

Experiencias en Licenciatura y Posgrado: Las TI en la formación de competencias.

Dra. Maritza Alvarez Herrera (UAT)
Dra. Mónica L. Sánchez Limón (UAT)



Primera Experiencia:

El Blackboard en la EBC



Objetivo

Utilizar las Tecnologías de Información (TI) como estrategia en el desarrollo de competencias en los estudiantes.

¿Qué es una competencia?

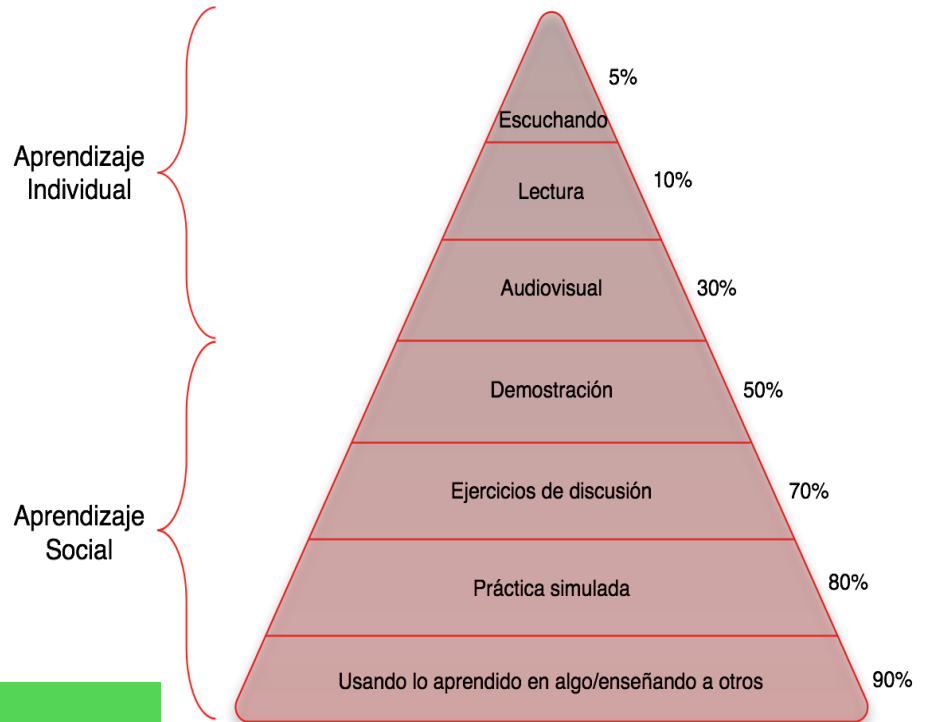
“Conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas, tanto específicas como transversales que debe reunir un titulado para satisfacer plenamente las exigencias sociales”.
(ANUIES, 2006)



Competencia Comunicativa

(Pirámide de Aprendizaje)

Comunicar los mensajes acorde con los requerimientos de una determinada situación. (Tobón, 2006)



Propuesta

Se propone como estrategia de aprendizaje el uso de la plataforma tecnológica Blackboard, para que el alumno desarrolle competencias genéricas (comunicativa) y **específicas**.



Herramientas del BB



► Blogs:

- Los alumnos podrán **compartir sus opiniones** sobre el contenido de la materia y experiencias relacionadas con los temas, de manera que sus compañeros de clase puedan leer y comentar al respecto.
- Los alumnos podrán tener su propio blog y/o habrá uno general para la materia, dependiendo de los criterios de establecidos por el profesor.



Herramientas del BB

▶ Chat:

- Permite **interactuar en tiempo real** entre alumnos y el maestro con sus estudiantes.
- Puede ser usada para tener reuniones virtuales entre los miembros de un equipo o para que el profesor proporcione **asesorías**.



Herramientas del BB



▶ Aula virtual:

- Proporciona una esquema de clase virtual donde el profesor podrá **exponer** algún tema dentro o fuera del horario de clase, sin que tengan que estar físicamente en el mismo lugar.
- El maestro tendrá los mismos elementos de un aula como el pizarrón, podrá proyectar su material, explicar, preguntar a los alumnos y decidir quién contesta, así como los alumnos tendrán la posibilidad de hacer cuestionamientos sobre el tema.



Herramientas del BB



▶ Videoconferencia:

- El maestro podrá establecer una videoconferencia para **dar clase** o tener sesiones de asesoría.
- Los alumnos podrán tener videoconferencias con expertos en la materia e interactuar con ellos, sin importar su ubicación geográfica.



Herramientas del BB



▶ Diarios:

- Permite una autorreflexión al alumno donde podrá **escribir sus experiencias de aprendizaje de forma diaria**, solamente el maestro podrá tener acceso a los diarios de cada estudiante, así como dar retroalimentación.



Herramientas del BB

▶ Tablero de discusión:

- Permitirá a los alumnos **discutir** sobre un tema previamente establecido por el profesor.
- Los puntos de vista de cada alumno deberán de presentarse por escrito y fundamentados adecuadamente.



