



## LA GESTIÓN ESCOLAR ENTRE INSTITUCIONES PARA EL USO DE TECNOLOGÍAS TENDIENTES A LA MEJORA DEL DESEMPEÑO EN LAS COMUNIDADES ESCOLARES DE EDUCACIÓN ESPECIAL.

### **Dr. Luis Arturo Guerrero Azpeitia**

*Universidad Politécnica Metropolitana de Hidalgo*  
lguerrero@upmh.edu.mx

### **Implicaciones de la educación especial y recursos tecnológicos**

#### **Andrés Solares Sustaeta**

*Dirección de Investigación Educativa de la Secretaría de Educación Pública de Hidalgo*  
asolaressustaeta@gmail.com

### **Recursos tecnológicos a través de técnicas de animación digital**

#### **Dra. Glendmira Serrano Franco**

*Universidad Politécnica Metropolitana de Hidalgo*  
gfranco@upmh.edu.mx

### **La importancia de la gestión institucional entre los diferentes subsistemas educativos.**

#### **Dr. Víctor Manuel Zamudio García**

*Universidad Politécnica Metropolitana de Hidalgo*  
vzamudio@upmh.edu.mx

**Área temática:** Política y gestión de la educación

**Línea temática:** Prácticas de gestión escolar: recupera la documentación y el análisis de experiencias de comunidades de aprendizaje y profesionales, y el accountability educativo tendientes a la mejora del desempeño en las propias comunidades escolares.



## Resumen general del simposio

En la sociedad actual, los distintos roles de la educación en la sociedad contemporánea no han logrado incluir completamente a la población con discapacidad o capacidades diferentes, generando una práctica educativa poco eficiente y efectiva, pero sobretodo escasamente inclusivo con los niños, niñas y adolescentes (NNA) con estas condiciones.

Ante este escenario, la tecnología permite aumentar las oportunidades de aprendizaje y también ampliar los conocimientos acerca de los diferentes recursos y dispositivos, generando nuevas maneras de interacción, de comunicación y de inclusión social, ya que se logran recursos y apoyos para el acceso a productos y servicios en cualquier sociedad,

potencializando con ello la accesibilidad y la inclusión educativa. A manera de ilustración, se presenta el caso de la producción de cortometrajes animados 2D para la atención de niños con autismo en un Centro de Atención Múltiple en el Estado de Hidalgo, para tal efecto se desarrollaron las etapas de preproducción, producción y posproducción de los mencionados cortometrajes, en los cuales intervinieron especialistas de diversas ramas del conocimiento (psicólogos, educadores, sociólogos y especialistas en animación y efectos especiales). Si bien la colaboración entre especialistas tiene su grado de complejidad, se reflexiona sobre la colaboración interinstitucional, pero sobre todo entre diferentes niveles educativos, por lo que es necesario concebir la gestión de modelos de colaboración y cooperación que posibiliten la concreción, la operación y la evaluación de proyectos de innovación e intervención educativa que atiendan a poblaciones vulnerables que tradicionalmente son marginadas y excluidas en el ámbito educativo. En síntesis, en este simposio se discute la importancia sobre el desarrollo de propuestas de innovación e intervención educativa basadas en animación 2D para niños con autismo (en una primera instancia) pero al mismo tiempo, sobre mecanismos de gestión educativa que posibiliten la articulación tanto a nivel interdisciplinar como entre niveles educativos.

**Palabras clave:** Educación especial, gestión educativa, tecnología educativa, inclusión educativa, recursos tecnológicos

## Semblanza de los participantes en el simposio

### **Dr. Luis Arturo Guerrero Azpeitia**

Doctor en Ciencias de la Educación por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo y su trayectoria académica ha sido como profesor-investigador en el Subsistema de Universidades Politécnicas, así como profesor de licenciatura, maestría y doctorado en instituciones de educación privadas. Cultiva las líneas de generación y aplicación del conocimiento en: a) Innovación e Intervención Educativa y b) Estudios Sociales y Culturales en Educación. Es candidato al Sistema Nacional de Investigadores y pertenece a diversos grupos académicos y de investigación.

### **Lic. Andrés Solares Sustaeta**

Andrés Solares Sustaeta es egresado de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo de la carrera de Licenciatura en Computación. Actualmente se encuentra trabajando en la Dirección de Investigación Educativa de la Secretaría de Educación Pública del Estado de Hidalgo colaborando en diversos proyectos de investigación relacionados con Tecnologías de la Información y Comunicación. Ha figurado como coautor y colaborador en artículos para

revistas científicas indexadas, así como también ha participado en diversos congresos con ponencias de investigaciones de carácter tecnológico.

### **Dra. Glendamira Serrano Franco**

Es Profesor de Tiempo Completo en la Universidad Politécnica Metropolitana de Hidalgo, ha sido director de tesis de licenciatura, sinodal en exámenes de grado de licenciatura, ha publicado artículos en revistas indexadas, capítulos de libros, congresos nacionales e internacionales. Ha participado en la elaboración de varios proyectos tecnológicos. Ha trabajado con tecnologías Blockchain, Inteligencia Artificial, tecnologías web. Ha participado en el diseño y programación de videojuegos para coadyuvar el aprendizaje matemático en estudiantes nivel primaria y secundaria. Así mismo, en el aprendizaje de la asignatura de Historia en estudiantes nivel primaria.

### **Dr. Víctor Manuel Zamudio García**

Doctor en proyectos con énfasis en Tecnologías de la Información, Posdoctorado en Ciencias, su trayectoria académica ha sido como profesor-investigador en el Subsistema de Universidades Politécnicas, así como profesor de licenciatura, maestría y doctorado en instituciones de educación superior. Es autor de capítulos de libro y de artículos en revistas indexadas, así como dictaminador en revistas. Colabora con la Dirección de Investigación Educativa de la Secretaría de Educación Pública del Estado de Hidalgo en diversos proyectos de investigación relacionados con Tecnologías de la Información y Comunicación.

## IMPLICACIONES DE LA EDUCACIÓN ESPECIAL Y RECURSOS TECNOLÓGICOS

**Lic. Andrés Solares Sustaeta**

### Resumen

Para la integración de los recursos tecnológicos no tenemos que adquirir necesariamente una formación como informáticos sino como usuarios. Ante la incursión de los equipos de cómputo en diversos ámbitos de la vida social, la escuela respondió, en un principio, con la alfabetización informática, para el uso de diversos lenguajes de programación. Ahora es cuando se constata que los equipos de cómputo, además de ser un objeto de estudio en sí mismos, constituyen un medio para la enseñanza y el aprendizaje, logrando así el desplazamiento del uso instrumental de la tecnología hacia la utilización pedagógica dentro del proceso de desarrollo de las instituciones educativas. Esta transformación se da por múltiples circunstancias, entre las que se destacan a título ilustrativo que los sistemas hipertextuales se acercan a las formas de pensamiento humano y, por lo tanto, permiten que el estudiante acceda a la información en forma libre, lo cual ayuda a su apropiación, y que el uso del correo electrónico e Internet proporcionan al estudiante experiencias de acercamiento a realidades poco conocidas, lo que supone una nueva forma de conocimiento social.

