

## Proceso de Innovación en la Formación de Recursos Humanos

**Aura Guadalupe Valenzuela Orozco**

Universidad Veracruzana

[aurauv@hotmail.com](mailto:aurauv@hotmail.com)

**Martha Elba Ruiz Libreros**

Universidad Veracruzana

[marthaelba\\_16@yahoo.com.mx](mailto:marthaelba_16@yahoo.com.mx)

### Resumen

A partir de la experiencia de participar en la aplicación del proyecto de innovación educativa que la Universidad ha instrumentado, bajo lineamientos de Proyecto Aula, se elaboró el diseño instruccional de la experiencia educativa “Desarrollo de Personal”, correspondiente al Plan de estudios 2000, de la Facultad de Pedagogía, de la región de Xalapa. Dicho diseño considero la incorporación de innovaciones didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los futuros profesionales de la Pedagogía y el crear las condiciones necesarias, para que los estudiantes adquieran la capacidad para aprender y para abordar por sí mismos las tareas de avanzada en el mundo contemporáneo.

La experiencia educativa pertenece al área de Formación en Administración Educativa, por lo que la propuesta de diseño, intenta transversalizar saberes teóricos-metodológicos de dicha área de Formación, con los concernientes al Desarrollo de Personal. El trabajo que se presenta da cuenta de los procesos involucrados en la

formación de los profesionales de la Pedagogía, destacando no solo las fortalezas del proceso de aplicación, sino también de las debilidades que se presentaron en la innovación educativa.

Finalmente, se destaca que la experiencia de innovación, enfatiza la transformación de la enseñanza e impacta el proceso de aprendizaje de los alumnos.

**Palabras clave/Keywords** Proyecto Aula, Diseño instruccional, estudiantes, Evaluación

---

## Introducción

Derivado del reconocer que es en el actuar docente donde es posible realizar procesos de innovación, un grupo de académicos pertenecientes al área de formación en Administración Educativa, del plan de estudios en Pedagogía 2000, de la Universidad Veracruzana, región Xalapa, se dio a tarea de realizar el Diseño Instruccional para la experiencia educativa de Desarrollo de Personal. Dicho proceso implicó resignificar los diversos métodos, procedimientos, y estrategias de enseñanza utilizados en los escenarios de aprendizaje, con miras a que los estudiantes generarán conocimientos en torno la materia en cuestión, y dieran un significado distinto a su aprendizaje. La propuesta, estuvo enmarcado a partir de los lineamientos del denominado “Proyecto Aula<sup>1</sup>”

Así, el trabajo que se presenta, destaca lo realizado para el programa de la citada experiencia educativa correspondiente a la sección 704, cuyo objetivo general es :“Analizar los fundamentos teóricos del proceso de la administración de personal, que

---

<sup>1</sup> Este Proyecto tiene como objetivo “promover una cultura institucional de innovación continua en la práctica docente como una estrategia para consolidar el Modelo Educativo Integral y Flexible y del diseño curricular por competencias. El proceso de transformación y la consolidación de esta cultura se darán en el momento en que exista una dinámica cotidiana de trabajo entre pares de los académicos para la reflexión, documentación e innovación de su docencia”

fortalezcan sus habilidades para el diseño y promoción del desarrollo de los trabajadores en las organizaciones y programas con fines educativos, de los distintos sectores de producción y servicios, con base en los valores y principios pedagógicos y administrativos” (Programa 2009, pág. 2).

## Contenido

La experiencia educativa de Desarrollo de Personal, pertenece al Área de Formación Terminal (3hrs. Teóricas y 2 prácticas), lo que hace 8 créditos. Esta Experiencia, junto con: Política y Legislación, Planeación Educativa y Procesos de las Organizaciones Educativas, Administración Educativa, del área de Formación Disciplinar y, Estrategias de Gestión Directiva, Proceso de Evaluación Institucional y Proyectos de Servicios Educativo, forman el Área de Conocimiento: Administración Educativa.

La estructura del diseño instruccional considero los apartados de: Datos de identificación, objetivo curricular, perfil de competencia de egreso, área de formación disciplinar, área de conocimiento, competencias de la experiencia educativa y tarea de competencia a lograr.

Proceso de diseño:

Esta etapa de trabajo, tuvo como base ir entretejiendo cada uno de los componentes que integrarían el Diseño, esto llevo a un proceso de análisis y reflexión en torno a lo planteado por el programa vigente y que para efectos de la innovación se reformularon.

Bajo esta dinámica se tuvo que diseñar la competencia y abordar la tarea, se derivaron las clases de tarea por niveles de complejidad en los que se sustenta los ejes del proyecto aula. Complejidad, investigación y TIC's.

Competencia: El estudiante diseña una propuesta sobre los procesos para la adecuada atención del personal para cualquier sector de producción y servicios, sustentadas en los fundamentos teóricos –metodológicos, mostrando actitudes de compromiso, responsabilidad, tolerancia y colaboración de equipo, ante el contenido con el apoyo de la investigación y las TIC's para su formación académica

Una vez establecida la competencia, fue necesario diseñar los objetivos de desempeño y sus respectivas acciones no recurrentes, recurrentes y recurrentes automatizables, según lo planeado.

Estrategia de seguimiento y observación del cambio

Con la intención de llevar el registro y seguimiento de los diversos procesos realizados, se implementaron las siguientes estrategias:

Presentación del diseño del proyecto aula, así como los correos de los alumnos inscritos en la materia.

Elección de voluntarios para las relatorías de cada sesión sobre las actividades realizadas dentro y fuera del espacio áulico, con la finalidad de tener conocimiento de cómo perciben ellos el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Durante el desarrollo del curso las actividades realizadas por los estudiantes fueron tanto individuales como en equipo, haciendo énfasis en el desarrollo de actitudes para el trabajo colaborativo. Con la finalidad de lograr la competencia y la tarea, los

alumnos acudían a las asesorías ofrecidas por el docente de forma continua, aclarando dudas con base a las actividades programadas en el diseño

Cabe destacar que en el espacio de aprendizaje “aula”, se realizaron sesiones presenciales y para las sesiones virtuales, al abrigo de la internet se abrió utilizo la plataforma de Eminus.

La intención fue involucrar al estudiante, en el uso de las tecnologías de la información y comprobar que es posible, visualizar a estas como espacios de aprendizaje y de expansión de la creatividad humana. En este sentido, consideremos que es necesario hacer a un lado las viejas costumbres y formas de visualizar el proceso de formación. Esto no significa que los medios tecnológicos vayan a sustituir el actuar de los agentes educativos, sino que constituyen una herramienta para hacer más placentero el acto de aprender.

## **Resultados**

Con base al análisis cualitativo de las relatorías, fue posible evidenciar elementos importantes del proceso de innovación implementado, destacándose:

A partir de la propuesta de Edgar Morin (2001), en torno a la idea de que: *“el conocimiento pertinente debe enfrentar la complejidad”*(Morín,2001:37), se consideró que una manera de vivir este proceso , lo constituye el hecho de llevar a los estudiantes a la búsqueda de información en diversos ámbitos. Bajo esta lógica, cobran importancia los espacios, contextos y escenarios de donde se obtiene la información sobre el objeto de estudio, razón por la cual en las siguientes gráficas se muestra la preferencia de los estudiantes con respecto a la frecuencia de recurrir a la consulta de la antología del curso, a la biblioteca personal y las bibliotecas públicas.

En cuanto a las actividades relacionadas con la indagación en referencias bibliográficas electrónicas, manifestaron haber adquirido los conocimientos, habilidades y destrezas mediante actividades relacionadas con la investigación, apoyándose en las TIC'S, particularmente el uso de la plataforma Eminus.

El haber participado en la citada plataforma, al decir de los estudiantes se logró un aprendizaje significativo, reflexivo y crítico, bajo un ambiente de cordialidad, respeto, ayuda mutua entre todos compañeros.

Se instrumentaron acciones para realizar una jornada académica, donde los estudiantes fueron los responsables de incorporar a la plataforma Eminus, todos y cada uno de los pasos para la realización del evento. La Jornada Académica "Administración Educativa" tuvo como objetivo: Generar un espacio de aprendizaje de las competencias profesionales de los ámbitos diversos de la administración educativa.

Esta actividad permitió a los estudiantes obtener diferentes puntos de vista, sobre diversas temáticas, lo cual vino a generar aprendizajes significativos

Es importante señalar que una de las dificultades, fue el uso de la plataforma Eminus, porque la idea inicial fue que las respuestas sobre los resultados de la Jornada, se subieran al foro de la plataforma de Eminus con la finalidad de obtener un resultado general, en donde todos compartieran su opinión, y llegar a las conclusiones y evaluación con fines de mejora. Sin embargo la perspectiva cambio debido a los obstáculos para ingresar los resultados obtenidos de la Jornada Académica, se desconoce si fue porque estaba finalizando el semestre, o porque la conectividad era deficiente porque se suspendía de manera continua o estaba lenta.

