

¿Apatía en clase? Profesores Tec crean propuestas para combatirla



Estrategias de **gamificación** y uso de **inteligencia artificial** para la investigación bibliográfica fueron algunas de las propuestas generadas en el **Tec Du Hack**, un **hackatón de innovación educativa** que busca **ideas** y **soluciones** para resolver **retos educativos**.

Docentes de **20 campus** del país trabajaron en estrategias de innovación para **mejorar la atención de los estudiantes en clase**, de las cuales resultaron seleccionadas **5 propuestas** y **los 3 primeros lugares** fueron para los campus: Sonora Norte (1er lugar); Ciudad de México (2do lugar); Monterrey, Estado de México y Querétaro (**3er lugar**).

La jornada fue **organizado** por el **[Centro de Desarrollo Docente e Innovación Educativa \(CEDDIE\)](#)** del Tec de Monterrey con el fin de **innovar en la educación** a través de **nuevas ideas de los profesores** que permitan **resolver los desafíos** de atención de las y los estudiantes en clase.



/> width="900" loading="lazy">

Recapturando la atención de los estudiantes en el aula

El **Tec Du Hack** se realizó con la participación de más de 100 docentes de 20 campus del Tec, entre los cuales se seleccionaron 5 equipos ganadores.

El **primer lugar** fue para **David Vizcaino** y **Ludovic Guillaume Florent Betton**, profesores de [campus Sonora Norte](#) con la propuesta **Modelo ELO para clases de humanidades y ciencias**.

La propuesta consiste en aplicar el **sistema de puntuación ELO** en el aula para **sustituir la evaluación** mediante calificaciones tradicionales, a manera de incentivar al alumno a superarse.

El [modelo ELO](#) es un **sistema de puntuación** comúnmente utilizado en ajedrez, **basado en estadísticas** que mide la **fuerza o potencial** relativo de los **jugadores** en una disciplina.

"Las innovaciones impactarán significativamente ya que ponen en marcha propuestas creativas que refuerzan la alianza profesor-alumno".- Claudia Patiño.

Ludovic Betton, líder del Departamento Académico de Lenguas Extranjeras de **PrepaTec en Sonora** afirmó que esta metodología de puntuación nunca se ha implementado en educación.

“Es una motivación intrínseca, el alumno **compite consigo mismo** y es un poco de **gamification**, entonces el alumno **lo ve como un juego** porque no hay una calificación.

“Como los alumnos no pueden estar atentos a una sola cosa, esto **permite cambiar los incentivos** a cada rato y **cambiar los puntajes**, entonces es como una **competencia sin fin**, no se aburren”, explicó Betton



/> width="900" loading="lazy">

“Creemos que el alumno va a estar en una especie de **espacio contiguo a la materia** donde va a **desarrollar habilidades** porque se propone un reto a sí mismo”, agregó por su parte **David Vizcaíno**, director de Departamento Académico de Ciencias Sociales y Humanidades de PrepaTec.

“Los tiempos cambian y los alumnos también cambian su forma de aprender, entonces **nosotros tenemos que cambiar la forma de enseñar** y esta es una de las propuestas que pueden hacer un cambio”, reflexionó Betton.

El **segundo lugar** lo obtuvo el proyecto **Metacognición con responsabilidad social** de [campus Ciudad de México](#), el cual invita a los estudiantes a generar **conocimiento e investigación** mediante **herramientas digitales** como el [Chat GPT](#) para alimentar Wikipedia.

“Es un trabajo muy noble que tiene **repercusiones naturales de impacto social** porque estamos **completando y alimentando la información** que se tiene en esta enciclopedia”, explicó Lourdes

Epstein Cal y Mayor, profesora de campus Ciudad de México y líder del proyecto.

“Los tiempos cambian y los alumnos también cambian su forma de aprender, entonces nosotros tenemos que cambiar la forma de enseñar”.- Ludovic Betton.

*“A mi me pareció más importante hacer una actividad que generara interés a los estudiantes y que el **esfuerzo académico** de ellos **no se quedara en el contexto del aula**, sino que pudiera tener **impacto**”, puntualizó.*

De acuerdo con Epstein la propuesta también pretende reactivar el **interés de los alumnos** por utilizar **recursos bibliográficos** disponibles en la **Biblioteca digital** del Tec.

*“Una de las cosas más relevantes para el desarrollo sostenible es que **nuestros egresados** tengan las **competencias para aprender** y seguir estudiando y si algo va a abonar eso es que **sepan investigar y buscar información**”, reflexiona la profesora.*

El **tercer lugar** lo compartieron **campus Monterrey** con su proyecto AdapalA que trata sobre uso de la inteligencia artificial; **campus Estado de México** con su proyecto ReconnectaTEC que trata sobre la reconexión emocional en el aula y **campus Querétaro** con el proyecto ExplorAR y que es de realidad aumentada para observar, aprender y vivir.