Herramientas del BB



▶ Wikis:

- Es un **espacio de colaboración** donde los alumnos podrán contribuir con información relacionada a la materia, así como la edición del contenido.
- El profesor podrá compartir material sobre el curso o referencias sobre información adicional de los temas.



Conclusiones

- ▶ El Blackboard es una herramienta que gracias a su diversidad, contribuye al desarrollo adecuado de competencias en los alumnos, generando la capacidad de transmitir y entender mensajes tanto de forma verbal como escrita, independientemente del contexto en que se encuentren.



Conclusiones

- ▶ Ortografía y lenguaje:
 - Producir textos con sentido, coherencia y cohesión requeridos.
 - Interpretar textos atendiendo a las instrucciones comunicativas, a sus estructuras y sus relaciones.
- ▶ Construcción del conocimiento:
 - Las experiencias en clase enriquecen el conocimiento y no se concreta únicamente a la literatura del curso.



Referencias

- ▶ Argudín, Y. (2005). Educación basada en competencias. México: Trillas.
- ▶ Climent B. Juan B. (2010). Reflexiones sobre la Educación Basada en Competencias. *Revista Complutense de Educación*. (21)(1) pp. 91-106
- ▶ Perroud P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. Barcelona: Graó.
- ▶ Tobón T., Sergio (2005). Formación basada en competencias. Bogotá: Ecoe Ediciones.



Segunda Experiencia

El Programa de vinculación con el sector productivo



Objetivos

- ▶ Generar un espacio que permita la vinculación entre la academia, alumnos y el sector productivo.
- ▶ Aplicar de forma práctica los conocimientos adquiridos
- ▶ Especializar alumnos en áreas de las TI
- ▶ Promover en los alumnos la certificación por empresas internacionales.
- ▶ Propiciar la integración al mercado laboral
- ▶ Establecer bases para la generación de empresas del sector de las TI.
- ▶ Reducir la brecha de vinculación con las PYMES



Análisis general del programa

- ▶ Fortalezas y Debilidades
 - (F) Recursos Humanos e infraestructura.
 - (D) Débil vinculación con los sectores productivos.
- ▶ Oportunidades y Amenazas
 - (O) Colocar mas alumnos egresados de nuestra Institución con la actitud, conocimiento y práctica requerida en el entorno laboral actual.
 - (A) que los alumnos NO se integren al medio laboral por falta de conocimientos prácticos especializados .



Relación con esfuerzos existentes

Retroalimentación, con el propósito de estar acorde con las necesidades de mercado laboral



Beneficios

▶ Alumnos

- Especialización en TI.
- Experiencia más cercana a la realidad laboral.
- Colaboración interdisciplina
- Facilitar el desarrollo de productos (tesis, proyectos).
- Generación de portafolio de evidencias que demuestre su competencia en el área afín.

▶ Maestros

- Actualización disciplinaria y científica.
- Base para asesorar proyectos.
- Colaboración interdisciplina
- Generación de conocimiento (tesis, proyectos productivos, asesoría)
- Incrementar la experiencia profesional.



Metodología de operación

▶ Planeación

- Identificación de proyectos.
- Reclutar RH (Voluntarios, S.S., P.P.).
- Capacitación de RH en áreas de TI.

▶ Ejecución

- Utilizar buenas prácticas para el desarrollo de proyectos (Moprosoft, CMMI, PMI, ISO/IEC 15504, Procesos de desarrollo de software, etc)*



Etapas

▶ 1ra

- Capacitación en áreas de certificación
 - Desarrollo de software, Gestión de proyectos, etc.

▶ 2da

- Identificación, planeación y desarrollo de proyectos en el sector de las TICs.

▶ 3ra

- Ofrecer consultaría y capacitación (cursos, diplomados, seminarios) en el uso de las TICs para mejorar productividad de la empresas
- Ofrecer servicios de base tecnología a empresas



Resultados previos (2005 - 2011)

- **Desarrollo e Implementación del Sistema de Servicio Social para la UAT**
- **Desarrollo e Implementación del Sistema de servicios bibliotecarios, en las siguientes instituciones pertenecientes a la UAT**
 - **UAM de Comercio Victoria.**
 - **Instituto de Investigaciones Históricas.**
 - **Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia.**
- **Desarrollo e implementación del sistema de tutorías para la UAT**
- **Desarrollo e Implementación del Sistema académico y control administrativo para posgrados, en las siguientes instituciones pertenecientes a la UAT**
 - **UAM de Comercio Victoria**
 - **UAM Francisco Hernández García.**
- **Además de otros 18 proyectos de desarrollo de software de carácter académico, donde participan activamente alumnos de la carrera de L.I.**



Resultados previos

- **Cursos de capacitación a alumnos de la carrera de L.I. en áreas de desarrollo de software, programación, base de datos y comunicaciones.**
- **Se han generado:**
 - **5 tesis de licenciatura**
 - **4 proyectos de creación de empresas, los cuales están siendo apoyados por el TECNOTAM, para su instalación como empresa.**
- **Vinculación con el sector público y privado a través del COMUDE - TECNOTAM**



Gracias

msanchel@hotmail.com
ahmaritza@uat.edu.mx