A continuación se mencionan algunas ventajas y desventajas que se encontraron.

### **Ventajas**

Los estudiantes lograron experiencias ricas y novedosas con el uso de las tecnologías, con programas de multimedia y videos educativos, resultando más atractivas y dinámicas sus prácticas educativas.

El enriquecimiento de los conocimientos adquiridos sobre los contenidos del curso, al tener acceso al internet y por ende a diversas fuentes digitales.

Se generaron momentos de conflicto, como profesor al identificar la necesidad de manejar en forma atinente y permitente las herramientas tecnológicas, para estar acorde con la innovación en el actuar docente que se pretendía. Lo cual genero el ejercicio autoevaluativo.

### **Desventajas:**

No todos los alumnos tienen las posibilidades económicas de tener una computadora personal.

Los espacios de aprendizaje carecen de condiciones apropiadas (no están equipadas) para lograr el acceso al internet.

La cobertura de la red inalámbrica es deficiente en los espacios de aprendizaje.

### **Conclusión**

Con base a los resultados obtenidos en el proceso de elaboración y aplicación de la propuesta de innovación para la experiencia educativa de Desarrollo de Personal, es posible concluir lo siguiente:

Actualmente el proceso educativo está transitando por una etapa donde las Tecnologías de la Información y la Comunicación han cobrado especial importancia, se han convertido en parte esencial de la vida profesional y personal, por lo que herramientas como la computadora, la Internet y demás, se integran a las aulas con la finalidad de apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Hablar de los medios tecnológicos, en muchas ocasiones ha llevado a expresiones nada benevolentes, pues se asocia su uso a ideas de sustitución del actuar docente, y al hecho de los estudiantes no valoran la riqueza y utilidad, que estos ofrecen en los espacios áulicos como una alternativa para propiciar el aprendizaje, sin embargo creemos que a partir de la experiencia de la aplicación del Diseño de Innovación y de los resultados obtenidos, es necesario darle cabida a nuevas y variadas formas de generar aprendizajes.

Lo antes mencionado, no significa una falta de conciencia hacia las necesidades de contar con la infraestructura e instalación tecnológica, sino que por el contrario a partir del reconocer como una debilidad, que debe ser atendida por las instancias respectivas, considero no limitar la capacidad creativa e innovadora que por naturaleza posee el ser humano.

La opinión de los estudiantes respecto a si las actividades que se realizaron llevaron a obtener aprendizajes significativos, mencionaron que definitivamente esto fue posible, por la diversidad de actividades realizadas

Respecto a la información que reportaron las Relatorías, se observó que los estudiantes mostraron actitudes metacognitivas al darse cuenta de lo que estaban haciendo y la forma en como estaban haciendo las diversas actividades.

Los estudiantes manifestaron que es al abrigo de la práctica, donde se van formulando propuestas innovadoras, para proponer el éxito profesional y laboral en las organizaciones, haciendo uso del pensamiento crítico.



El haber aplicado esta propuesta de innovación, mediante las pautas del Proyecto Aula nos permitió hacer una autoevaluación en torno al actuar docente con un sentido crítico, reflexivo y propositivo.

## Bibliografía

ACET (2010) Guía para el seguimiento y la evaluación de la innovación en los procesos de enseñanza – aprendizaje

Beltrán, J (1999) Lineamientos para el nivel de Licenciatura: Propuesta “Nuevo Modelo Educativo para la Universidad Veracruzana” Xalapa, Veracruz, México.

Campiran, A. (2005) *Complejidad y transdisciplina: acercamientos y desafíos*. Editorial Torres Asociados. México

Gómez, M. ( s/a ). *Educacao en rede. Una visión emancipadora*. Ed. Cortéz.

Kerlinger, F.N. (1975). *Investigación del Comportamiento. Técnicas y Metodología* (2ª.ed.) Nueva Editorial Interamericana México.

*Morin, E. (2001). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. España.*

Plan de Estudios de la Facultad de Pedagogía. Región Xalapa.

Programa de Estudios de la Experiencia Educativa “Desarrollo de Personal”.