Las propuestas fueron **evaluadas por un jurado** bajo los criterios de **innovación**, **potencial de mejora de la experiencia de aprendizaje**, así como **factibilidad** de implementación y escalabilidad.



/> width="900" loading="lazy">

Primera edición nacional del hackatón

En la primera edición nacional del hackatón los profesores atendieron el reto de **recapturar la atención** de las y los **estudiantes** en un contexto de **post-pandemia por el COVID-19** bajo 5 ejes:

- Pedagogías o tecnologías emergentes
- Emociones
- Aprovechamiento de entornos físicos o virtuales
- Bienestar
- Responsabilidad social

Durante el evento se realizaron **sesiones de trabajo colaborativo** en formato presencial y remoto resultando en **34 soluciones educativas** a nivel nacional,

*"Las innovaciones impactarán de manera significativa ya que ponen en marcha propuestas creativas que **refuerzan la alianza profesor-alumno**", comentó Claudia Patiño, profesora de campus Estado de México y una de las ganadoras del 3er lugar del reto.*

Los **equipos ganadores** recibirán un **fondo total de 80 mil pesos mexicanos**, diferenciado en función del lugar obtenido, que les permitirá **implementar sus propuestas**.

La edición nacional del **Tec Du Hack** se realizó el **23 y 24 de enero** en el [Tec campus Santa Fe](#).



/> width="900" loading="lazy">

Iniciativas para el desarrollo de los docentes: Semana e

Como parte de los esfuerzos del CEDDIE para impulsar la **innovación educativa** y la **formación de docentes**, en enero también se llevó a cabo la **Semana e para profesores**.

De acuerdo con **Claudia Rodríguez**, líder de CEDDIE en Santa Fe la **Semana e** permite que los **docentes**, por medio del **aprendizaje colaborativo** y multidisciplinario, **complementen su experiencia académica** desarrollando retos actuales que enfrentan los negocios.

Durante este evento profesores del Tec resolvieron retos de **diversas disciplinas** de la mano de **organizaciones socio formadoras** tales como el **Club Deportivo las Chivas** y la empresa **Mann + Hummel**.



/> width="900" loading="lazy">

La Semana e es un ejercicio en el cuál los profesores trabajan retos reales con empresas y es una experiencia que les permitirá acompañar mejor a sus alumnos cuando vivan retos con socios formadores.

En la edición 2023 de esta experiencia nacional participaron **73 profesores de 18 campus** y de las **5 escuelas del Tec**, quienes formaron parte de **4 retos**:

- **Reto Cognizant**: proponer una estrategia innovadora y ágil sobre el proceso de Talent Acquisition Generalist (TAG), de entrenamiento a managers e inmersión en el proceso de contratación.
- **Reto Deportivo las Chivas** : creación de una activación sostenible para los aficionados, cumpliendo por lo menos con dos pilares de Criterios Ambientales, Sociales y de Gobernanza (ASG) para el Mundial FIFA 2026.
- **Reto Mann + Hummel** : diseñar un plan de desarrollo y seguimiento de implementación para mandos medios en Mann Hummel.
- **Reto Hella Automotriz** : desarrollar una propuesta de solución para el área de producción de Surface Mount Technology (SMT) HAM-E II que asegure el cumplimiento de los planes de producción minimizando los inventarios.

“El impacto también será en los estudiantes ya que es la oportunidad de acercarlos a los retos reales que viven las empresas”.- Claudia Rodríguez.

*“Desde que **inició la Semana e** se ha visto que **algunos socios han implementado** parcialmente algunas de las propuestas y otras las han evaluado **para implementar** en un **futuro**.”* afirmó la líder de CEDDIE.

*“Para esta edición la **empresa Cognizant** quedó **muy asombrada** por las propuestas realizadas y **se trabajará** en la implementación con los docentes que la desarrollaron durante este **semestre Febrero-Junio 2023**”,* afirmó la líder de CEDDIE.

Rodríguez destacó la **importancia** de estas propuestas en la **formación de docentes**, así como de estudiantes.

*“El impacto **también se verá con los estudiantes** ya que es la oportunidad de acercarlos con los **retos reales que viven las empresas** consolidando así su preparación para su **vida profesional futura** compartida por sus profesores”,* concluyó Claudia Rodríguez.

Con información de Aretha Olvera

LEE TAMBIÉN: