicación y en general a todo aquello que involucre una elaboración del consumidor respecto a la publicidad de un anunciante (p.52).

Más allá de referirnos a un tipo de producto/servicio específico, a su rubro, sus características y detalles, a lo que se refiere principalmente el concepto de percepción, sobre todo como herramienta, es a las posibilidades que se podrán tener y potenciar en miras de alcanzar objetivos comerciales, de comunicación y posicionamiento, ya que la idea que se logre transmitir a manera de estímulo a la par del mensaje, influirá en la futura toma de decisiones por parte del mercado meta.

La imagen personal y la imagen institucional

Si bien, se ha abordado conceptos básicos de la imagen pública, y destacado las similitudes y diferencias que guarda con la percepción común que se tiene sobre esta disciplina, resulta esencial dejar en claro la primera división o clasificación que se hace de la misma, ya que la imagen no es una disciplina o conjunto de herramientas exclusivas de un tipo de producto o persona. Esta primera clasificación manifiesta un par de conceptos que, si bien podrán echar mano de estrategias similares, podrán también ser altamente diferenciadas por la naturaleza del “sujeto” sobre el cual se trabaje la imagen. Gordo (2015) en su libro “El poder de la imagen pública” expresa:

La imagen personal será la percepción que sobre un individuo tenga su grupo objetivo mediante la cual éste le otorgará una identidad. Ejemplos: la imagen del presidente de la República, la imagen de un candidato político, la imagen del director general de nuestra empresa, etc. Por otro lado, la imagen institucional será la percepción que sobre una persona moral tenga su grupo

objetivo mediante la cual éste le otorgará una identidad. Ejemplos: la imagen de un partido político, la imagen de la empresa en la que trabajamos, la imagen de cualquier tipo de asociación, la imagen del restaurante de la esquina, etc. (p.80-81).

Con base en lo anterior, queda en manifiesto que la imagen pública no es una disciplina enfocada exclusivamente en personas o en productos en específico, sino que por el contrario, el trabajo estratégico de la misma se podrá aplicar en personas, independientemente de a qué se dediquen, sean estas estudiantes, políticos, amas de casa, una recién egresada, un maestro, una mascota a la que se quiera posicionar como *influencer*; así mismo, productos y servicios de cualquier índole, así como instituciones e incluso ideologías. El hecho de separar las imágenes personal e institucional tiene como principal fin identificar inicialmente las necesidades de la misma, en cuanto objetivos, percepción deseada, mercado meta, etc.

Imágenes Subordinadas

Cuando se habla de imagen pública, desde que se desea explicar/comprender y sobre todo, cuando se va a trabajar estratégicamente con las herramientas de la misma, es esencial conocer que la disciplina se sostiene de seis pilares, mismos que Gordo (2015) describe:

Hemos establecido que existen dos grandes grupos de imágenes, el de la imagen personal y es de la imagen institucional. Pero estas imágenes no se crean por sí solas. Ellas necesitan para existir de la conjunción de otras imágenes que van a darles cuerpo y que hemos llamado imágenes subordinadas. Estas imágenes subordinadas son: La imagen física, la imagen profesional, la imagen verbal, la imagen visual, la imagen audiovisual y la imagen ambiental (p.83).

Figura 1

Clasificación de la imagen pública.



Fuente: Elaboración propia.

Estas seis imágenes subordinadas (Figura 1), poseen cada una cierta característica, posibilidades y abordan aspectos muy en específico, que podrán aplicarse y desarrollarse dependiendo de diversos factores como el sujeto (persona o marca) con el que se trabajará estratégicamente, sus objetivos y su mercado meta.

La imagen física

Gordoa (2015) establece: “Podemos definir la imagen física como la percepción que se tiene de una persona por parte de sus grupos objetivo como consecuencia de su apariencia o de su lenguaje corporal (p.113)”. Se puede decir entonces, que la imagen física es lo que, en muchas ocasiones, erróneamente, se piensa que es el concepto total de imagen pública, es decir, los aspectos relacionados a la vestimenta, peinado, maquillaje, accesorios, etc. Dentro de la imagen física se destacan siete diferentes estilos, los cuales son: estilo natural, estilo tradicional, estilo creativo, estilo romántico, estilo seductor, estilo dramático y estilo elegante, los cuales se muestran en la Figura 2 en el mismo orden.

Figura 2

Estilos de imagen física



Fuente: Elaboración propia.

Como es visible, cada uno de los estilos tiene marcadas diferencias y otorga diversas herramientas de comunicación que se convierten en estímulos que podrán ayudar en aspectos de percepción y persuasión hacia el mercado meta.

La imagen profesional

Para Gordo (2015), la imagen profesional es lo que piensa en relación a lo que se comunica y cómo se comunica, es decir, la percepción que se crea en el mercado meta, con base o como consecuencia del desempeño profesional.

La imagen verbal

Sobre esta imagen subordinada, Gordo (2015) establece: “Se puede definir la imagen verbal como la percepción que se tiene de una persona o institución por parte de sus grupos objetivos como consecuencia del uso de la palabra oral o escrita” (163).

La imagen visual

La imagen pública con sus herramientas y derivados, se enfoca por supuesto en el estímulo de los sentidos. Bajo esta perspectiva, la imagen visual es la imagen subordinada encargada del sentido de la vista; Gordo (2015) menciona:

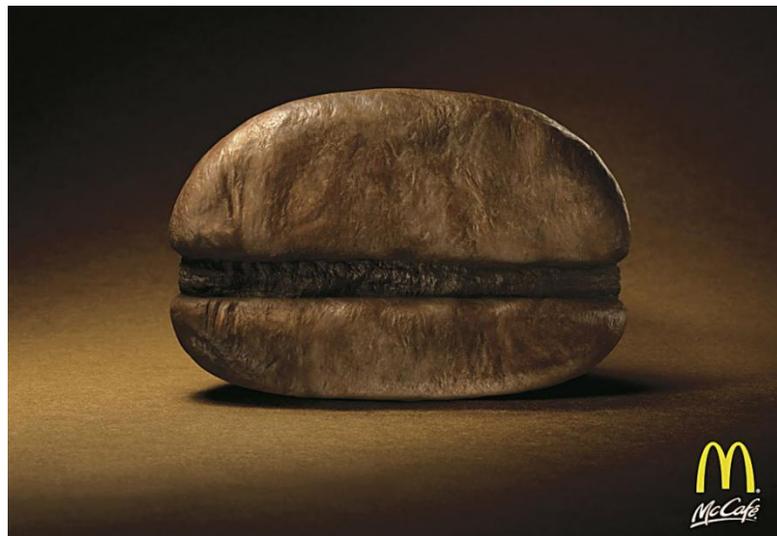
Se puede definir la imagen visual como la percepción que se tiene de una persona o institución por parte de sus grupos objetivo como consecuencia del uso de estímulos dirigidos al sentido de la vista. Esta definición abre el campo a la estimulación de las audiencias mediante el uso de fotografías, formas y colores, signos, símbolos, empaques, artículos promocionales, materiales de información como catálogos, folletos, instructivos, etcétera, y

a todos aquellos elementos visuales que puedan representar la imagen de una persona o institución (187).

Tomando como base la opinión del autor, los estímulos visuales que acompañan a un mensaje serán de gran soporte y podrán ser determinantes para el cumplimiento de los objetivos planteados por la marca persona/institución. Las figuras 3 y 4 son un ejemplo de cómo una marca como Mc Donald's entrega de una forma visual un mensaje claro y contundente en relación a uno de sus productos, el Mc Café.

Figura 3

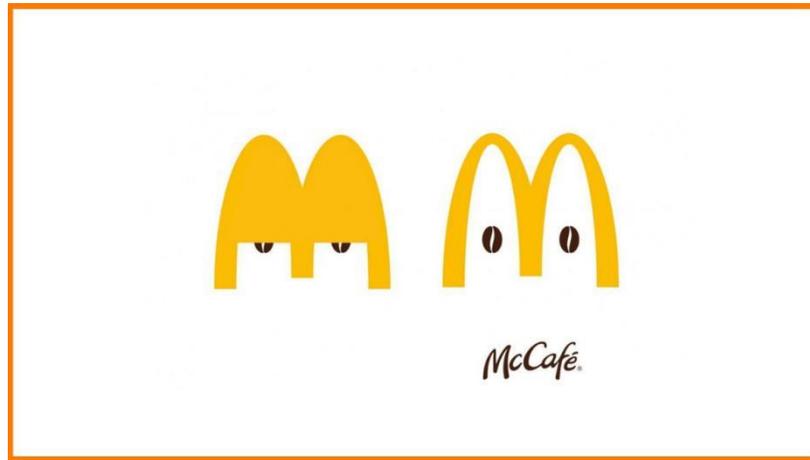
Publicidad Mc Donald's



Fuente: internet.

Figura 4

Publicidad Mc Donald's.



Fuente: internet.

La imagen audiovisual

En relación a esta imagen subordinada, Gordo (2015) menciona:

Se puede definir la imagen audiovisual como la percepción que se tiene de una persona o institución por parte de sus grupos objetivo como consecuencia del uso del estímulo dirigido al sentido de la vista o del oído, emitidos ya sea simultáneamente o por separado. Es evidente que las disciplinas especializadas en publicidad, propaganda, producción del audio y video, incluida la producción musical, encuentran en este terreno un campo fértil para su desarrollo y deberán ser usadas en aras de la creación de una imagen pública convincente (207).

La imagen ambiental

Cuando llegamos a un lugar, sea uno comercial, público o privado, las características del mismo, tales como la temperatura, el color, los olores, decoración, ruido o sonidos, por citar algunos, se convierten también en estímulos que producen una percepción sobre el lugar, así como de la marca o dueño del mismo, y nuestro cerebro comienza a decodificar estos estímulos y mensajes para emitir un juicio casi inconsciente. Gordo (2015) establece: "Se puede definir la imagen ambiental como la percepción que se tiene de una persona o institución por parte de sus grupos objetivos como consecuencia del uso de estímulos emanados de sus escenarios" (239).

En las figuras 5 y 6 se muestran ejemplos de dos espacios comerciales que tienen un trabajo de imagen ambiental funcional; es importante mencionar que esto no está apegado al lujo y a grandes inversiones (de no ser necesario), sino a un trabajo estratégico con base en las necesidades, deseos y hábitos del mercado meta de la marca.

Figura 5

Apple Store Fifth Avenue



Fuente: internet.

Figura 6

Starbucks Store Milan



Fuente: internet.

Comunicación persuasiva

Con base en lo analizado hasta este punto, queda en manifiesto que la percepción que se crea en la audiencia es, digámoslo así, la clave para efectos de comunicación. Ahora bien, cuando se logra la percepción deseada en el mercado meta, las posibilidades de persuadir a dicha audiencia serán mayores y mejores. Osorio (2018), expresa que la comunicación persuasiva, es decir, la que logra un mayor convencimiento en la audiencia que se tiene como meta, es el proceso mediante el cual un individuo (comunicador) transmite ciertos estímulos que por lo general serán verbales y/o audiovisuales, con el objetivo de modificar la conducta de los otros individuos (audiencia). Además, agrega que en este proceso se manifiestan cuatro elementos esenciales: a) el comunicador, que es quién transmite el mensaje, este puede ser un individuo, un producto o una marca, b) los estímulos que acompañan al mensaje y que son obra del comunicador, c) el auditorio, que son las personas/mercado meta que reciben el mensaje y estímulos, y finalmente d) las respuestas de la audiencia, a dichos mensajes y estímulos, lo que se ve reflejado en el cambio de conducta o guía en la toma de decisiones según sean los objetivos del comunicador.

En relación al concepto de persuasión, Morin & Renvoise (2020) expresan:

Gran parte de esa atención se gestiona por debajo de nuestro nivel de conciencia. Por lo tanto, resulta difícil de medir cuando uno le pide a su

audiencia que describa cuánto se centraron en tu mensaje. La conciencia, nuestra capacidad de observar e informar sobre nuestra experiencia inmediata, es lenta y frágil. Tus mensajes son construcciones narrativas que afectan a tu público a una velocidad mucho mayor de la que permite la conciencia. Por consiguiente, somos incapaces de describir la calidad de nuestra atención inmediata” (p.46).

Con base en la opinión de los autores, la persuasión sucede incluso en niveles de conciencia en donde no somos capaces de identificar los procesos de decodificación de los mensajes y sobre todo de los estímulos que los acompañan, es decir, cuando un mensaje nos emociona o nos hace sentir “algo”, el cambio de conducta y/o de decisiones podrá suceder sin que estemos completamente conscientes de ello. Como ejemplo, se muestra la figura 7, en donde incluso sin leer el texto, los espectadores pueden decodificar el mensaje y verse influidos por el mismo a través de las herramientas visuales.

Figura 7

Publicidad World Health Organization



Fuente: internet.

Cuando una persona trabaja estratégicamente estas herramientas de percepción y comunicación persuasiva, sucederá lo mismo que con los productos, marcas y ambientes; ¿Por qué una persona nos parece sumamente interesante después de verla unos pocos segundos? ¿Cómo es que nuestro instinto nos dice que desconfiemos de una persona o de cierta situación en la que estamos? ¿Cómo es posible que en ocasiones una “corazonada” pueda ser el factor determinante para elegir un empleado entre varios concursantes? Estas son simples ejemplos de interrogantes que son resueltas una vez que comprendemos la relevancia e impacto que tienen los estímulos para persuadir a una audiencia.

La primera impresión

Se dice que “la primera impresión es la más importante”, y es que claro, esto se refiere a la percepción que se crea en una audiencia la primera vez que se tiene un contacto con la misma. En el caso de las y los recién egresados no es la excepción, ya que estos normalmente al salir al campo laboral por primera vez, llegarán con algún objetivo relacionado a la obtención de un empleo, de ganar nuevos y/o mejores cliente, generar vínculos laborales de valor, entre otros; y es que esta interacción con las personas es necesaria e inevitable, por lo que toma total sentido lo que nuestro mercado meta piensa sobre nosotros y lo que les hacemos sentir sobre nosotros.

En relación a la comunicación prácticamente inmediata que se da al momento de interactuar con una audiencia, Gordo (2017) expresa:

Desde antes de empezar a hablar, ya hemos hablado en un lenguaje mucho más antiguo y universal: el lenguaje de los signos. Ha hablado nuestro sexo, edad, clase social y, sobre todo, ha hablado todo lo que llevamos puesto; el estilo, los colores, las texturas, los patrones, el diseño, el peinado, los accesorios, los adornos corporales y el aliño personal; todos estos elementos mandan mensajes que dicen mucho de nosotros. Hemos dado información sobre nuestros gustos, profesión, estado de ánimo y hasta sobre nuestra personalidad y autoestima (75).

Con base en esta perspectiva, desde el primer momento que se tiene contacto con una audiencia (desde una persona hasta una multitud), el envío de mensajes y a través de sus estímulos crean una percepción, una idea y esta primera impresión que podrá ser determinante o con cierta influencia en lo que se logre, apegado a los objetivos que se tengan. En relación a los diversos objetivos que se pueden tener al momento de abordar una audiencia, Gordo (2017) menciona que: “existirán momentos en los que desearás generar respeto, comunicar mucha autoridad y hasta cerrar un poco los canales de

comunicación; y existirán otros en los que desearás lucir accesible, abordable y empático, para generar confianza con tus audiencias” (76).

Conclusiones

Se concluye inicialmente que, independientemente de la carrera universitaria que haya cursado una persona, son muchas las necesidades que se tienen al momento de egresar, tanto en factores internos, propios de la persona, como factores externos relacionados a su contexto y entorno. Cuando un egresado(a) universitario quiere incursionar en el campo laboral, se enfrenta a diversos y grandes retos, uno de ellos puede ser el reconocimiento o posicionamiento en el medio, ya que si nos imaginamos al egresado(a) como un producto o como una marca, sería imaginarnos lo difícil que es para una compañía posicionar en el mercado a un nuevo producto; y mucho más cuando se enfrenta al hecho de que en dicho mercado ya hay otros muchos productos, o profesionales en este caso, que llevan años de experiencia, posicionamiento y reconocimiento.

Se llega a la conclusión también que, como lo dicta la imagen pública, es inevitable tener una imagen. En el caso de las y los egresados universitarios, específicamente de la Licenciatura en Diseño Gráfico del ITSON, se ven en la necesidad de trabajar estratégicamente con las herramientas de imagen física, imagen profesional e imagen verbal, por citar algunas, ya que esto está directamente vinculado al envío de imágenes y generación de estímulos, desde un buenos días hasta el diseño de su currículum, su tono de voz, vestimenta, presencia, estilo y demás. A esto se le agrega la percepción que crean en su audiencia (mercado meta) a través del contenido compartido en sus redes sociales, el cual es susceptible a la crítica del mercado meta y podría influir incluso en la toma de decisiones. En estos casos la audiencia o mercado meta pueden ser empleadores en el campo laboral y/o clientes potenciales a los cuales se quiera persuadir según los objetivos planteados.

Se concluye que el haber diseñado la asignatura de Imagen Pública para incluirla en el Programa Educativo de la Licenciatura en Diseño Gráfico del ITSON desde el Plan 2016 y hasta la actualidad, ha sido una decisión acertada y de gran impacto positivo en las y los estudiantes que han cursado la misma. Ya que han podido hacerse de herramientas y habilidades que les permiten idear estrategias de comunicación, percepción y persuasión, que serán de gran ayuda para potenciar sus posibilidades de éxito según sus objetivos planteados; emplearse, darse a conocer, posicionarse, colaborar, generar vínculos profesionales, por mencionar algunos. Se llega a la conclusión también de que es recomendable que otros programas educativos, fuera de LDG ITSON, pudieran contar con

una asignatura similar que permita a sus egresados tener dichas herramientas a su disposición.

Referencias

- Gómez-Ayala, I., & Villar-García, M. (2018). *Diseño gráfico e imagen pública, dos conceptos a debate*. Legado de arquitectura y diseño, 13(23), 79-86.
<https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/view/11620>
- González R., S. (2018). La comunicación persuasiva como instrumento para el cambio de opiniones. *Revista Mexicana de Opinión Pública/Revistas UNAM* 25, 185.
<https://doi.org/10.22201/fcpys.24484911e.2018.25.65182>
- Gordoa, A. (2017). *El método H.A.B.L.A: Imagen verbal en 5 sencillos pasos*. AGUILAR.
- Gordoa, V. (2015). *El poder de la imagen pública: Plan maestro para inspirar confianza y ganar credibilidad*. DEBOLSILLO.
- Licenciatura en Diseño Gráfico. (2024). Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON).
<https://www.itson.mx/oferta/ldg/Paginas/ldg.aspx>
- Morin, C., & Renvoisé, P. (2020). *El Código de la persuasión: cómo el neuromarketing puede ayudarte a persuadir de cualquier cosa a cualquier persona y en cualquier momento*. ALIENTA.
- Osorio, C. (2018). La percepción en la publicidad vs. la percepción en la psicología. *Colección Académica De Ciencias Sociales*, 5(1), 50–59.
<https://revistas.upb.edu.co/index.php/cienciassociales/article/view/4031>

Capítulo 9

Aprendizaje alternativo. La experiencia de un huerto demostrativo en las ciencias de la salud

Alejandra Espinoza Rodríguez

Roberto Limón Ulloa

Introducción

La crisis ambiental actual, marcada por el aumento de la contaminación y el deterioro de los ecosistemas, ha puesto en evidencia la relación intrínseca entre el medio ambiente y la salud humana. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), alrededor de siete millones de personas mueren anualmente debido a la contaminación del aire, lo que subraya la urgente necesidad de integrar la educación ambiental en diversos ámbitos de formación, especialmente en las ciencias de la salud.

Este ensayo aborda la implementación de un huerto demostrativo como estrategia educativa en el Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON), campus Empalme, con el objetivo de sensibilizar a los estudiantes de la Licenciatura en Enfermería (LENF) sobre la importancia de la sostenibilidad y su impacto en la salud pública.

En la actualidad, las instituciones educativas tienen la responsabilidad de formar profesionales capaces de responder a los desafíos ambientales y sociales. La inclusión de proyectos alternativos, como los huertos demostrativos, representa una oportunidad para desarrollar competencias prácticas, fomentar la conciencia ambiental y vincular el aprendizaje académico con la realidad comunitaria. Este ensayo explora cómo esta iniciativa educativa puede servir como modelo replicable para otras instituciones, promoviendo un enfoque integral hacia la sostenibilidad.

En el caso de la Licenciatura en Enfermería (LENF) del Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON), durante los primeros meses de preparación, los estudiantes adquieren conocimientos básicos sobre temas ambientales en la asignatura de ecología y salud. Como parte de esta competencia, se optó por realizar algún tipo de proyecto alternativo con relación a las actividades que realizan la mayoría de las universidades, ya que, al contar con amplios espacios y la infraestructura adecuada en ITSON Campus Empalme, se llevó a cabo la elaboración de un huerto demostrativo.

Planteamiento del problema

La salud humana, se encuentra ampliamente relacionada con el bienestar del medio ambiente que nos rodea. La humanidad enfrenta una diversidad de riesgos importantes para la salud, múltiples de ellos, relacionados con alteraciones ambientales, las cuales durante los últimos años han sido las causantes de un gran porcentaje de enfermedades a nivel mundial.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) ha informado que, según estimaciones en el 2019, la contaminación del aire ambiental en ciudades y zonas rurales de todo el mundo provoca cada año 4,2 millones de muertes prematuras; esta mortalidad se debe a la exposición a materia particulada fina, que causa enfermedades cardiovasculares y respiratorias, así como distintos cánceres (World Health Organization, 2022).

Tabla 1

Muertes a nivel mundial relacionadas con la contaminación exterior

Cardiopatías isquémicas	Accidentes cerebrovasculares	Enfermedades pulmonares Obstructivas	Infecciones respiratorias agudas	Cáncer de vías respiratorias
37%		18%	23%	11%

Fuente: Elaboración propia.

Como se observa en la Tabla 1, según cifras obtenidas en el 2019 por la Organización Mundial de la Salud, aproximadamente el 37% de las muertes prematuras relacionadas con la contaminación del aire exterior se debieron a cardiopatías isquémicas y accidentes cerebrovasculares, el 18% y el 23% de las muertes se debieron a enfermedades pulmonares obstructivas crónicas e infecciones respiratorias agudas, respectivamente, y el 11% de las muertes se debieron a cáncer de las vías respiratorias (National Geographic, 2024).

Actualmente la incorporación de la tecnología en la vida cotidiana, ha solucionado la mayoría de los problemas para obtener los recursos que el hombre necesita para sobrevivir, tal como es la alimentación, el acceso al agua potable, el desecho adecuado de residuos, saneamiento, entre otros. Sin embargo, la rápida obsolescencia de los dispositivos electrónicos y la creación constante de nuevos productos, así como la generación de plásticos y su alta demanda, generan una gran cantidad de residuos en todo el mundo.

Durante los últimos años, la tierra ha sufrido una gran crisis debido a la erosión del suelo, ya que, al estar sembrando constantemente y sobre todo a gran escala para satisfacer las necesidades alimenticias de la población mundial, devolverle la fertilidad y mantener su nutrición ha dejado de ser una prioridad en algunas entidades.

Dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), una de sus metas es mantener y restablecer la vitalidad del suelo. Como parte de sus funciones básicas, el suelo, regula los niveles hídricos de la tierra, así como la cantidad de gases y carbono presentes en ella. Este a su vez, contiene la mayoría de los nutrientes para los seres vivos, específicamente para las plantas.

Según cifras de la Subsecretaría de Agricultura (2023), en el Estado de Sonora en el año 2022, se sembraron 564 mil hectáreas las cuales produjeron 7.1 millones de toneladas de productos agrícolas. Sonora es líder a nivel Nacional en la producción de trigo. Sin embargo, en los últimos años, la contaminación del agua y del suelo, han contribuido a la disminución en la producción de hortalizas en todo el sur del estado, al no contar con las condiciones de suelo y agua adecuadas para su riego.

Hoy en día, las aguas residuales han solventado la demanda de riego en algunos sectores del sur del Estado. Estas, ejercen como un recurso hídrico que favorece a la agricultura, permitiendo el riego de cultivos aún en zonas desérticas, debido a que, por su ubicación geográfica, existe un déficit de agua. Es importante tener en cuenta que, las aguas residuales, contienen agentes patógenos y desechos que podrían resultar tóxicos para el organismo humano.

El trigo, ha sido un cultivo resistente ante distintas adversidades climáticas, así como a la escasez de agua. Sin embargo, con relación a la producción de hortalizas, frutas y algunas verduras que produce nuestra entidad, el escenario es más complejo.

Por otro lado, durante la última década, el mundo ha enfrentado diversos cambios climáticos, desastres naturales y otras contingencias ambientales, incluida la pandemia de COVID-19. Estos eventos han generado transformaciones en la vida cotidiana de las personas y han tenido un impacto significativo en el acceso a ciertos productos alimenticios, volviendo más compleja la obtención de algunos de ellos.

Asimismo, el aumento de los costos de algunos alimentos de la canasta básica en el año 2024, incrementaron en porcentajes significativos. Durante la primera quincena de 2024 con respecto al mismo período del año anterior, se registraron alzas de hasta 151% para el caso de algunas hortalizas, en las tres principales ciudades del país: Ciudad de México, Guadalajara y Monterrey (Saldaña, 2024).

Debido a estas inquietudes de índole nacional e internacional, actualmente como parte de la formación integral de un profesionalista, se tiene la necesidad urgente de adquirir conocimientos básicos sobre temas ambientales en sus primeros años de formación, ya que es responsabilidad social, la búsqueda de posibles soluciones.

Hoy en día, dentro de los niveles más básicos de la educación, como es el caso de preescolar, primaria y secundaria, los estudiantes llevan a cabo prácticas estratégicas que les permiten a los alumnos hacer conciencia sobre las bondades de los productos de la tierra, así como los aportes ambientales que se obtienen al reducir, reciclar y reutilizar los desechos, y con esto, disminuir la contaminación incluso desde casa. Siendo este, un intento por involucrar a la sociedad sin distinción de edad, en temas de interés común, como es un medio ambiente saludable. Sin embargo, aún no se logra sensibilizar a la mayor parte de la población sobre esta temática.

Como parte integral de los programas educativos, es importante sembrar en los estudiantes desde edades tempranas, distintas prerrogativas relacionadas con su responsabilidad social en el entorno que les rodea. Partiendo desde ese punto, con relación a la salud y al medio ambiente, ¿Qué actividades estrategias podría adaptar la educación, dentro de sus programas educativos, para sensibilizar a los jóvenes en formación con los temas ambientales?, ¿Cuál podría ser su participación dentro del área escolar, para aportar beneficios al medio ambiente?, ¿Qué actividades podrían realizarse en las instituciones educativas, con bajo impacto económico, y a su vez, aprovechar al máximo los recursos del suelo?

Objetivo

Los huertos demostrativos desarrollados dentro de los espacios de las instituciones educativas, tienen como objetivo principal incentivar a la población estudiantil sobre las bondades de los productos de la tierra, así como fomentar en ellos, la importancia para mejorar la calidad del suelo y el medio ambiente, mediante técnicas sustentables de bajo costo.

Mediante este tipo de proyectos, se pretende cumplir con el buen aprovechamiento de los productos alimenticios ricos en vitaminas y minerales, con alto impacto en la salud nutricional de los seres humanos.

Promover los huertos demostrativos en un nivel universitario, permite a los estudiantes hacer buen uso de nuestros recursos naturales, conservar la diversidad, proteger nuestros cultivos nativos propiamente característicos de cada comunidad,

promover prácticas alimentarias saludable, fomentar el trabajo colaborativo y, sobre todo, practicar una actividad ecológica respetuosa con el medio ambiente.

Desarrollo

Previo a la ejecución del huerto demostrativo, se realizó una planeación que consistía en la recolección de datos y el diagnóstico del suelo. En ITSON Campus Empalme, se cuenta con una gran cantidad de terreno sin habilitar, por lo cual, se optó por aprovechar un espacio sin uso para implementar este proyecto.

Realizar un diagnóstico del suelo, permite conocer la realidad de la institución educativa para ejecutar el huerto demostrativo, y con esto, conocer las características esenciales de la tierra, planificar los alimentos que podrían sembrarse, así como la disponibilidad del agua en el mismo.

Es importante destacar que, la comunidad de Guaymas y Empalme, aportan un porcentaje significativo de hortalizas y verduras en el estado de Sonora, lo cual, brindó factibilidad y sustentabilidad al presente proyecto.

Este proyecto tuvo como propósito documentar y analizar la implementación de un huerto demostrativo, como herramienta educativa en contexto con la Licenciatura en Enfermería, destacando los resultados obtenidos.

Los participantes en el proyecto fueron 45 estudiantes, 10 hombres y 35 mujeres, estudiantes de LENF en Campus Empalme, quienes ejecutaron las tareas de limpieza y mejoramiento del suelo, así como también, realizaron los surcos para la siembra de las semillas y algunas pequeñas plantas que fueron recibidas en calidad de donación. A su vez, se integraron a este proyecto autoridades y personal académico y administrativo, interesados y comprometidos con el mejoramiento ambiental, tales como personal de servicios generales, maestros y cuerpo de gobierno, los cuales, permanecieron pendientes de las necesidades que fueron surgiendo en la elaboración del huerto.

Al iniciar con la ejecución del huerto, el primer paso fue seleccionar el terreno. Para esto, se recibió asesoría de personal con mayor experiencia en este tipo de proyectos, lo cual permitió tomar una decisión adecuada y objetiva. Uno de los puntos más importantes a tener en cuenta fue la disponibilidad de sol y agua. Una vez seleccionado el terreno, se procedió a estudiar la tierra y a realizar el análisis de la calidad del agua.

El análisis de la tierra fue realizado mediante investigaciones en distintas bibliografías, así como solicitando asesoría de algunos expertos en el campo, para conocer así, las condiciones de la tierra. Se obtuvo la conclusión que, debido a que el suelo seleccionado tenía más de diez años sin producir plantas o fruto alguno, además, contaba

con gran cantidad de rocas y un color rojizo, característico de la presencia de sales en la superficie, debía ser limpiado, mejorado y nutrido para la ejecución del huerto.

El diagnóstico del agua fue realizado mediante un dispositivo para pruebas de agua, el cual, permite medir el valor de PH, la temperatura y la salinidad de la misma. Debido a que el Valle de Empalme recibe agua de distintas fuentes, como es el río Yaqui y Maytoarena, era de suma importancia conocer el nivel de salinidad del agua. Este instrumento nos compartió un valor favorable y óptimo para la siembra de cultivos en el huerto demostrativo.

Figura 1

Salinidad de agua



Nota. Imagen ilustrativa del nivel de salinidad del agua registrado en las instalaciones de la universidad.