Actualmente los múltiples roles que tiene la educación dentro de la sociedad, no han logrado incluirse completamente en la población con discapacidad, generando prácticas educativas negativas que afectan a los niños, niñas y adolescentes (NNA) con discapacidad.

La tecnología permite aumentar las oportunidades de aprendizaje y también ampliar los conocimientos acerca de los diferentes recursos y dispositivos, generando nuevas maneras de interacción, de comunicación y de inclusión social, ya que se logran recursos y apoyos para el acceso a productos y servicios en cualquier sociedad. Son, con un uso responsable y dirigido, generadores de accesibilidad y facilitadores.

Los NNA con alguna discapacidad pueden hacer uso de la tecnología a través de dispositivos que se convierten en herramientas de comunicación y facilitadores de aprendizaje, ya que fomentan su independencia y autonomía en actividades cotidianas y en seguimientos de rutinas, porque permite la socialización y construcción de relaciones, posibilitando la interacción con otras personas.

**Palabras clave:** educación, tecnología, inclusión, herramientas.

### Introducción

A través del tiempo la sociedad ha evolucionado y con ella, la tecnología. Han aparecido nuevos métodos de comunicación y dispositivos electrónicos que permiten hacer el quehacer mucho

más fácil. Burbules y Callister (2006), apuntan que: `` Vivimos en una época de horizontes abiertos y grandes expectativas en torno de las nuevas tecnologías de la información y comunicación ´ ´ (p.5).

La aparición de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han provocado cambios importantes y significativos en las formas de ser y de actuar, tanto en el nivel individual como social. Si bien han generado procesos de cambios trascendentes frente a las formas de acceder a la información, también promueven una distancia sustancial entre el sujeto y el conocimiento, entre las instituciones y los procedimientos, entre el hacer tradicional y el hacer tecnológico, que marcan puntos de inflexión destacados, a la hora de considerar su utilidad y su valoración en los diferentes contextos sociales. (García, 2007). El método de enseñanza ya no es el tradicional. Las tecnologías se entienden como vehículos de pensamiento. Es decir, como potenciadoras de formas de apropiación del conocimiento que permiten trascender su uso como herramientas exclusivamente y comprender que existe una relación de mutua implicación cuando se introducen las tecnologías en el aula. (Lion, 2006).

La tecnología de apoyo en la educación especial es cada vez más importante, ya que nuestro entorno de aprendizaje cambia, tanto en casa como en las instituciones educativas. A medida que la educación evoluciona, vemos que se piden soluciones de aprendizaje a distancia accesibles y funcionales. Una parte de la solución, en especial para los entornos de educación especial, es el uso del aprendizaje combinado.

La introducción del aprendizaje híbrido en la enseñanza simultánea para alumnos que están presentes en clase y para aquellos que estudian en línea es cada vez más importante. La tecnología educativa de apoyo se convierte en una opción para los docentes y para los padres, a fin de garantizar que sus alumnos con necesidades especiales, impedimentos o discapacidades puedan progresar y de lograr una mayor inclusión en todas las clases.

Los alumnos con necesidades especiales, impedimentos o discapacidades a veces necesitan estrategias diferentes. No obstante, puede ser difícil para los docentes y para los padres obtener la información, debido a la falta de apoyo u otros factores. Esto es especialmente cierto, sobre todo como se vio en 2020 con la pandemia y el aumento del aprendizaje a distancia en todo el mundo.

Desde el mundo educativo, las TIC se han convertido en un medio más para el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto en aulas ordinarias como especiales o en la educación online. Gracias a los grandes avances de la tecnología, la educación especial dispone de herramientas que se adaptan a las necesidades de diferentes alumnos, contando con medios para agrandar la letra, permitir utilizar una tablet a una persona con discapacidad visual, etc. Sin duda, el uso de las tecnologías TIC en educación especial puede ser un gran aliado para estimular a los alumnos.

El uso de la tecnología en la educación especial ha ido en aumento, siendo cada vez más utilizado para facilitar al alumnado el aprendizaje, ya no solo mediante herramientas para el profesorado, sino también con recursos que ayudan a los estudiantes a comprender, entender o expresarse mejor.

La motivación por su uso.

- El gran número de programas y apps disponibles para crear contenido educativo y adaptado.
- La disponibilidad de apps pensadas para discapacidades concretas.
- Una mayor evaluación activa y continua.
- El fomento del autoaprendizaje y la autonomía.
- Eliminación de barreras.
- La importancia de la tecnología en el ámbito de la educación especial

La influencia de las TIC en todas las personas con discapacidad.

Últimamente se ha ido afirmando que las TIC han pasado a ser un elemento de vital importancia en la mejora de la calidad de vida, de la normalización y de la integración social y laboral de cada una de las personas que presentan discapacidad. Sin embargo, el desarrollo de las tecnologías no ha tenido en cuenta cada una de las características y necesidades de estas personas, ya que puede favorecer en diferentes formas de exclusión social.

Las personas con discapacidad que usan cada una de las tecnologías de la información, pueden enfrentarse a diferentes dificultades. La accesibilidad y las ayudas técnicas se presentan como vías más adecuadas para poder saltar y resolver hasta llegar a la superación de estos problemas.

Ejemplos y usos de la tecnología en educación especial.

Como ejemplos de la gran variedad de programas y recursos tecnológicos que se pueden utilizar con alumnado en la educación especial, se rescatan:

- Para niños con discapacidad motriz, hay disponibles teclados adaptados para personas con discapacidad física, visual o cognitiva que les facilita la búsqueda de información.
- Pensados para la discapacidad auditiva, existen programas que subtitulan los vídeos disponibles en la red, trabajan con iconos que representan sonidos o incluso la tecnología a proporcionado los implantes cocleares y otros recursos de escucha, así como programas o páginas web como Globus 3 o Proyecto Fresa, entre otros.
- Enfocados a la discapacidad visual, se han diseñado bastones eléctricos, programas de lectura de pantalla, teclados en braille y actividades de audiocuentos disponibles en la red o creados por los niños.
- Sobre los trastornos del desarrollo se utilizan sistemas aumentativos y alternativos de comunicación, pictogramas y demás que pueden ser diseñados desde Internet. Además, cabe destacar páginas con recursos disponibles como ARASAAC, que cuenta con pictogramas con los que poder diseñar juegos o tableros de rutinas, o Appyautism, que cuenta con una recopilación de aplicaciones pensadas para esta población infantil.

La UNESCO está decidida a ayudar a los Estados Miembros para que saquen provecho del potencial de las TIC y de las tecnologías de la IA con miras a la consecución de la Agenda de Educación 2030, a la vez que garantiza que la utilización de éstas tecnologías en el contexto educativo esté regida por los principios fundamentales de inclusión y equidad.

## Descripción del Método

Se pretende trabajar en primera instancia en la elaboración de una revisión bibliográfica y actualización teórica de los trabajos y contenidos sobre implicaciones de la educación especial y los recursos tecnológicos para tener definido el contexto como base, posteriormente se trabajará con instituciones que atienden alumnado con alguna discapacidad para abordar y trabajar con ellos un recurso tecnológico que pueda apoyar a este tipo de población de alumnos a un mejor entendimiento en sus aprendizajes, de ésta forma, se contrastará lo que se abarca en los currículums oficiales con el apoyo de la herramienta tecnológica que se proponga.

Derivado de esto, se abordará el diseño de un instrumento para poder obtener información que permita conocer los resultados de la variedad de estrategias cognitivas empleadas por los docentes y aplicadas a sus alumnos derivadas de la herramienta tecnológica propuesta para el mejor entendimiento de sus aprendizajes.

Con este instrumento, se podrá tener información de una primera versión con la cual se diseñará la herramienta tecnológica con más fundamento y con esto poder evaluar el desempeño de esta población de alumnos, incluyendo sus tiempos de respuesta.

Lo que también se busca es poder analizar la correlación entre el desempeño en las tareas propuestas (porcentaje de aciertos y tiempos de respuesta) sin usar la herramienta tecnológica y posterior a su uso, por medio del uso de estadística inferencial.

## Comentarios Finales

### Resumen de resultados

La educación especial ha ido adquiriendo un mayor valor tanto en la teoría como en la práctica, ya que se han ido produciendo considerables desarrollos y progresos positivos en actitudes dentro de la sociedad. Actualmente es más común la adquisición de un conocimiento teórico y de organización de servicios que demanda la atención educativa, de tal suerte que esto ha dado lugar a que se abra un abanico de posibilidades hacia aportaciones de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en los diferentes ámbitos de la sociedad, para así acrecentar nuestra cultura y abrir nuevas oportunidades para la investigación y la atención de personas con discapacidad. Las tecnologías de información y comunicación (TIC) están produciendo cambios en la vida personal y profesional de las personas, ya que se están desarrollando distintas formas de acceso al conocimiento y de aprendizaje, así como a los diferentes modos de comunicación y la manera de relacionarse con otras personas. Este desarrollo está dando lugar a que se convierta en un factor de gran poder y que se produzca en

este ámbito una gran producción y competitividad, para así poder crear una mayor capacidad para su aplicación basada en el conocimiento.

## Conclusiones

En todo el ámbito educativo, las TIC se han convertido en un medio más para el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto en aulas ordinarias como especiales o en la educación online. Gracias a los grandes avances de la tecnología, la educación especial dispone de herramientas que se adaptan a las necesidades de diferentes alumnos, contando con medios para agrandar la letra, permitir utilizar una tablet a una persona con discapacidad visual, etc. Sin duda, el uso de las tecnologías TIC en educación especial puede ser un aliado muy poderoso para estimular a los alumnos.

Sin embargo, a pesar de ser una parte integral de la cotidianidad de las personas, especialmente de los jóvenes, existe cierta falta de conocimiento sobre el uso de la tecnología en las personas con discapacidad. De este modo, su uso en el ámbito de la educación especial ha de adaptarse no solo al nuevo contexto, sino también a las características, necesidades e intereses de las personas con discapacidad.

La tecnología facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje y permite la adaptación al alumnado para disminuir las dificultades que puede encontrar en el aula y en casa. Esto no quiere decir que se deba abusar de la tecnología, pues se tiene que compaginar su uso con otro tipo de actividades que fomenten el desarrollo personal del alumnado, aprovechando así los beneficios de las TIC, sin pasar a un uso descontrolado e incorrecto de las mismas.

Las TIC, son cada vez más un factor, accesible y adaptables de herramientas que los centros educativos integran y hacen suyos para conseguir con ellas un mayor rendimiento personal y organizacional, así como también incrementar la posibilidad de una mayor aceptación del proceso de enseñanza-aprendizaje. Existen escuelas que incorporan los equipos de cómputo para así conseguir el propósito de hacer cambios pedagógicos en la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más constructivo. Por lo tanto, los equipos de cómputo, como otras tecnologías tratarán de dar la información para promover el desarrollo de habilidades y destrezas de cada uno de los alumnos.

El uso de las nuevas tecnologías hoy en día es tan importante que se ha convertido en una cuestión de un peso bastante alto, dando lugar a la implantación de estas en las diferentes aulas de los centros educativos, de modo que las nuevas tecnologías sean un gran recurso para apoyar, potenciar y facilitar, el proceso de enseñanza aprendizaje para todo el alumnado con o sin discapacidad. Dicha implantación es un reto en el cual debemos tener presente la inclusión o exclusión de los alumnos dependiendo de sus características, de la planificación de la comunidad escolar, las administraciones públicas las diferentes intervenciones que hagan las empresas en este ámbito.

El desarrollo e implementación de las tecnologías de la información y la comunicación ha facilitado y podría seguir facilitando a lo largo de los años que viene un futuro mucho más



próximo para los alumnos, particularmente para todos aquellos que presenten necesidades o condiciones de accesibilidad que les permitan una inclusión en el aula. Por consiguiente, las tecnologías digitales elaboraran herramientas muy potentes para que se pueda facilitar la inclusión de estos alumnos.

## Recomendaciones

Las tecnologías, que tan presentes están en nuestra sociedad, son un instrumento muy útil en el desarrollo personal de las personas con algún tipo de discapacidad o necesidad, puesto que facilitan el aprendizaje disminuyendo las barreras que pueden encontrar, fomentando así su autonomía.

Aunque no es imprescindible su utilización en el ámbito educativo, la importancia de las TIC en educación especial reside en el aumento y mejor adaptación de la enseñanza, permitiendo el aprendizaje de todo el alumnado por muy diverso que sea. Cuenta con un gran potencial de adaptación, facilidad de empleo y eliminación de barreras que hacen de su uso un punto a favor en cuanto a la educación.

La tecnología permite aumentar las oportunidades de aprendizaje y a su vez ampliar los conocimientos acerca de los diferentes recursos y dispositivos, generando así nuevas maneras de interacción, de comunicación y de inclusión social, ya que se pueden suponer recursos y apoyos para el acceso a productos y servicios en cualquier sociedad. Son, por lo tanto, con un uso responsable y dirigido, generadores de accesibilidad y facilitadores.

En la educación especial se puede hacer uso de la tecnología a través de dispositivos que se convierten en herramientas de comunicación y facilitadores de aprendizaje, ya que se fomenta de esta manera su independencia y autonomía en actividades cotidianas y en seguimientos de rutinas. Además, la tecnología permite la socialización y construcción de relaciones, posibilitando la interacción con otras personas.

Para los alumnos que presenten discapacidades, el uso de estas tecnologías digitales les darán una mayor posibilidad y acceso de forma mucho más fácil a la información, a los materiales y recursos didácticos y así como ampliar los diferentes campos para sus expectativas tanto formativas como laborales y de esta forma, poder realzar la socialización.

Es importante seguir impulsando la creación de nuevos materiales y contenidos dirigidos a la educación con TIC en el aula, en especial para los alumnos que presentan necesidades educativas especiales ya que ayudan de manera favorable para mejorar las habilidades cognitivas, su normalización e integración.

## Referencias

- Muñoz Manjón, N. (2019). Las TIC aplicadas a las Necesidades Educativas Especiales: Juan XXIII. Universitat de les Illes Balears.
- Burbules, N. C., y Callister, T. A. (2006). Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información. Buenos Aires: Granica.
- García, T. E. (2007). Los discursos sobre las nuevas tecnologías en contextos educativos: ¿Qué hay de nuevo en las nuevas tecnologías? *Revista Iberoamericana de Educación*.(41),p.3.
- Lion, C. (2006). Imaginar con tecnología: relación entre tecnología y conocimiento. Buenos Aires: Stella.
- UNIR La universidad en internet. (2021). TICs en Educación Especial: importancia y ventajas de su uso. Recuperado de <https://www.unir.net/educacion/revista/tics-educacion-especial/>
- Alcala Balboa, M.J. (2016). El mundo de la tecnología especial: las tics en la educación especial. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/5746/5746660898008/html/>
- Bonilla-del-Río, M., y Sánchez Calero, M. L. (2022). Inclusión educativa en tiempos de COVID-19: Uso de redes sociales en personas con discapacidad intelectual. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), pp. 141-161. <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.30875>
- ViewSonic Educación. (2020). Tecnología de Apoyo en la Educación Especial. Recuperado de <https://www.viewsonic.com/library/es/educacion/tecnologia-de-apoyo-en-la-educacion-especial/>
- UNESCO. (2019). La Inteligencia Artificial en la Educación. Recuperado de <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/inteligencia-artificial>

## RECURSOS TECNOLÓGICOS A TRAVÉS DE TÉCNICAS DE ANIMACIÓN DIGITAL

**Dra. Glendamira Serrano Franco**

### Resumen

La presente investigación pretende transmitir en los niños con autismo del Centro de Atención Múltiple en su educación la convivencia y el cuidado de su salud. Esta investigación recoge todo el proceso de investigación y desarrollo de los cortometrajes animados en 2D, pretende dar a conocer todo lo relacionado a la animación 2D para situar al lector conceptualmente en los diferentes cortometrajes. Posteriormente describe algunas referencias de autores que dan a conocer sus experiencias de acuerdo a los resultados obtenidos en sus diferentes investigaciones y algunos conceptos técnicos relacionados con los cortometrajes con animación en 2D. Después, describe las fases que se siguieron para el desarrollo de cada uno de los cortometrajes animados, así como el software que se utilizó para obtener cada uno de los productos, que al final, influyeron para la terminación de cada uno de los videos. Por último, se exponen los resultados obtenidos, así como las conclusiones que se obtuvieron al terminar la producción de cada uno de los cortometrajes desarrollados.

**Palabras clave:** cortometrajes, animación 2D, autismo, educación, niño.

### Introducción

El trastorno del espectro autista (TEA) no es una enfermedad es un trastorno del neurodesarrollo caracterizados por la presencia de dificultades en la comunicación e interacción social que persiste toda la vida e incluye un amplio margen de alteraciones conductuales. Así mismo lo describe Celis y Ochoa (2022) como una afección del desarrollo neurológico con implicación multidimensional, caracterizada por una interacción social disminuida con deficiencias en la comunicación a través del lenguaje verbal y no verbal.

Las conductas que presentan los niños con TEA de acuerdo a Hervás, A. & Rueda, I. (2018) son muy frecuentes, se incrementan hasta la edad adulta y permanecen a lo largo del tiempo.

Por otra parte Romera, V. (2018) menciona que cada niño autista es distinto de los demás niños autistas tanto porque la gravedad de los trastornos es distinta como porque la constelación organizada de conductas, estilos de actuación, formas de reaccionar (personalidad) es distinta. Los apoyos visuales en los niños y jóvenes con TEA facilitan el procesamiento de la información son cosas que vemos y que favorecen el proceso de comunicación (Orlando, M., 2019).

Con el avance de la tecnología, se han llegado a contar diversas historias, mediante la animación, donde González (2018) la describe como un proceso por el cual se da movimiento o sensación de movimiento a un gráfico. Por otra parte, Rodríguez (2015) la define como el arte de capturar una serie de movimientos individuales, ya sea en formato fílmico o digital, y de reproducirlos en secuencia y rápidamente para dar así la ilusión de movimiento. De acuerdo a lo anterior, podemos concretar que la animación es una forma creativa de darle vida a unos personajes, para poder transmitir algún mensaje, historia, anécdota, que pueda contribuir para el conocimiento de las personas interesadas.

Aunado a lo anterior, podemos continuar con la descripción de un cortometraje ó también llamado como “corto” así lo menciona Vivares (2016) lo describe como una expresión coloquial que designa una producción audiovisual (cinematográfica o videográfica) de corta duración (cortometraje). De acuerdo con Domènech (2020) menciona que los cortos presentan temas variados y toman pocos minutos de clase, pero ofrecen amplias oportunidades para la conversación. Por lo tanto, podemos confirmar, que la realización de estos cortos animados en 2D, serán de gran utilidad, para poder transmitir mensajes de conocimientos para los niños con autismo, que serán de gran apoyo para su desarrollo.

De acuerdo a una breve descripción de los términos técnicos más utilizados, podemos llegar a mencionar, algunos autores que ya han trabajado con investigaciones similares a la nuestra, tal como García, (2019) de acuerdo a su estudio realizado “¿Las animaciones facilitan la comprensión de símbolos en niños con Autismo?”, el proyecto consiste en un juego de adivinanzas por computadora, donde los niños escuchan un verbo que menciona la computadora, y ellos deben identificar cuál de los cuatro símbolos gráficos representa el verbo. El estudio inicio con una fase de capacitación donde los niños practicaban con dos verbos: escalar y abrazar. Por consiguiente, se continuó ahora con 24 verbos.

Realizaron la prueba con símbolos gráficos animados y estáticos, de acuerdo a los avances y resultados, identificaron que los niños aprendían mejor con los símbolos gráficos animados identificando un 80% de verbos correctamente, mientras que en los símbolos estáticos identificaron un 59% de los verbos correctamente. Llegaron a la conclusión que es más fácil que el niño con Autismo se concentre y le presente más atención a los símbolos con animaciones que los estáticos.

Por otra parte, tenemos la investigación de Zambrana, (2014) consiste en el diseño de una aplicación multimedia para representar una agenda dinámica, donde el niño podrá identificar las diversas actividades que tiene que realizar en cada día de la semana. Se clasifica por actividades para realizar en casa, y escuela, así como la hora en que tiene que realizar dicha actividad, cuando el niño haya concluido su actividad, aparecerá una pantalla con un audio donde le dirá “Muy Bien” con una pequeña animación para continuar motivando al niño en seguir realizando las demás actividades.

Las diferentes actividades que representan en su día son: aseo personal, juegos de aprendizaje, horas de comida, horas de actividad física. De acuerdo a los resultados obtenidos su investigación continuará para poder aplicar la aplicación con los niños y poder medir los resultados que pueda reflejar algún cambio con niños con autismo.

## Pregunta

¿Como desarrollar e integrar animaciones en 2D en la educación de un niño con TEA, para mejorar la educación inicial en todos los niños pertenecientes al Centro de Atención Múltiple en el municipio de Pachuca Hidalgo en el año 2023, por medio de la técnica de los cortos animados?

## Objetivo

Desarrollar e integrar animaciones en 2D en la educación de un niño con TEA, para mejorar la educación inicial en todos los niños pertenecientes al Centro de Atención Múltiple en el municipio de Pachuca Hidalgo en el año 2023, por medio de la técnica de los cortos animados.

## Hipótesis

Al integrar animaciones 2D, por medio de la técnica de los cortos animados en la educación de un niño con TEA, coadyuvará en mejorar la educación inicial en todos los niños pertenecientes al Centro de Atención Múltiple en el municipio de Pachuca Hidalgo en el año 2023.

## Desarrollo

Para el desarrollo de un cortometraje de acuerdo con Maciá (2017) lo clasifica en tres fases: preproducción producción y posproducción. Por otra parte Fernández, (2019) lo clasifica en cuatro bloques, los cuales son: diseño, elementos artísticos, animación y post producción. De acuerdo a ambos autores se optó por trabajar con la clasificación de los cuatro bloques para el desarrollo de los cortometrajes, los cuales se describen a continuación.

## Diseño de investigación

El proceso metodológico que se realizó para el desarrollo de los cortos animados permitió abordar e identificar las características principales y requerimientos necesarios para poder cumplir con las necesidades del proyecto. A continuación, se desglosan las fases que se destacan para el desarrollo del mismo.

## Guion

El primer paso es idear que es lo que se quiere transmitir en los videos que se van a desarrollar. De acuerdo a las líneas de trabajo propuestas las cuales son: Aprendiendo a Convivir y Vivir Saludable, los cuales se desglosan en diferentes temas para motivar, la confianza, convivencia, el respeto, en los niños autistas, para su comprensión y entendimiento. Así mismo, se pretende enseñar, como deben de actuar en su aseo personal, como debe ser la convivencia con otros niños, con sus papás y con las demás personas. Son ejercicios prácticos orientados para que el niño con autista pueda comprender la actividad y realizarla con una persona mayor.

## Diseño de los personajes y escenarios

En los cortometrajes aparecen tres personajes: Héctor, Abi y Nancy, están modelados en 2D desarrollados bajo el programa After Effects, de igual forma se diseñaron varios escenarios de acuerdo a las actividades que se estarán realizando, por otra parte, fueron diseñados diferentes objetos que representan al material con el que se trabajará para desarrollar las diferentes actividades descritas en cada uno de los cortometrajes.

## Storyboard

Como Storyboard son todas las secuencias de las ilustraciones que se diseñaron con el objetivo de guía para el desarrollo del cortometraje en 2D. Cada uno de los dibujos finales, representan los planos de las secuencias de escenas que se irán formando para la generación de las animaciones en 2D.

## Concept Art

Para el texturizado de cada uno de los personajes, se eligieron colores y texturas que fueran acorde a los personajes, de igual forma, se consideró una paleta de colores acorde a los niños con autismo, teniendo cuidado con la iluminación y colores con demasiado brillo.

## Animación

Para la animación se trabajó con el software After Effects, para el movimiento de los personajes, así como la integración de los diferentes objetos que forman parte del escenario, como lo son: luces, objetos, texto.

## Grabación de las voces y para los personajes y diferentes sonidos

En cuanto a la grabación se trabajó en tres fases: primero se inició con la grabación de los diálogos de cada uno de los personajes, con el software Audition, donde se utilizaron tres voces para darle voz a los tres personajes con los que se trabajó: Héctor, Abi y Nancy. Como segunda fase, se trabajó con los sonidos ambientales, que ayudan a complementar los cortometrajes para la selección de cada uno de los materiales. Y como tercera fase, se introdujo el sonido de introducción para iniciar la presentación en cada uno de los cortometrajes.

## Post-producción

Para la realización de los cortometrajes animados, se utilizó el software Adobe Premiere, donde se incorporaron las animaciones generadas en 2D, las grabaciones de todos los audios, algunos efectos para darle formato al momento de incorporar los materiales que se utilizaran en las diferentes actividades que están incorporadas en cada uno de los videos, así mismo, algunos efectos de transiciones para darle más atractivo visual en los videos generados.

## Resultados

Como resultados se tomaron en cuenta dos enfoques importantes para el desarrollo de los niños con autismo los cuales son: Aprendiendo a convivir y Vivir Saludable. Cada uno se desglosa en diferentes videos con algunas actividades básicas que deben de realizar los niños con ayuda de un adulto. Cada enfoque se clasifica de la siguiente manera:

Aprendiendo a convivir, cuenta con 5 videos los cuales se describen a continuación:

### *Que sabrosa identidad*

El propósito del cortometraje es que los niños con autismo conozcan los alimentos más nutritivos, que ayudan al sistema digestivo, así como para fortalecer dientes y encías, en la

figura 1, se puede ver parte del contenido donde se presentan algunos ejemplos de comida saludable.

Figura 1. Que sabrosa identidad



Fuente: Elaboración propia

### *De viaje por la comunidad*

Con una canción, se dan a conocer los nombres de los Estados de México, así como cada una de sus capitales, se muestra en la figura 2, un ejemplo de cómo aparecen los nombres de los Estados con su respectiva capital.

Figura 2. Que sabrosa identidad



Fuente: Elaboración propia

*Pero que tiene la caja pandora*

El objetivo del video es que el niño con autista aprenda a identificar la violencia de género y como prevenirla, se le muestra algunas imágenes que representan violencia, tanto física como verbal, así se muestra en la figura 3.

Figura 3. Que tiene la caja pandora



Fuente: Elaboración propia

*Me conozco y me acepto*

Su objetivo es que el niño con autismo aprenda a identificar y valorar sus características físicas y emocionales. Se presenta una actividad para que se puedan colocar sus habilidades o cualidades por cada niño, así se muestra un ejemplo en la figura 4.

Figura 4. Me conozco y me acepto



Fuente: Elaboración propia



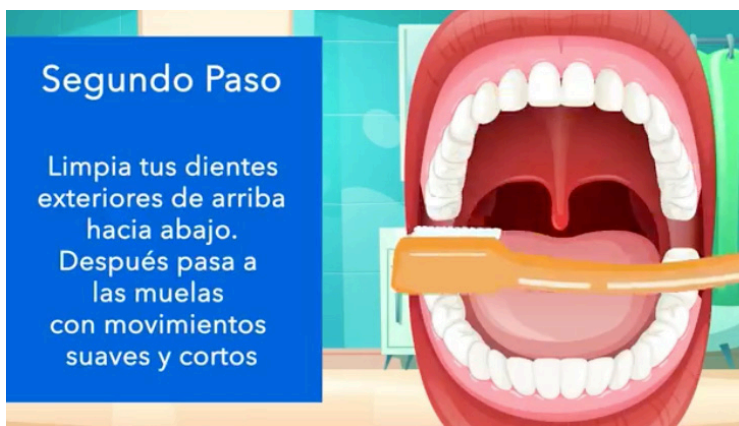


Simposio

### *Cuidado con mi higiene*

Para este video, su objetivo es aprender a reconocer los beneficios de contar con hábitos los cuidados personales, la actividad que se realiza es el lavado de los dientes y la importancia de realizarlo, como se muestra en la figura 7.

Figura 7. Cuidado con mi higiene



Fuente: Elaboración propia

### *Sonreír también es nuestro derecho*

En este video, su objetivo es aprender a reconocer la importancia de tener momentos de recreación y ejercicio físico como parte de las actividades cotidianas, la práctica que se realiza es que el niño dibuje un recuerdo divertido que le haya pasado, tal como se muestra en la figura 8.

Figura 8 Sonreír también es nuestro derecho



Fuente: Elaboración propia

### *El balón es para todos*

El objetivo del video es que el niño con autismo aprenda a convivir y el valor de respeto en todo momento, la actividad a realizar es formar dos equipos, cada equipo debe de hacer una fila, el primer niño de la fila llevará el globo al otro extremo, así sucesivamente, el equipo que lo haga en menos tiempo será el ganador, se muestra un ejemplo en la figura 9.

Figura 9. El balón es para todos



Fuente: Elaboración propia

### Conclusiones

De acuerdo a los resultados obtenidos, se puede llegar a concluir que el objetivo se logró cumplir, se realizaron diferentes cortometrajes animados en 2D, con algunos aprendizajes para formar la educación inicial del niño con autismo que pertenecen al Centro de Atención Múltiple, de igual forma, se respondió a la pregunta de investigación al lograr desarrollar los cortometrajes con las técnicas de animación 2D, donde se describen las fases que se utilizaron para su desarrollo, y cada uno de los pasos que las componen.

Es importante mencionar que el uso de la tecnología a mejorado en muchos procesos de la educación, y ahora utilizarla para coadyuvar la educación inicial de los niños con autismo será un paso gigantesco para darles más atención a estos niños y mejorar su entorno, así como apoyo para los padres en cuanto a su educación y formación tanto en cuestiones de convivencia y salud.

### Referencias

Demènech, C. (2020) Ver para saber: los cortometrajes en la didáctica conversacional del español LE/L2. Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica. pp:3. Recuperado de <https://doi.org/10.15517/rfl.v47i1.44379>

- Celis Alcalá, G. & Ochoa Madrigal M. (2022) Trastorno del espectro autista (TEA). Revista de la Facultad de Medicina de la UNAM. pp:7-20. Recuperado de <https://www.medigraphic.com/pdfs/facmed/un-2022/un221b.pdf>
- Fernández, Á. (2019) Faces, un corto animado. Universitat Oberta de Catalunya. pp:15. Recuperado de <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/96106/44/afernandezteTFM0619memoria.pdf>
- García, M. (2019) La Animación Puede Ayudar a los Niños con Trastornos del Espectro Autista a Aprender a Usar Dispositivos de Comunicación Basados en Símbolos. Instituto Nacional de Investigación sobre la Discapacidad, Vida Independiente y Rehabilitación. Pp 1- 4. Recuperado de <https://naric.com/?q=es/content/la-animaci%C3%B3n-puede-ayudar-los-ni%C3%B1os-con-trastornos-del-espectro-autista-aprender-usar>
- González, A. (2018) Creación de un tráiler animado como un recurso para contar historias. Universidad del Azuay. pp:10. Recuperado de <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/8287/1/14010.pdf>
- Hervás, A. & Rueda, I. Alteraciones de conducta en los trastornos del espectro autista. Vol. 66. Revista Neurol. Recuperado de <https://doi.org/10.33588/rn.66S01.2018031>
- Maciá, D. (2017) Proceso de un cortometraje animado: teaser de desenmarcada. Facultat de Belles Arts de Sant Carles. p:5. Recuperado de <https://riUNET.upv.es/bitstream/handle/10251/94028/MACI%C3%81%20-%20Proceso%20de%20un%20cortometraje%20animado%3A%20Teaser%20de%20Desenmarcada.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Orlando, M. (2019) Educación inclusiva fundamentos y prácticas para la inclusión. UNICEF Argentina. p:23. Recuperado de <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL006580.pdf>
- Rodríguez, M. (2015) Fundamentos conceptuales y tendencias gráficas en la animación de autor. Universidad Católica, Perú. pp:10. Recuperado de [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6228/RODRIGUEZ\\_TINCOPA\\_MICHAEL\\_ANIMACION\\_AUTOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6228/RODRIGUEZ_TINCOPA_MICHAEL_ANIMACION_AUTOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Romera Tellado, V. (2018) Estudio de Caso del Trastorno de Espectro Autista: Una propuesta de intervención educativa basada en el trabajo de la expresión corporal. Trabajo Fin de Grado Facultad de Ciencias de la Educación. p.18. Recuperado de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/82903/ROMERA%20TELLADO%2C%20VIRGINIA%20TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vivares, J. (2016) El arte del Cortometraje. Trabajos académicos. pp:1-6 Recuperado de [https://www.ismjh.com/TrabajosAcademicos/El\\_Arte\\_del\\_Cortometraje.pdf](https://www.ismjh.com/TrabajosAcademicos/El_Arte_del_Cortometraje.pdf)
- Zambrano, E. (2014) Diseño de una aplicación multimedia para alumnos con TEA de educación infantil. Universidad Internacional de la Rioja Facultad de Educación. pp.1-73. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2493/zambrana.navarro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## IMPORTANCIA DE LA GESTIÓN INSTITUCIONAL DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR CON LOS DIFERENTES SUBSISTEMAS EDUCATIVOS.

**Dr. Víctor Manuel Zamudio García**

### Resumen

La colaboración interinstitucional es necesaria en el sector educativo, también es complicada, pero fundamental en la formación de niños y jóvenes en los niveles educativos. Se requiere de una compleja planeación y en particular de una gestión de recursos institucionales, los cuales llegan a ser tan diversos y complejos en sí mismos.

Toda institución de educación superior, como sistema social es dinámica, compleja y forma parte de un contexto social y cultural, ya que posee una peculiar idiosincrasia, la cual se halla en proceso permanente de interrelación con el entorno y se nutre de un juego de relaciones, interacciones e influencias desde dentro como fuera de ella, hacia lo externo esas relaciones son necesarias en función de desarrollar redes interinstitucionales con diversos organismos, de tal suerte que debe actuar en escenarios regionales, nacionales e internacionales con la convicción de que su presencia en ellos aporta soluciones.

De allí entonces, que surge la necesidad de revisar los modelos de colaboración hasta ahora establecidos entre las instituciones de educación superior y los diferentes subsistemas como las instituciones de educación básica, por lo que es importante crear vínculos con instituciones escolares para generar trabajo colaborativo, ya que, en el fondo, pareciera que subyace la idea de entender las escuelas sólo como lugares cuyo uso se restringe al desarrollo de situaciones didácticas, asumiendo las instituciones de educación superior el papel ejecutor de teorías sobre la enseñanza, el aprendizaje y contenidos disciplinares cuando la realidad no es así.

