

CREA-INNOVA

Mario Escalante Tovar

¹ Escuela de Nivel Medio Superior de León, Colegio del Nivel Medio Superior, Universidad de Guanajuato
Bulevar Hermanos Aldama s/n, San Nicolás C.P. 37480. León Guanajuato, México
Teléfono: 4772327803, correo electrónico: mescalat55@yahoo.com.mx

Resumen

Recientemente en el sistema de educación por competencias se ha observado una disminución en el Desempeño Intelectual que repercute en un lastre hacia los niveles más avanzados de conocimiento. Aunado a esto, se ha comprobado que muchas de estas dificultades tienen relación con la carencia de habilidades para procesar información y recepción, esto significa que los estudiantes carecen de herramientas para almacenar y recuperar conocimientos, investigar, generar ideas nuevas y, por supuesto, diseñar proyectos. La consecuencia directa de esto recae directamente en una falta de emprendedurismo por parte de los estudiantes. El presente trabajo, esboza las componentes esenciales para crear un programa de Investigación y diseño de proyectos. La finalidad de esta la de darle al alumno herramientas que le propicien un aprendizaje más perdurable, significativo y de mayor aplicabilidad en la toma de decisiones y en la solución de problemas, relacionados con las situaciones a las que el individuo se enfrenta en su interacción con el medio por medio de la creatividad y la innovación.

Abstract

Recently in competence education system it has been a decrease in intellectual performance which affects a liability to the most advanced levels of knowledge. Added to this, there is evidence that many of these difficulties are related to the lack of skills to process information and reception, this means that students lack the tools to store and retrieve knowledge, research, generate new ideas and, of course, design projects. The direct consequence of this lies squarely with a lack of entrepreneurship by students. This paper outlines the essential components to create a research program and project design. The purpose of this to give students the tools to foster a lasting, meaningful learning and wider applicability in making decisions and solving problems related to the situations that the individual faces in their interaction with the medium through creativity and innovation.

Palabras Clave

Investigación; Creatividad; Innovación; Transferencia; Meta-Cognición.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto trata de que la persona quien lo lleve a cabo contribuya mediante la inducción y la deducción, procedimientos de pensamiento que necesite para generar soluciones viables de realizarse. Propiciando, además:

A.- El Desarrollo del Meta conocimiento.

B.- Habilidades Meta cognitivas.

C.-Transferencia del conocimiento de todas las materias curriculares

D.- La investigación, creatividad, innovación y emprendimiento social

Todo esto para poder generar una actitud crítica consciente que lo lleve a conocer más, acerca de lo que conoce de sus capacidades, limitaciones y aplicarlas con más precisión y que le permitan transferir los conocimientos a la solución de problemas.

El proyecto CREA–INNOVA parte de la premisa de Involucrar a maestros y alumnos en un contexto donde ambos apliquen y expongan la utilidad de la creatividad y la innovación. A través de la investigación y elaboración de proyectos emprendedores

MATERIALES Y MÉTODOS

CREA–INNOVA se centra en el aprendizaje por competencias y pretende estimular la creatividad la innovación y desarrollar la capacidad de planeación de los estudiantes que cursen el nivel Preparatoria.

Fomenta la convivencia entre alumnos y profesores para fortalecer los lazos de unión e identificación con la Universidad de Guanajuato.

Brinda a los alumnos ganadores la oportunidad de concursar con otras Instituciones en la misma modalidad.

Muestra a la Comunidad Universitaria y al Público en general la utilidad del programa de Aprendizaje por competencias.

Con CREA- INNOVA, se pretende fortalecer las habilidades creativas y de innovación, propuestas en las diferentes Áreas y Programas Académicos aprendizaje por competencias y la inducción y deducción.

El concurso se realizará en la ciudad de León, Guanajuato en la Escuela de Nivel Medio Superior de León y tiene por objetivos:

1.- Estimular la creatividad la innovación y desarrollar la capacidad de planeación de los estudiantes que cursen el nivel Preparatoria.

2.- Fomentar la convivencia entre alumnos y profesores para fortalecer los lazos de unión e identificación con la Universidad de Guanajuato.

3.- Brindar a los alumnos ganadores la oportunidad de concursar con otras Instituciones en la misma modalidad.

4.- Mostrar a la Comunidad Universitaria y al Público en general la utilidad del programa de Aprendizaje por competencias.

Los participantes deberán conformar equipos de cuatro (4) integrantes y exponer sus trabajos en bajo la conducción de un profesor asesor adscrito en alguna de las diferentes escuelas que conforman el Nivel Medio Superior.

Las inscripciones están abiertas hasta el día viernes de ----- del 2016.

El costo de la inscripción en cualquiera de las modalidades será de \$_____ por equipo participante (será para gastos de operación y traslado)

Los trabajos a exponer, deberán ser objetos, proyectos o expresiones artísticas, completamente originales y novedosos, o bien, con modificaciones que permitan mejorar lo ya existente.

Cada diseño deberá ser registrado en una de las 5 categorías ya establecidas. Todos los participantes deberán exponer por escrito en una cartulina de 50 x 65 cm:

Nombre del diseño

Justificación de la atención al problema, proyecto o expresión artística.

Objetivo correspondiente y la categoría en la que se inscribió.

Se contempla para la ponderación de los proyectos, un jurado calificador integrado por un representante especialista en cada una de las modalidades, debiendo ser elegido por su formación y experiencia, así como por su ecuanimidad e imparcialidad.

La evaluación de cada diseño se hará de acuerdo a lo establecido por el comité permanente de CREA-INNOVA.

Finalmente, se otorgarán premios a los 3 mejores diseños presentados en cada Categoría:

1er lugar: Presea CREA -INNOVA

2do lugar: Reconocimiento y gratificación

3er lugar: Reconocimiento

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El aprendizaje por competencias de ENMS en su aplicación no logra que el alumno haga transferencia del conocimiento.

No existen eventos institucionales en donde los alumnos de nivel medio superior realicen investigación.

La globalización exige profesionistas que tengan el conocimiento y la práctica de la transferencia, la innovación y el emprendimiento social.

La necesidad de involucrar a los alumnos y profesores en un concurso que genere productos en todas las áreas y satisfacer necesidades de su comunidad.

El concurso CREA-INNOVA despierta el interés y el entusiasmo al tener una oportunidad para expresar sus conocimientos y sus ideas a través de una metodología aprendida en un taller de investigación y diseño de proyectos lo que otros concursos no tienen.

CONCLUSIONES

Realizar el concurso CREA-INNOVA en cada una de las ENMS en donde los mejores proyectos participen en un concurso estatal que involucre a todas las ENMS y se elegirán por la siguiente convocatoria.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad de Guanajuato por darme la oportunidad de desarrollar el concurso crea-universidad.

A las autoridades de la escuela de nivel medio superior de león por su apoyo para generar este proyecto institucional.

Al instituto de estudios superiores de monterrey por orientarme el conocimiento y la experiencia para generar investigaciones y desarrollo de proyectos.

REFERENCIAS

1 Margarita A. Sánchez 1992 Desarrollo de habilidades del pensamiento procesos básicos. Editorial trillas

2 Margarita A. Sánchez 1992 Desarrollo de habilidades del pensamiento razonamiento verbal y solución de problemas. Editorial trillas

3 Margarita A. Sánchez 1992 Desarrollo de habilidades del pensamiento creatividad. Editorial trillas

4 Margarita A. Sánchez 1992 Desarrollo de habilidades del pensamiento procesos directivos y teoría triádica de la inteligencia. Editorial trillas

5 ITESM Investigación y diseño de proyectos, emprendimiento social, transferencia del conocimiento e incubadora de empresas