Una vez realizado este análisis, se procedió a la gestión de los materiales y accesorios necesarios para la implementación del proyecto. Dado a que la institución educativa cuenta con un área específica de servicios generales, dentro de la cual, cuentan con instrumentos básicos como palas, picos, carrillo de traslado, mangueras, entre otros, no existió la necesidad de realizar compras de alto impacto económico en el proyecto.

Los estudiantes comprometidos con este proyecto, recibieron algunas plantas pequeñas para ser sembradas en el huerto, por medio de donaciones e incluso algunos de ellos, por medio de sus familiares, ya que en sus hogares practican este tipo de actividad.

Entre las últimas actividades de planeación, se investigó acerca de los diferentes sistemas de riego. Después de estudiar las ventajas y desventajas de los diferentes sistemas que se implementan en estos proyectos, se optó por escoger un sistema de riego por goteo.

El riego por goteo es un sistema donde el agua se distribuye por pequeños conductos que requieren presión para salir. El riego por goteo pretende la eyección de agua sólo en una parte del suelo, mediante diminutos caudales a baja presión. Este tipo de riego

se denominan localizados porque humedecen un sector del suelo, lo cual resulta suficiente para un cultivo.

Según bibliografías, el riego por goteo cuenta con algunas ventajas, entre las cuales está el mayor aprovechamiento del recurso hídrico, además, se estima un ahorro entre un 20 y 40% de agua con respecto a otros sistemas.

Tabla 2

Comparación de efectividad de los distintos sistemas de riego

Sistema de riego por inundación	Sistema de riego por aspersión	Sistema de riego por microaspersión	Sistema de riego por goteo	Sistema de riego por nebulización
55-65%	80%	90%	95%	90%

Fuente: Elaboración propia.

Como se observa en la Tabla 2, el sistema de riego por goteo resulta más eficiente. La idea es elegir la mejor opción de acuerdo a las necesidades de las plantas y los productos que producen, de manera que se garanticen los nutrientes y condiciones ambientales ideales para su desarrollo (Gestion, 2022). Los accesorios para su implementación resultan poco costosos, siendo estos además fáciles de encontrar en el mercado, lo cual brindó mayor factibilidad a este proyecto.

La metodología implementada resultó favorable, ya que, al llevarla a cabo minuciosamente, se pudo programar con éxito las fechas de limpieza y siembra del huerto. A principios del mes de febrero del 2023, los cuarenta y cinco alumnos realizaron las labores de limpieza y ablandamiento de la tierra. Posteriormente, en equipos de cinco integrantes, procedieron a realizar los surcos para la siembra de las semillas y las plantas de distintos frutos previamente seleccionados. Por último, con apoyo y asesoría de un experto en huertos escolares, instalaron el sistema de riego por goteo.

La selección de los frutos a sembrarse se llevó a cabo en forma libre, ya que, la variedad de cultivos que se podían llevar a cabo en esta región era bastante, por lo cual, los estudiantes decidieron libremente sobre sus preferencias gustativas en el momento de escoger las semillas y las plantas.

Algunos de los cultivos que sembraron fueron; calabaza, maíz, tomate, cebolla, rábano, chiles de distintas variedades, sandía, melón, pepino y repollo.

Debido a que los distintos cultivos tienen diferentes fechas de término cada uno, es que fueron distribuidos en distintos surcos, con el objetivo de no ser mezclados y que, a su vez, fueran regados uniformemente.

Finalmente, durante las semanas y meses de espera, como parte de las actividades programadas en la asignatura de *Ecología y Salud*, los estudiantes asignaron entre ellos diferentes actividades de cuidados en el huerto, tales como extracción de maleza, control de vectores, vigilancia en el crecimiento de las plantas, el riego y las condiciones cotidianas de las mismas.

Los resultados obtenidos en este proyecto fueron altamente favorables. Desde el punto de vista del conocimiento, resultó sumamente enriquecedor que los estudiantes de LENF vivieran una experiencia distinta a las actividades usualmente practicadas por otras universidades regionales en pro del medio ambiente.

El huerto demostrativo se consolidó como un recurso valioso para transformar espacios dentro de las instituciones educativas en estrategias de aprendizaje interactivo con el entorno. Este enfoque permitió a los estudiantes comprender mejor la relación entre la salud y el medio ambiente, además de fomentar actitudes y hábitos responsables hacia el cuidado ambiental, maximizando el uso sostenible de los recursos de la tierra.

Asimismo, su participación fue considerada un hito en el campus, ya que, al ser pioneros en la creación del huerto, aprendieron la metodología adecuada para replicar esta actividad en otros contextos futuros.

Es importante destacar que estas prácticas relacionadas con la tierra y su entorno incentivaron a los estudiantes a sensibilizarse sobre los problemas ambientales que afectan tanto a nivel global como local. Esto los motivó a involucrarse activamente en la búsqueda de soluciones que contribuyan a la mejora del estado ambiental de nuestro planeta.

En cuanto a los resultados en materia prima, el proyecto dio frutos concretos con una cosecha abundante de productos de la tierra. En abril de 2024, se llevó a cabo la primera cosecha en presencia de los 45 estudiantes y maestros participantes, quienes tuvieron la oportunidad de recolectar personalmente hortalizas como calabazas, chiles, cebollas, pepinos y rábanos.

Este proyecto no solo logró fomentar la responsabilidad ambiental, sino que también dejó un legado de aprendizaje práctico y una conexión más profunda con la naturaleza. A continuación, en la Tabla 3, se muestran algunas cantidades aproximadas de la primera cosecha obtenida en el mes de abril 2024.

Tabla 3*Cosecha obtenida en el huerto demostrativo*

Calabaza	Chile (Distintas variedades)	Cebolla	Rábanos	Pepino
22 piezas	20 piezas	40 piezas	80 piezas aproximadamente	15 piezas

Fuente: Elaboración propia.

Durante la cosecha, los estudiantes de LENF compartieron sus perspectivas sobre este emotivo momento. Para la mayoría, era fue la primera vez que tenían la oportunidad de experimentar de cerca cómo se realiza una cosecha y cómo se producen las hortalizas y vegetales que consumen a diario en sus hogares. Algunos estudiantes quedaron tan emocionados con la actividad que, por iniciativa propia, decidieron implementar esta práctica en los jardines de sus casas, utilizando el conocimiento y la experiencia adquiridos durante el proyecto.

Las hortalizas obtenidas destacaron por dos características principales. En primer lugar, al ser cultivadas en un terreno que llevaba más de diez años sin ser utilizado, los vegetales lograron una calidad muy cercana a los productos orgánicos. En segundo lugar, las plantas fueron cultivadas con una mínima intervención de productos químicos, priorizando en todo momento la seguridad y la naturalidad de los cultivos.

Al finalizar la cosecha, los estudiantes decidieron llevar parte de los productos a sus hogares para mostrarlos a sus familias y compartirles el proceso detrás de su origen. Por otro lado, un grupo de alumnos planificó donar parte de la cosecha a una estancia para adultos mayores. Este gesto representó un doble aprendizaje: no solo se cultivaron alimentos, sino también valores como el servicio, la solidaridad, la empatía y el amor por la comunidad. Estas actitudes son fundamentales en la formación integral de los futuros profesionales de la salud, quienes deben ser sensibles y comprometidos con el entorno en el que viven.

Conclusiones

El proyecto del huerto demostrativo en ITSON campus Empalme demuestra que es posible integrar prácticas educativas sostenibles en la formación profesional, fortaleciendo tanto competencias técnicas como valores sociales. Esta iniciativa resalta la importancia de expandir estas prácticas a otros contextos educativos para promover la sostenibilidad y mejorar la calidad de vida a través de la educación y el trabajo colaborativo.

Resulta fundamental analizar el impacto a largo plazo de los huertos demostrativos en la comunidad y explorar la integración de tecnologías avanzadas para optimizar su gestión. Además, se debe resulta ideal involucrar a un mayor número de estudiantes y docentes en este tipo de proyectos, garantizando su continuidad y ampliando su alcance.

Los huertos demostrativos representan una estrategia efectiva para abordar desafíos ambientales y de salud, combinando educación, sostenibilidad y responsabilidad social. Además, su implementación en el área escolar es importante por diversos motivos, entre los cuales se encuentran cultivar alimentos nativos, propios y característicos de cada localidad, respetando así sus costumbres y tradiciones. Según información De Agricultura y Desarrollo Rural (s. f.-a), los huertos implementados con fines pedagógicos y un componente educativo, constituyen una plataforma de aprendizaje práctica que incorpora una variedad de actividades interdisciplinarias, con múltiples beneficios a corto, mediano y largo plazo para la comunidad escolar. Además, promueven la biodiversidad al atraer distintas especies de insectos y aves, y enseñan a los estudiantes sobre prácticas de cultivo sostenible (Ramírez, 2024).

Estos espacios permiten enseñar más allá de la educación ambiental y las ciencias naturales; pues además de aprender a cultivar, cosechar, conservar, preparar los alimentos y comer frutas y verduras frescas, se adquieren conocimientos sobre los ecosistemas; se trabaja en equipo y mejoran las habilidades, las relaciones escolares y con la comunidad (Pavón, s. f.).

Esta experiencia fue enriquecedora y fructífera para la formación de futuros profesionales de la salud, como los estudiantes de la Licenciatura en Enfermería. En este contexto, es esencial que los estudiantes conozcan las bondades de los productos de la tierra y desarrollen conciencia sobre el impacto positivo de estas prácticas en la salud propia y de la comunidad. Además, les permite comprender la relación entre el medio ambiente y la salud comunitaria.

El programa educativo de la Licenciatura en Enfermería en el campus Empalme busca transmitir de generación en generación los conocimientos adquiridos a través de esta primera experiencia con el huerto demostrativo (Figura 2). Asimismo, pretende fortalecer las habilidades desarrolladas y seguir concientizando a la población sobre los beneficios para la salud derivados de ser más responsables y respetuosos con el medio ambiente.

Figura 2

Huerto demostrativo



Nota. Imagen ilustrativa del huerto en pleno crecimiento.

Referencias

Agricultura y Desarrollo Rural (s. f.-a). *Huertos escolares, enseñanza y alimentación*. Blog. Gobierno de México.

<https://www.gob.mx/agricultura/es/articulos/huertos-escolares-ensenanza-y-alimentacion#:~:text=El%20principal%20objetivo%20de%20estos%20huertos%20es%20que,del%20servicio%20de%20alimentaci%C3%B3n%20en%20las%20escuelas%20beneficiadas.>

Agricultura y Desarrollo Rural (s. f.-b). *¡Viajemos por México! Próximo destino: Sonora*. Blog. Gobierno de México. <https://www.gob.mx/agricultura/articulos/viajemos-por-mexico-proximo-destino-sonora#:~:text=Producci%C3%B3n%20agr%C3%ADcola,-Con%20un%2062.9&text=Entre%20los%20principales%20productos%20que,una%20producci%C3%B3n%20de%20200%2C043%20toneladas.>

Gestión. (2022, 3 diciembre). *Tipos de sistemas de riego: ventajas y desventajas de cada uno*. Gestión Agroambiental S.A.S. <https://gestionagroambiental.com/tipos-de-sistemas-de-riego-2/>

National Geographic España. (2024, 24 mayo). *National Geographic*. <https://www.nationalgeographicla.com/medio-ambiente/2023/01/como-impacta-el-aire-contaminado-en-la-salud-de-los-humanos#:~:text=La%20OMS%20estima%20que%20en%202019%20aproximada>

mente%20el,el%2011%25%20a%20c%C3%A1ncer%20de%20las%20v%C3%ADas%20respiratorias.

Pavón, C. (s. f.). *Huertos pedagógicos*. Secretaría de Bienestar. Gobierno de México. <https://www.bienestar.gob.mx/sibien/index.php/sustentabilidad/20->

[sustentabilidad/28-huertos-pedagogicos](https://www.bienestar.gob.mx/sibien/index.php/sustentabilidad/20-sustentabilidad/28-huertos-pedagogicos)

Ramírez, A. A. (2024, 3 febrero). *La importancia de los huertos escolares*. Huertos En Casa. Huertos Urbanos. <https://elrincon-verde.com/la-importancia-de-los-huertos-escolares/>

Saldaña, I. (2024, 2 febrero). *Cuesta de enero: ¿Qué alimentos subieron de precio en la primera quincena del 2024?* El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/cartera/cuesta-de-enero-que-alimentos-subieron-de-precio-en-la-primera-quincena-del-2024/>

Subsecretaría de Agricultura. (2023, marzo 11). *Secretaría de Agricultura, Ganadería, Recursos Hidráulicos, Pesca y Acuicultura* (SAGARHPA). <https://sagarhpa.sonora.gob.mx/subsecretarias/agricultura>

World Health Organization: WHO. (2018, 2 mayo). *Nueve de cada diez personas de todo el mundo respiran aire contaminado*. Organización Mundial de la Salud. <https://www.who.int/es/news/item/02-05-2018-9-out-of-10-people-worldwide-breathe-polluted-air-but-more-countries-are-taking-action>

World Health Organization: WHO. (2022, diciembre 19). *Contaminación del aire ambiente (exterior)*. [https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/ambient-\(outdoor\)-air-quality-and-health](https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/ambient-(outdoor)-air-quality-and-health)

Capítulo 10

Diálogos e historia del Seminario Permanente de Arte y Cultura

Cristian Salvador Islas Miranda

Resumen

El *Seminario Permanente de Arte y Cultural (SEPAC)* del Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON), perteneciente al Departamento de Sociocultural en colaboración con el Cuerpo Académico *Gestión Cultural, Arte y Ocio*, inició actividades en el ciclo escolar enero-mayo del 2024. La primera temporada se dedicó a la lectura de exponentes de la literatura local a través de conversatorios articulados con el título: *Expresiones Contemporáneas de la Literatura en Ciudad Obregón*, cuyo objetivo fue difundir el trabajo literario de escritores y escritoras de Ciudad Obregón, en las formas narrativas: poesía, cuento y novela; distribuidas en cuatro sesiones presenciales dentro de las instalaciones de ITSON, unidad Náinari. El presente ensayo tiene como objetivo realizar una reflexión acerca de los resultados obtenidos en la temporada y la importancia de este tipo espacios para la lectura y análisis literario en la comunidad universitaria. También se realiza una revisión histórica de proyectos semejantes que se han emprendido en ITSON, se concluye con una semblanza breve de los creadores y creadoras literarias con una selección de las recomendaciones brindadas en las sesiones del seminario para depurar el arte de escribir de cada asistente. Lo anterior porque los consejos relacionados con la formación como escritor o escritora y la creación de un texto, son elementos clave que cualquier persona, que tenga interés en generar relatos inéditos, debe poseer en su portafolio de recursos literarios.

Palabras clave: Seminario, literatura local, creación literaria

Introducción

Un seminario enfocado en el análisis de textos literarios y teoría del arte, en un escenario universitario, permite a las y los estudiantes vivir una experiencia teórica que complemente su formación profesional porque brinda la oportunidad de adentrarse en el mundo de la creatividad a lo largo de sesiones, donde se realiza una exploración de la epistemología del arte, corrientes literarias o entablar diálogos con quienes producen obras artísticas y reflexionar acerca del impacto que el arte o la literatura ha tenido en sus vidas; además, se vive la “interacción entre práctica y teoría logrando que el alumno profundice en los contenidos propuestos para cada asignatura” (Arraéz-Betancort et al, 2010, p. 411), en particular, aquellas relacionadas con las humanidades.

En cuanto a la función del seminario se coincide con Riera et al (2003, citado por Arraéz-Betancort et al, 2010) quien caracterizó algunas acciones propias de la actividad académica como se enlista a continuación:

1. Orientación y seguimiento del estudiante en su proceso de aprendizaje autónomo y autorregulado.
2. Vivencia de un clima de trabajo y de estímulo intelectual cooperativo.
3. Aportación al estudiante de la experiencia intelectual y profesional del profesor-tutor.
4. Fomento de la capacidad de síntesis interdisciplinaria.
5. Promoción de la transferencia de los conocimientos a la práctica profesional.
6. Promoción de la adquisición de estrategias y técnicas para el trabajo autónomo del estudiante en función de los intereses personales y grupales.
7. Fomento de las capacidades de diálogo, argumentación, retórica y de contraste de opiniones.
8. Promoción de las habilidades y actitudes necesarias para el trabajo en equipos con intereses interdisciplinarios diversos.
9. Desarrollo de la capacidad de evaluación y autoevaluación del propio proceso de aprendizaje. (Riera et al, 2003, citado por Arraéz-Betancort et al, 2010, p. 411)

Partiendo de lo anterior, a inicios del año 2024 se emprendió un proyecto de intervención cultural de convocatoria abierta en el Instituto Tecnológico de Sonora, unidad Náinari, denominado *Seminario Permanente de Arte y Cultura (SEPAC)*, con la visión de ser un espacio de asistencia libre para la lectura de diferentes temas relacionados con las artes y estudios culturales, por lo que el presente ensayo tiene como objetivo realizar una reflexión acerca de los resultados obtenidos en la primera temporada y su importancia como una alternativa para fomentar “las capacidades de diálogo, argumentación, retórica y de contraste de opiniones” (Riera et al, 2003, citado por Arraéz-Betancort et al, 2010, p. 411), el pensamiento crítico y promover el trabajo autónomo con base en el interés personal que se pueda incentivar mediante los contenidos propuestos. También se realiza una revisión histórica de proyectos semejantes que se han emprendido en ITSON y se concluye con una semblanza breve de los creadores y creadoras literarias que aceptaron la invitación para visitar las instalaciones de ITSON y compartir sus experiencias en el día a día como protagonistas de la literatura local. Se concluye con una selección de las recomendaciones brindadas para depurar el arte de escribir de cada asistente.

Desarrollo

Un lugar para el análisis literario en la universidad permite conectar con otras personas interesadas en la lectura de temas diversos, creando un espacio de intercambio en el que las ideas fluyen mediante el ejercicio hermenéutico y el diálogo. Distintos autores (Garrido,

2014; Domingo, 2014; Moncada, 2016; Pennac, 2019; Sastrías, 2006; Secretaría de Educación y Cultura, 2004) coinciden en que la apertura de este tipo de proyectos, brinda las siguientes oportunidades de desarrollo en cuando a las habilidades de quienes se encuentran estudiando cualquier nivel educativo:

Ampliación de horizontes: permiten a los estudiantes explorar áreas creativas y culturales que podrían no estar cubiertas en sus programas académicos habituales. Esto les brinda la oportunidad de ampliar su visión, adquirir nuevos conocimientos y desarrollar una apreciación más profunda por el arte y la cultura en general.

Interdisciplinariedad: El arte, la literatura y la cultura son campos que se entrelazan con una variedad de disciplinas, desde la historia y la sociología hasta la psicología y la economía. Un seminario de este tipo en una universidad fomenta la interdisciplinariedad, promoviendo la integración de diferentes áreas de estudio y enriqueciendo la formación académica de los estudiantes.

Desarrollo de habilidades creativas: Participar en un círculo de lectura estimula la creatividad, la imaginación y la capacidad de pensamiento crítico de los y las estudiantes. Estas habilidades son fundamentales no solo en el ámbito artístico, sino también en el mundo laboral actual, donde la innovación y la resolución de problemas creativos son altamente valoradas.

Fomento de la expresión y el pensamiento crítico: Mediante las actividades de reflexión en torno a una lectura, se exploran y cuestionan conceptos, promoviendo el pensamiento crítico y la capacidad de análisis.

En ese sentido, el SEPAC del Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON), perteneciente al Departamento de Sociocultural en colaboración con el Cuerpo Académico *Gestión Cultural, Arte y Ocio*, inició actividades en el ciclo enero-mayo del 2024, y la primera temporada se dedicó a la lectura de exponentes de la literatura local a través de conversatorios articulados con el título: *Expresiones Contemporáneas de la Literatura en Ciudad Obregón*, cuyo objetivo fue difundir el trabajo literario de escritores y escritoras de Ciudad Obregón, en las forma narrativas: poesía, cuento y novela; distribuidas en cuatro sesiones presenciales dentro de las instalaciones de ITSON. De esa manera, estudiantes pertenecientes a diversos programas educativos, tuvieron la oportunidad de conocer a los y las protagonistas del arte de escribir, mediante la lectura y análisis de su producción literaria; escuchar los testimonios personales que motivaron la creación de algún texto y, por último, recibir consejos para emprender sus propios trabajos narrativos. Antes de compartir los resultados, se considera importante atender el siguiente cuestionamiento:

¿cuáles fueron los primeros proyectos, en formato de seminario, en los cuales se promovió la difusión y lectura de textos literarios en el ITSON?