En ese sentido, desde lo pedagógico se viene marcando significativamente un enfoque utilitarista, con significados y componentes alejados de la idea de gestión entre cualquier institución de educación superior y los diferentes subsistemas.

**Palabras clave:** gestión, colaboración, vínculos, instituciones, subsistemas.

### Introducción

Para introducir el término “modelos de colaboración”, es importante tener en cuenta algunas consideraciones: en primera instancia, es preciso plantear que una de las responsabilidades de una institución de educación superior, es ser un instrumento crítico que ayude a la sociedad y a sus miembros a delinear y prever su futuro para el desarrollo social, educativo, productivo y económico; además, servir de red en expansión para formar alianzas estratégicas e insertarse

en otros ámbitos como una organización flexible, dinámica y versátil. En segundo lugar, se debe tener presente que la escuela como unidad formadora y realidad construida socialmente, tiene entre sus compromisos dar cuenta de los modos como sus miembros sienten, participan en las acciones e intentan resolver problemas, por ejemplo los casos de educación especial o inclusiva.

En el terreno educativo, el modelo de colaboración tiene que ver más bien con diseños de procedimientos o procesos recomendables de actuación apuntando a un campo de interacciones pedagógicas incorporadas a las prácticas profesionales, al currículum, a los modos de percibir los sujetos, orientando a la vez, toda una gama de acciones, a la vez que también apunta al compromiso de establecer una cultura de colaboración entre instituciones; es decir, un estímulo en función de ejecutar prácticas que busquen la cohesión de grupos de docentes para el trabajo conjunto, el esfuerzo compartido y la mejora de la tarea formadora y a su vez, sirve para reflejar ideas y orientaciones en torno a las nociones de cómo se aprende, enseña y de cómo se aprende a enseñar dentro de espacios educativos.

En este sentido, los modelos de colaboración no solo sirven para impulsar el trabajo de docentes de una misma institución, sino para conformar redes, contratos y acuerdos o alianzas de cooperación cuyo propósito sea intercambiar tanto experiencias como conocimientos entre centros formativos de diversa naturaleza. Autores como (Conchran-Smith, 1999; Ferreres, 1998; Marcelo, 1998; Zabalza, 1998) refieren que en el modo de interpretar esas relaciones se estructuran tres modelos a saber: consonancia, disonancia y resonancia colaboradora.

Este último, constituye una manera de reinventar las prácticas conectando el aprendizaje y la formación universitaria de los estudiantes con experiencias y necesidades de las escuelas de nivel básico como por ejemplo una primaria o una escuela de educación especial; esta conexión de experiencias se puede realizar a través de comunidades de aprendizaje mutuamente construidas entre las instituciones de educación superior (ejemplo: universidad) y las escuelas de otros subsistemas como los educación básica.

En este modelo confluyen intereses, conocimientos y situaciones universitarias con necesidades escolares, las instituciones se convierten en espacios para aprender, lugares donde se indaga de forma permanente, sistemática y crítica. Bajo esta perspectiva, falta gestión para crear modelos de colaboración sobre prácticas que ayuden a promover relaciones duraderas entre instituciones educativas, estos modelos colaborativos deben ser coordinados, no exclusivamente para ejecutar experiencias ocasionales sino para promover proyectos de investigación e innovación, donde las ideas tanto de profesores y estudiantes de la universidad como de subsistemas de educación básica se complementen mutuamente.

## **Problemática**

La realidad de las relaciones entre las instituciones de educación superior (ejemplo: universidad) y los diferentes subsistemas (las escuelas de educación básica), muestra una escasa implicación institucional con espacios escolares. La insuficiencia de convenios constituye una visible limitación con organismos rectores en materia educativa, convirtiéndose en un obstáculo para

la ejecución de proyectos articulados de investigación que vinculen a estudiantes y profesores con la vida de las escuelas.

Hoy por hoy, los movimientos pedagógicos, las corrientes renovadoras en el campo de la didáctica, las nuevas tendencias curriculares, los nuevos conceptos y criterios relacionados con la evaluación, las implicaciones de la dinámica social, la reflexión permanente sobre la praxis pedagógica frente a los procesos de enseñanza-aprendizaje, requiere atender las necesidades de cambio en la actitud docente, el deseo de poner la administración al servicio de la educación y no lo contrario, etc.

Hace falta trabajo de investigación sobre la problemática educativa referente a la falta de gestión educativa que permita colaboración entre diferentes niveles educativos para lograr una estrategia que remite al análisis de los diferentes actores educativos, principalmente alumnos, docentes y directivos en distintos niveles educativos, lo anterior implica buscar la gestión entre instituciones para mejorar la calidad de la educación.

## **Desarrollo**

El término de gestión educativa tiene varios significados e implicaciones, ya que se trata de un proceso de cambio a largo plazo, que tiene como núcleo el conjunto de prácticas de los actores escolares: directivos, docentes, alumnos, padres de familia, supervisores, asesores y personal de apoyo, y conlleva a crear y consolidar distintas formas de hacer, que permitan mejorar la eficacia, la eficiencia, la equidad, la pertinencia y la relevancia de la acción educativa.

La gestión educativa como estrategia tiene la finalidad de compartir con los actores educativos en los distintos niveles de incidencia de la educación básica, para que las lecciones aprendidas a lo largo del tiempo de su implementación puedan ser adoptadas y adaptadas a su realidad singular y de esta manera, contribuir para que se sumen al cambio e implementen formas distintas en sus quehaceres cotidianos, lo que hará posible abrir nuevos senderos para la transformación deseable y efectiva de la escuela de nuestros días.

Lograr innovar a través de una adecuada gestión para colaborar entre instituciones, hará trascender a la organización interna hacia horizontes más amplios en el propio sistema, ya que generará estrategias inteligentes para alcanzar mejores logros en la educación pública mexicana.

### *Gestión educativa y administración educativa*

Como punto de partida es importante enunciar el concepto de gestión educativa y establecer algunas diferencias que deben hacerse entre “gestión” y “administración”. Cabe destacar que, a finales del siglo IX, el concepto de gestión había sido asociado con el término administración dentro del ámbito empresarial, económico y de servicios.

Mientras que en el área educativa se utilizaba como de administración. Más adelante en el siglo XX comienza a denominarse gerencia educativa. Ahora bien, los fundamentos teóricos administrativos o gerenciales tienen una concepción tecnocrática y empresarial que menguan el verdadero sentido en el entorno educacional. De allí, que la expresión gestión cobra mayor fuerza, por tanto, se refiere al conjunto de servicios que prestan las personas, dentro de las organizaciones.

Esto significa que la gestión adquiere una especificidad, en tanto que tiene mayor importancia la labor humana. Hoy en día en el caso de la gestión educativa, el peso de las competencias humanas es el más representativo. En ese sentido, el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2001), precisa la gestión “como la acción y efecto de administrar. Esto significa que pueden existir prácticas administrativas sin que haya prácticas de gestión. En esta última, la característica fundamental es la transformación que hace el sujeto, es decir el ser humano.