Historia

Se tiene identificado que el primer *Seminario de Literatura* se realizó en 1959, cuando el Instituto Tecnológico del Noroeste (ITNO) era bachillerato (Moncada, 2007); cabe mencionar que en mayo de 1962 se modificó el nombre a Instituto Tecnológico de Sonora, una vez que el Gobierno del Estado de Sonora promulgó la Ley no. 20 y la reconoció como una “institución descentralizada de enseñanza tecnológica, con personalidad jurídica y patrimonio propio, autonomía en su organización, funcionamiento y gobierno” (Instituto Tecnológico de Sonora, 2021, párr. 5).

Moncada (2007) afirma que la recién inaugurada Aula Magna del plantel, fue el recinto de diversas conferencias, siendo el 11 de febrero de 1959 que el *Seminario de Literatura* inició actividades con el tema: *La Literatura como estructuración de los pueblos, fenómeno histórico y humano* por Alberto Delgado Pastor, de ahí continuó una serie de conferencias relacionadas con la literatura, historia y cultura occidental (ver Tabla 1).

Tabla 1

Programa general del primer Seminario de Literatura que se realizó del 11 de febrero al 14 de mayo de 1959 en las instalaciones del ITNO

Mes	Día	Tema	Conferenciante
Febrero	19	El Dante y su obra: sentido universal	Felipe Termignone
	23	El encanto de la poesía indígena	Carlos Moncada Ochoa
Marzo	11	El genio de Shakespeare	Colyn Byerly
	14	Aspectos de la literatura del Siglo de Oro	Jorge García Sánchez
Abril	18	La tragedia griega	Felipe Termignone
	3	Realismo y naturalismo en la novela francesa	Alberto Delgado Pastor
	22	Recuerdos de la barraca de García Lorca	Carlos Sáenz de la Calzada
	29	Herencia cultural de Roma	Felipe Termignone
Mayo	6	Tópico de la literatura latinoamericana	Héctor Navarrete Dondé
	14	La poesía y el cuento contemporáneos	Carlos Moncada Ochoa

Nota: Elaboración propia con base en Moncada (2007, p. 41).

También existió un programa de fomento a la lectura que se caracterizó por su longevidad, llamado: *Café Literario “Por el placer de leer”*, que, de acuerdo con Islas (2015), sus orígenes se remontan a la Academia de Pensamiento Crítico perteneciente al bloque de Formación General en 2004; cuyos primeros coordinadores y coordinadoras fueron

capacitados para adquirir las herramientas de mediación lectora con el diplomado en *Novelística Universal y el Seminario de Análisis Literario y Pensamiento Crítico*. En una de las actualizaciones de planes de estudio institucional, la Academia desapareció, pero las actividades continuaron de manera independiente a petición de los mismos estudiantes que se habían apropiado del proyecto literario; sin embargo, para solventar los gastos de operación quienes estaban a cargo del *Café Literario* tuvieron que buscar apoyos económicos externos a través de convocatorias estatales como el *Programa de Desarrollo Municipal de Sonora*.

De 2012 a 2017, *Café Literario* obtuvo el apoyo del Departamento de Sociocultural a través de un recurso otorgado por la Dirección de Ciencias Sociales y Humanidades para gastos de operación; por lo que se pudieron realizar diferentes actividades para promover el proyecto en la comunidad universitaria, quienes fueron testigos de talleres de creación literaria, conferencias, festejo de días festivos como el Día del Libro y los Derechos de Autor, celebraciones de onomásticos de autores, trabajo en red con los campus Navjoa, Guaymas y Empalme (Islas et al, 2014), múltiples conversatorios, eventos artísticos, lectura de obras literarias unidas por un mismo tema, dividido en doce sesiones al semestre. Algunos ejes transversales en el que se leyeron capítulos de novela, cuentos, ensayos o poemas, fueron los siguientes: 1. La mujer en la literatura. 2. Titanes de la literatura universal. 3. Premios Nobel. 4. Pasaporte a Francia. 4. Tributo a nuestras letras mexicanas.

En 2022, las sesiones de *Café Literario* migraron a la modalidad virtual mediante la transmisión en vivo de entrevistas a diferentes protagonistas de la literatura regional, difundidas en la fanpage de *Facebook*: *Café Literario ITSON*. Actividades realizadas en colaboración con el Departamento de Extensión de la Cultura. A partir del año 2024, el nombre de *Café Literario ITSON* se modificó a *Seminario Permanente de Arte y Cultura*, porque desde el título se manifestaba una flexibilidad temática que se podría expandir en un abanico de tópicos posibles relacionados con la estética, historia del arte, teoría cultural, corrientes literarias, entre otros y no se acotaba el alcance a sólo lecturas de literatura fantástica.

Diálogos del Seminario Permanente de Arte y Cultura

La habilidad de la escritura es un arte en sí misma, una forma de expresión que trasciende el papel y las palabras para conectar con las emociones, los pensamientos y las experiencias de quien escribe con quien lee. Es un medio para plasmar ideas, contar historias, transmitir conocimientos y explorar mundos, reales e imaginarios; para ello se requiere no solo dominio gramatical, sino también creatividad, sensibilidad, pero, sobre

todo, pasión. Cada frase, cada párrafo se convierten en una pincelada en el lienzo en blanco o una actuación en el escenario de la mente del lector.

Mediante la escritura, se pueden crear universos enteros a través de la *novela*; evocar emociones profundas en la *poesía*; provocar reflexiones con la lectura de un *ensayo* y despertar la fantasía al sumergirse entre las letras de un *cuento*. En pocas palabras se crea un vínculo, entre el texto y quien lo lee, a través del diálogo silencioso donde las palabras se convierten en vehículos de ideas, sentimientos y significados. El arte de escribir trasciende la frontera del tiempo, permitiendo a las voces del pasado dialogar con el futuro, y, los del presente con sus contemporáneos. Es un legado que perdura en el paso de los años, para formar parte del testimonio de la humanidad, en particular, de aquellos que se atreven a plasmar sus pensamientos en papel y liberarlos a través de la publicación.

En ese mismo sentido, en la primera temporada del *SEPAC*, los cuatro creadores y creadoras con libros publicados en diferentes editoriales, una vez que hablaron de su trayectoria y leyeron fragmentos de sus obras, ofrecieron consejos a los estudiantes acerca de sus técnicas para escribir con miras a motivarlos a realizar sus propios relatos y de esta manera fomentar la expresión individual. Las participaciones fueron en el siguiente orden:

La Maestra en Psicología por el Instituto Tecnológico de Sonora y prolífica escritora, Primavera Encinas, fue quien inició las actividades de la temporada con una amena charla en la que compartió sus procesos creativos previos a la redacción de una novela. También mencionó algunos logros editoriales y cómo ha ido evolucionando la forma de escribir para el manejo de los puntos climáticos en las páginas de sus libros.

Su trayectoria, en el mundo de las letras, es respaldada por diferentes novelas en los cuales los personajes se desarrollan en escenarios claves de la historia de México; en orden cronológico, los títulos que enmarcan su producción literaria, son: *En los Valles de la Eternidad* (2009), *Mi vida a tu lado* (2013) y *La Elección* (2015), obras publicadas por la Agrupación para las Bellas Artes (APALBA); *La Leyenda del Collar Turquesa* (2015), editado por Rosa María Porrúa Ediciones; *Sin Tregua* (2017), difundido por la editorial independiente Mini Libros de Sonora; *Por Siempre* (2018) por la Editorial Dedos Sensibles; el libro de cuentos, *Amanecer en París* (2018); las novelas: *Un destello de espera* (2020); *Meyali, el ocaso de un imperio* (2023); *Para que no me olvides* (2024), también editados por APALBA; y *Atardecer en Venecia* (2024) publicado por Mamborock. Sus relatos han sido antologados en varios proyectos editoriales como *Vagones de Letras* (2014) del Museo Sonora en la Revolución; Encuentro Estatal de Cuento *Edmundo Valadés*; Antología de *Letras del Desierto* (2021) y la Pequeña Antología *Tachiria* (2019) de APALBA. Ha

colaborado, con artículos de divulgación cultural y notas de color, en la revista *Yuku Jeeka*, y los periódicos *La Voz del Norte*, *Las Voces* y el *Diario del Yaqui*. En 2018 recibió el Reconocimiento al Mérito Literario otorgado por Rosa María Porrúa Ediciones.

Recomendaciones

1. Antes de emprender un proyecto literario de grandes proporciones como una novela, es importante realizar una *escaleta*. La *escaleta*, en el ámbito literario, es un documento que actúa como una guía estructural para obras más extensas, como novelas o guiones. En este documento se resumen los capítulos, se describen los personajes principales, se destaca la trama y se incluyen otros elementos significativos de la historia.

2. Participar en talleres de creación literaria. Estos permiten a encontrar o mejorar el estilo narrativo propio, ya que se brindan herramientas (figuras literarias) con los que se puede enriquecer un texto; también se suelen leer los trabajos y recibir retroalimentación en el momento, para así depurar el documento en proceso con base en observaciones de pares.

3. Leer acerca del tema que se está escribiendo. Buscar literatura especializada de acuerdo a la trama o argumento que se tenga en proceso, ya que eso permite conocer cómo otros autores resuelven o describen pasajes de la trama que se trabaja. También es muy importante, tener a la mano referentes de historia oficial que permiten manejar información fehaciente y verídica, sobre todo el género de narrativa histórica.

4. Tener la humildad para aceptar sugerencias. En pocas palabras, no cerrarse a las interpretaciones que otras personas hagan del texto, ya que una vez que se libere el escrito y el planteamiento sea confuso, derivado del mal manejo de los recursos narrativos, no se podrá explicar a los futuros lectores.

5. Buscar quién ayude a la corrección de estilo antes de que el libro vaya a la imprenta, esto, si es un texto de producción independiente. Es inevitable encontrar errores de sintaxis, ortografía, secuencia o estilo en la primera versión, por lo que es necesaria una revisión externa.

En la segunda sesión del seminario, participó la poetisa y una de las más distinguidas promotoras culturales de Ciudad Obregón, la Sra. Irma Arana. Su trabajo es reconocido a nivel regional y nacional. En 1975 publicó su primer libro de poesía que lleva por título: *Como la roca*; desde entonces el catálogo personal se extendió con los siguientes poemarios: *Mis recuerdos*, *Astillas del tiempo*, *La otra cara* (2018), *Viento*, *Manantial de barro* (2003), *Golpes de insomnio* (2013), *Cuando el tiempo se detiene* (2013), *Días de Lluvia* (2010), *Instantes*, *Chico. Dolor y Felicidad* (2019) y participó en la *Antología de*

Tachiria (2019), editado por la Agrupación para las Bellas Artes (APALBA), de quien es fundadora y presidenta.

El sueño de conformar la asociación civil se hizo realidad el 27 de abril de 1993, cuando Irma Arana, junto con un grupo de amistades, fundó la Agrupación para las Bellas Artes, A.C. (APALBA); la cual ha dirigido, de manera ininterrumpida, por más de 28 años (I. Arana, comunicación personal, 10 de abril de 2024). En esa lucha filantrópica por promover el arte en Sonora, en particular en Cajeme, le han abierto las puertas para entablar conexiones y amistades con personalidades de talla internacional como Elena Poniatowska, Juan José Arreola, Rafael Tovar y de Teresa, Margarita Paz Paredes, Marco Antonio Campos, Eduardo Langagne, Silvia Prat, Carlos Monsiváis, Will Rodríguez, Federico Corral Vallejo.

Ha llevado actividades artísticas y literarias a las universidades del municipio de Cajeme, Sonora, como: ITESCA, ITSON, UTS, ITVY, ULSA, en las disciplinas: Danza, Música, Artes Plásticas y Literatura; además logró recaudar fondos que le permitieron adquirir instrumentos musicales para ser donados a las instituciones educativas: COBACH, Plantel Quetchehueca; COBACH II, Ciudad Obregón; CBTA 197, la Secundaria José Rafael Campoy, así como para ITESCA y UTS, todas las instituciones educativas reconocen su entrega y constancia en la cultura. Que se ha reflejado en los premios y reconocimientos del que ha sido beneficiaria: 1. *Embajadora de la Cultura* por parte de la oficina de Convenciones y Visitantes de Ciudad Obregón. 2. Museo Sonora en la Revolución por su trayectoria como *Promotora Cultural*. 3. Recibió un Reconocimiento por su destacada labor poética de parte del Sindicato Nacional de Trabajadores por la Educación. 4. En 2014, recibió la medalla de *Ciudadana Distinguida* del municipio de Cajeme, entre otros.

También, APALBA, tiene en su haber el récord de editar la revista de divulgación cultural impresa más antigua del Estado de Sonora, *Yuku Jeeka*. Su primer número fue publicado el 27 de agosto de 1993 y, hoy en día, se encuentra en distribución la edición número 110, con artículos dedicados a la obra y trayectoria de Elena Poniatowska. Por último, González (2019), resume en unas cuantas líneas, las razones que motivaron a la Sra. Irma incursionar en la poesía y su importante labor como promotora cultural, al gestionar recursos para impulsar las publicaciones (folletos, libros, pequeños poemarios, plaquette, revista) de autores nóveles y consolidados en el Valle del Yaqui:

Irma Arana se volvió una lectora y una viajera. Su primera adolescencia la pasó buscando talleres de artes y artesanías que llevar a su terruño Quetchehueca. Después a conocer esos mundos de los que hablaban los hombres y mujeres que platicaban con su padre [Bernabé Arana]. Quería vivir esas historias. Luego vino su incursión a la

poesía, la lectura de su obra, publicaciones. No era suficiente conocer a los artistas también necesitaba dejar volar sus emociones convertidas en mariposas de papel. De forma personal tiene más de 10 publicaciones entre libros y plaquetes. Como presidenta de Apalba ha generado 103 publicaciones de libros de autores sonorenses y también nacionales (González, 2019, párr. 6).

Recomendaciones

1. Leer a los clásicos de la poesía como Pablo Neruda, Díaz Mirón, Salvador Novo, Ramón López Velarde, Octavio Paz, Carlos Pellicer, Rosario Castellanos. Son los modelos imprescindibles de la poesía latinoamericana. Es importante analizar cómo utilizan el lenguaje para crear imágenes en la mente del lector, el uso de las metáforas, distribución de las palabras para generar los versos y estrofas.

2. No perder la capacidad de asombro. La poesía requiere una gran sensibilidad ante los estímulos que la naturaleza, vivencias o los paisajes puedan ofrecer para convertirlos en letras.

3. Dejar que la emoción fluya a través de la pluma. No detenerse al momento de escribir; una vez que ya se tenga el primer boceto, entonces se procede a borrar, utilizar sinónimos, ajustar el texto, hasta que se esté satisfecha con la propuesta narrativa. Entonces el poema, no se termina, sino que se abandona.

El tercer encuentro estuvo a cargo de José María Ruiz Cuevas, quien es originario de Ciudad Obregón, Sonora. Licenciado en Ciencias de la Educación. Autor de los libros: *La Caverna y otros relatos* (2016) y *Palabras no dichas* (2023). En 2017 impartió el *Taller Lectura y análisis de la novela Pedro Páramo* en Biblioteca Pública Jesús Corral Ruiz. Ha participado en el Encuentro Estatal de Cuento *Edmundo Valadés* en sus ediciones 2016 al 2022, y, en el Encuentro de escritores *Bajo el Asedio de los Signos*, organizado por Escritores de Cajeme A.C., en las ediciones del 2014 al 2022. En 2018 colaboró con un cuento en la Antología de Cuento *Todos somos inmigrantes* publicada por editorial BENMA de Ciudad de México. Ha sido colaborador de la plaquette *Vagón de Letras*, editado por el Museo Sonora en la Revolución en 2014. Escribió para la sección *Quehacer Cultural* del Diario del Yaqui del 2012 al 2016. Es miembro de la Agrupación para las Bellas Artes (APALBA) y del colectivo El Quehacer Cultural. Actualmente es coordinador del taller de lectura de poesía *Después del Café*. Coordinador del Café Literario y del Taller de Creación Literaria de Universidad La Salle Noroeste. En 2023 medió el curso *Lectura y análisis del Quijote* en la Biblioteca Pública Jesús Corral Ruiz.

Recomendaciones

1. Leer un cuento al día. El programa (personal) consiste en proponerse a realizar la lectura de toda la obra literaria de un autor o autora, como puede ser la obra íntegra de Juan Rulfo, Horacio Quiroga, Cristina Pacheco, Mario Benedetti, Gabriel García Márquez, entre otros. Esto significa que en el transcurso de un año se leerían 365 cuentos; en ese tiempo el lector habrá identificado las técnicas y estilos narrativos del género, empleadas por escritores de diferentes países y épocas. Como parte del sistema de control, se puede utilizar un archivo de Excel para realizar la evaluación de satisfacción por cuento y mantener el orden de aquellos cuentos leídos o que están por leerse.

2. Las experiencias personales se pueden convertir en dispositivos creativos para la redacción de historias. Como es el caso los relatos que integran el libro *Palabras no dichas* (2023) en el que se encuentran textos derivados de situaciones, sensibles, familiares, que fungieron como semillas argumentativas. Este ejercicio, además de elaborar un producto inédito, funciona para drenar sentimientos a través de la escritura.

Para finalizar, la cuarta sesión estuvo protagonizada por el obregonense, Dr. Abdul S. Machi, quien se tomó el tiempo necesario para atender todas las dudas y comentarios derivados de la lectura de varios microrrelatos que han sido publicados en diferentes antologías, además compartió una parte de su producción audiovisual, misma que ha sido dirigida, editada, musicalizada y producida con sus propios medios y recursos. Como parte de su vasta trayectoria literaria, se encuentran sus libros en diferentes formas narrativas, en cuento: *El día que la muerte muró* (2007), *El jardín de Otheimirus* (2010), *Presurrecciones* (2014), *Un monstruo de tantos* (2014), *Bajo la luna llena de la última canción* (2018); novela, *La gran mentira* (2021) y el poemario *Siete noches en la isla del olvido* (2022). Además, sus relatos han sido impresos en la antología de cuentos de la asociación Escritores de Sonora A.C, *Laberinto encerados* (2009); en la antología *Santo y Señá* (2014), editada por el Instituto Bajacaliforniano de Cultura; *Quimera de aguas descartadas* (Tinta Nueva, 2019), en Mérida, Yucatán, *Pequeña Antología Tachiria* (APALBA, 2019); en las memorias del Encuentro Iberoamericano de Escritores Bajo el Asedio de los Signos de 2008 a 2016. Ha presentado y ha sido invitado a espacios culturales, universidades y ferias del libro en Ciudad de México, Yucatán, Chihuahua, Sinaloa, Jalisco, Estado de México, Nuevo León, Veracruz, Durango, Sonora y otros estados del país.

Ha sido acreedor de varios premios: Premio Nacional de Poesía *Saún Ibargoyen* 2022; *Premio Tintanueva a la Obra Publicada* (2017); *Premio de cuento* del Instituto Tecnológico de Sonora (2000). El año 2019 presentó su libro *Bajo la luna llena de la última canción* en el

Palacio de Bellas Artes de la Ciudad de México. Ha sido parte del comité organizador de los Juegos Trigales del Valle del Yaqui, concurso literario nacional con más de 30 años de existencia; Feria del libro del Instituto Politécnico, extensión Cajeme; Feria del Libro y Festival de las Artes del Instituto Tecnológico de Sonora, Festival de arte de APALBA.

Forma parte como miembro honorario del grupo *Clamor* de la Sociedad Argentina de Escritores; la Agrupación para las Bellas Artes; Escritores de Cajeme. Ha presentado su trabajo en Argentina y fue invitado por el gobierno de la región de Laayoune, Marruecos, junto con otros tres poetas latinoamericanos, al Festival Laayoune de Poesía Internacional por el gobierno de este país. Sus textos se han publicado en revistas electrónicas y físicas en España, Venezuela, Colombia, Estados Unidos, Canadá, Argentina, Perú y México

Recomendaciones

1. El texto no debe ser tan directo, se debe jugar con la imaginación de quien lee mediante el uso de elementos simbólicos a través de los personajes u objetos; esto permite que el relato tenga múltiples significados y, por ende, interpretaciones. De esa manera el lector se involucra con la historia, tornándose más significativa y en un encuentro dinámico.

2. Cerrar el texto con una frase o una acción que deje al lector reflexionando y que invite a una nueva lectura del relato o se pueda aplicar a situaciones cotidianas.

3. Leer a los clásicos de la literatura universal. No hay mejor manera de aprender a escribir que analizando los estilos, estructuras, diálogos, escenarios, puntos de tensión, situaciones psicológicas que se encuentran en las obras de autores consagrados como Dostoyevski, Edgar Allan Poe, Tolstoi, Victor Hugo, Dickens, Kafka, Lovecraft y demás.

Conclusiones

Se considera que el encuentro entre escritores y universitarios generó una impresión positiva, ya que se vivió una dinámica donde la interacción a través del diálogo, contraste de opiniones y promoción del trabajo autónomo, mediante estrategias como el obsequio de libros, evidenció lo que señala Riera et al (2003, citado por Arraéz-Betancort et al, 2010) en cuanto a la función inherente del seminario; asimismo los y las estudiantes conocieron de primera mano a personalidades que están activas en el campo de las letras de la localidad, que están generando movimiento cultural a través de sus acciones y que cuentan con una trayectoria sustentada en el esfuerzo, disciplina, persistencia, pero, sobre todo, pasión por lo que hacen. Emoción que contagió a quienes asistieron y brindó nuevas posibilidades de establecerse metas personales, con esto se cubren los beneficios relacionados con la interdisciplinariedad y la ampliación de horizontes.

A través de los cuatro conversatorios, no sólo se compartieron historias y consejos, sino que se creó un ambiente enriquecedor que motivó a profundizar en las lecturas y dar sus primeros pasos en la escritura. El intercambio de experiencias en la propia voz de sus creadores, fue un elemento clave para continuar explorando en la literatura que es producida en Cajeme; en ese sentido se atendieron los planteamientos que dan sustento al proyecto académico de brindar un recinto universitario para fortalecer redes de colaboración entre estudiantes y continuar contribuyendo al desarrollo integral de la persona, fomentando la creatividad, la expresión y el pensamiento crítico. Sin embargo, cada temporada representa un nuevo reto, por lo que en la sesión de cierre se compartió una encuesta con preguntas abiertas para identificar cuáles fueron sus temas favoritos, expositores y qué temas les gustaría que se abordaran en un futuro, esto para tener herramientas que brinden la posibilidad de generar estrategias más puntuales, acordes al interés del público en general.

Referencias

- Arráez-Betancort, R., Jensen-Casado, E., y Pascual-Pérez, C. (2011). El seminario: un método docente integrador e interdisciplinar para la formación de periodistas. *Vivat Academia*, (117), 405-416.
- Domingo, J. (2014). *¿Qué leen los que no leen?* Paidós.
- Garrido, F. (2014). *El lector se hace, no se nace*. Ariel Practicum.
- González, J. (15 de junio de 2019). APALBA 25 años de lucha por el arte. *La Voz del Norte. Periódico Cultural de Sinaloa*.
<https://www.lavozdelnorte.com.mx/2019/06/15/apalba-25-anos-de-lucha-por-el-arte>
- Instituto Tecnológico de Sonora (2021). *Cerrando el ITSON 65 años de historia*.
<https://itson.mx/Lists/Noticias/DispForm.aspx?ID=3613>
- Islas, C., Rojas, G. y Alvidrez, A. (2014). *Contenidos y experiencias de un programa continuo de lectura en las unidades foráneas del Instituto Tecnológico de Sonora a través del trabajo en red*. En González, M., Orduño, B., Rojas, G. y Cabrera, M. (Comp.). *Discusión de Propuestas Académicas*. (pp. 22-33). México: ITSON
- Islas, C. (14-17 de octubre de 2015). *Método, contenido y experiencia del proyecto Café Literario del Instituto Tecnológico de Sonora* [Ponencia]. Segundo Encuentro de Gestión Cultural; Tlaquepaque, Jalisco.

<https://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/handle/123456789/245>

Moncada, C. (2007). *Historia del ITSON, 1955-2007*. El Sembrador.

Moncada, C. (2016). *Club de lectores*. Impresora SINO.

Pennac, D. (2019). *Como una novela*. Secretaría de Educación Pública.

Secretaría de Educación y Cultura (2004). *Fomento de la Lectura en el Aula*.

Secretaría de Educación y Cultura.

Sastrías, M. (2006). *Caminos a la Lectura*. Pax México.

Desarrollo de competencias profesionales

Se terminó de editar en Ciudad Obregón, Sonora, el 30 de diciembre de 2024, Por la Oficina de Publicaciones del Instituto Tecnológico de Sonora, en Cd. Obregón, Sonora, México.

Fue puesto en línea para su disposición en el sitio www.itson.mx en la sección de Publicaciones

Acerca de los coordinadores



Dra. Grace Marlene Rojas Borboa

Doctora en Docencia con Posdoctorado en Investigación Educativa. Maestra en Educación y Licenciada en Ciencias de la Educación. Licenciada en Danza Regional Mexicana. Profesora de tiempo completo. Miembro del CA ITSON-44 *Alternativas educativas para la inclusión social*, perfil PRODEP y candidata al CONAHCYT. Responsable de proyectos comunitarios y de investigación sobre educación artística, gestión cultural, arteterapia, género y cultura de paz. Libros como coordinadora recientes: “Investigaciones psicológicas en espacios socioculturales. La escuela y la comunidad (2023)” en Cromberger, “Competencias científicas, educativas y socioemocionales en estudiantes (2023) en Fontamara”, “Aportes de las artes al servicio social, práctica profesional y voluntariado comunitario (2022) en Qartuppi”, “Proyectos artísticos de vinculación comunitaria y de arteterapias para grupos vulnerables en modalidades no convencionales (2021) en AmEditores e Investigación educativa con perspectiva de género en Chihuahua (2020) con Qartuppi. Coordina la Red de Investigadores de Danza del Consejo Nacional de la Danza en México, pertenece a la Red de Gestoras Culturales y al Instituto de Investigación y Difusión de la Danza en México, A.C.



Mtra. Laura Elisa Gassós Ortega

Profesora investigadora del Departamento de Biotecnología y Ciencias Alimentarias del Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON). Con una sólida formación académica, obtuvo su grado de maestría en ciencias con especialidad en alimentos y nutrición en el Centro de Investigación en Alimentación y Desarrollo, A.C. (CIAD).

Reconocida por su compromiso académico y docente, la maestra Gassós Ortega ha sido distinguida durante varios años por su desempeño docente, lo que refleja su excelencia y dedicación en la educación superior.

Con casi cuatro décadas de experiencia, ha destacado en la integración de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el diseño e implementación de estrategias didácticas innovadoras, tanto en cursos presenciales como en línea. Su experiencia en la enseñanza incluye áreas como bioquímica general, bioquímica de alimentos y diseño de experimentos, disciplinas donde fomenta el aprendizaje activo y colaborativo entre sus estudiantes.

Además, la maestra Gassós Ortega ha contribuido significativamente al desarrollo de la educación a distancia a través de plataformas virtuales, diseñando herramientas y recursos que fortalecen el proceso educativo. Su participación constante en la Reunión Anual de Academias, donde ha compartido experiencias y resultados de investigación educativa, subraya su liderazgo y compromiso con la mejora continua en su campo.



Mtra. Elizabeth González Valenzuela

Está a cargo de la Coordinación de Desarrollo Académico del Instituto Tecnológico de Sonora desde febrero del 2022; es profesora investigadora de tiempo completo en esta Institución, con experiencia profesional docente desde hace 21 años. Obtuvo el grado de Maestra en Ciencias con Especialidad en Sistemas de Calidad y Productividad por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Ha colaborado en capítulos de libros, memorias en congresos internacionales relacionados con Sistemas de Gestión de Calidad y convenios de vinculación con empresas de la región. Reconocida como Maestra Distinguida por el Programa de Estímulos al Desempeño Docente en el periodo 2004-2024, con reconocimiento de Perfil Deseable y Apoyo para profesor de tiempo completo por el Comité Evaluador externo al --- (PRODEP) (2004 - 2024). Actualmente, es líder el cuerpo académico de Sistemas de Gestión de Calidad; cuenta con publicaciones en revistas internacionales indexadas a bases de datos, y ha obtenido premios y distinciones a nivel institucional y nacional.

A través del trabajo en equipo, con compañeros del bloque de calidad, ha participado en rediseño curricular desde 2002, dentro de la licenciatura en el programa educativo de Ingeniería Industrial y de Sistemas (plan 2002, 2009 y 2016). Asimismo, ha participado en el rediseño curricular del programa educativo de posgrado en Maestría en Ingeniería en

Logística y Calidad, Maestría en Ingeniería de Sistemas y en la Maestría en la Gestión de la Cadena de Suministro. Además, ha colaborado y coordinado la elaboración de programas de los cursos de licenciatura como Sistemas de Calidad, Certificación de Procesos, Control Estadístico de Procesos, Cultura de Calidad, Planeación de la Calidad, Sistemas de Gestión, Aseguramiento de la Calidad, Evaluación de Procesos, Mejora del Desempeño de Procesos, Solución de Problemas, Práctica Profesional y Seminario de Tesis; también en planes de clase de estos mismos cursos y en programas de curso de posgrado. Es coordinadora de academia de dos cursos del programa educativo de Ingeniero Industrial y de Sistemas (IIS) e igualmente, participó en otros como colaboradora. Ha fungido como recopiladora de evidencias para integrar el documento que se entrega al Consejo de Acreditación en la Enseñanza de la Ingeniería (CACEI) para la obtención de la acreditación al Programa Educativo de Ingeniero Industrial y de Sistemas. Desde 2017, ha participado como observadora y evaluadora de programas educativos de II e IIS para el CACEI.

Desarrollo de competencias profesionales

Se terminó de editar en Ciudad Obregón, Sonora, el 30 de diciembre de 2024, Por la Oficina de Publicaciones del Instituto Tecnológico de Sonora, en Cd. Obregón, Sonora, México.

Fue puesto en línea para su disposición en el sitio www.itson.mx en la sección de Publicaciones



Desarrollo de competencias profesionales

El libro de Desarrollo de Competencias Profesionales, integra resultados sobre la formación, complemento, aplicación de las genéricas, específicas y especializadas, evaluación, su empleo en prácticas académicas, experimentos y profesionales, percepciones y cumplimiento de propósitos y objetivos de cada programa educativo, con temáticas no solamente las propias de su carrera, sino aquellas también que atienden problemas sociales, conciencia ecológica, del entorno, salud, educación, entre otras. Lo anterior para propiciar que, aparte de en casos y simulaciones, se apliquen en ambientes reales donde tengan cabida las competencias adquiridas y las fortalezcan.