En este contexto, la gestión consiste en la capacidad de alcanzar lo propuesto, ejecutando acciones mientras que la administración consiste en el logro de objetivos a través del uso de recursos técnicos, financieros y humanos. De allí, se pudiera hacer una distinción entre ambos conceptos. Porque la gestión es el todo y la administración es una parte del todo. Por lo tanto, para llevar a cabo una buena gestión es necesario tener un buen esquema de administración. Ésta se convierte así, no en un fin en sí mismo, sino en un soporte de apoyo constante que responde a las necesidades de la gestión.

Amarante, (2000:11) considera que “la palabra gestión hoy en día es muy usada en educación cuando se quiere describir o analizar el funcionamiento de una escuela. Sugiere actuación que no es más que el conjunto de acciones que se llevan a cabo en la cotidianidad, tales como: toma de decisiones, delegación, coordinación, orientación en la planificación y evaluación de los aprendizajes, diseño de estrategias para la planificación y evaluación institucional, reuniones con docentes o con todos los miembros de la comunidad educativa, entre otros.

Aun cuando los miembros de la comunidad educativa son diferentes, tienen principios generadores u organizadores comunes que los lleva a comprender su diversidad en la unidad, para el logro de objetivos y solución de problemas comunes.

Derivado de lo anterior, resalta el valor de las acciones y sujetos que las realizan para entender la gestión como un proceso social complejo y su posible cambio. Al respecto, González (2007:257), opina que “la gestión se considera una labor compleja que depende mucho de la naturaleza del cambio, así como de características internas que presente el centro escolar”.

Por lo tanto, es posible establecer algunas orientaciones que contribuirán, a que la iniciativa de cambio pueda ser gestionada para el logro de objetivos comunes. Otra de las condiciones de la práctica de la Gestión Educativa es que requiere del reconocimiento de las semejanzas y de las diferencias por parte del colectivo docente para coordinar esfuerzos, tomar decisiones, diagnosticar, diseñar acciones, estrategias, tareas o planes; así como organizar, monitorear y evaluar.

Actualmente, la gestión educativa tiene, su propia naturaleza, la misión y el deber de enfrentar este estado de cosas, de ser sensibles a los signos de los tiempos y de formar las futuras



generaciones en consonancia con ellos, dado la responsabilidad transdisciplinar que tiene la formación de formadores, es por ello que se considera necesario penetrar el pensamiento complejo y la transdisciplinariedad dentro de las organizaciones y los diversos subsistemas del Sistema Educativo. El gran empuje tecnológico propicia la velocidad de ideas y situaciones, siendo expresión de lo mismo la convicción de la permanencia del cambio continuo.

### *Gestión institucional*

Es entendida como la manera en que cada organización traduce lo establecido en las políticas; se refiere a los subsistemas y a la forma en que agregan al contexto general sus particularidades ya que establece las líneas de acción de cada una de las instancias administrativas (PEC, 2010: 58).

Este enfoque de gestión se puede reflejar en la generación y conducción de proyectos y programas educativos colaborativos que pueden ser implementados en instituciones educativas, para lo cual resulta necesario llevar a cabo ciertas acciones estratégicas.

El nexo entre la gestión institucional y gestión escolar se vislumbra en la adopción o aplicación por parte de la comunidad escolar tanto de normas como de metas emanadas de autoridades educativas.

Rosales (2001:9) asume una postura crítica en torno a la cooperación y comunicación entre las instituciones de educación superior y entorno social cuando expresa: “las escuelas de educación no son más que instituciones fatigadas desvinculadas de los problemas educativos del entorno regional y nacional...”

En relación con este punto también es importante el texto publicado por ULA (2001) donde se expresa: “Los establecimientos de educación superior deben actuar en estrecha colaboración con los padres, las escuelas, los estudiantes y los grupos socioeconómicos y las entidades elegidas.”

En consecuencia, lo anterior lleva a sostener que existe una escasa gestión en la valoración de las relaciones efectivas colaborativas entre las instituciones de educación superior y las escuelas de educación básica para generar conscientemente un acercamiento más coherente, de beneficio mutuo y de sintonía en las intencionalidades formativas. Si bien las relaciones informales promovidas por los profesores universitarios del Eje de Prácticas Profesionales han dado lugar a unas relaciones enmarcadas en los elementos caracterizadores de un modelo de colaboración disonante, no se puede negar que han sido ellos los únicos interlocutores válidos con las escuelas.

Sin lugar a dudas, esta situación ha impactado en forma negativa la dimensión pedagógica inherente a la vinculación entre instituciones de educación superior y centros escolares, a tal punto que la reconstrucción de esquemas de pensamiento en el imaginario de los futuros docentes se ha convertido en una tarea ardua y difícil, cuando en realidad, los modelos de colaboración con todas sus implicaciones, deberían generar cambios en esas representaciones como parte del proceso de formación universitaria. Además, facilitar experiencias reflexivas y herramientas para actuar dentro del complejo mundo escolar, estimular formas cooperativas

de trabajo con y en los centros escolares a fin de romper una relación subrayada por Montero (2000: 369) como: “insuficientemente atendida hasta el momento, pródiga en estereotipos, en desconfianzas mutuas, en prejuicios, en manipulación”.

## Conclusiones

Es importante establecer proyectos basados en la gestión adecuada, con lo que se tenga acuerdos colaborativos con una mirada pluridimensional y multidisciplinar con el fin de articular formalmente la cooperación entre las instituciones de educación superior y educación básica de los diferentes subsistemas cuyo propósito sea promover la construcción de comunidades de aprendizaje en los que se integran profesores colaboradores de las escuelas, profesores tutores, asesores, especialistas y estudiantes en formación. Según las circunstancias participan padres y representantes. En estas escuelas las relaciones son de orden horizontal, de cooperación interpersonal e interinstitucional.

Por tanto, se requiere construir una nueva cultura de gestión, colaboración y negociación centrada en actividades de investigación que planteen la necesidad de crear ciertos esquemas de organización donde se tomen en cuenta las condiciones de trabajo de las personas participantes.

La educación es un proceso complejo con grandes dificultades, retos y expectativas. Una de las principales metas de cualquier sistema educativo, desde la educación infantil hasta el nivel universitario, es garantizar la igualdad entre todos los estudiantes, por lo que lograr estrategias adecuadas usando la gestión institucional entre subsistemas, podrá dar respuesta educativa a situaciones donde se refleja en currículos cada vez más abiertos y flexibles que establecen unos aprendizajes mínimos a partir de los cuales la Administración construye sus propuestas didácticas adaptadas a las características del alumnado y alejadas de la rigidez en el proceso pedagógico.

Finalmente, existen hallazgos donde se hace gestión para establecer compromisos por escrito de acuerdos de colaboración mutua de trabajo entre instituciones educativas. [Linston y Zeichner \(2003\)](#) destacan, la importancia de realizar la gestión adecuada para que a través de un contrato consensuado, se articulen las acciones, proyectos, prácticas de gestión y organización de la práctica docente que acuerdan las instituciones inmiscuidas.

## Referencias

- Conchran-Smith, M.: Reinventing Student Teaching. *Journal of Teacher Education*, vol 42, num 2
- Ferreres Pavia, V.: Relaciones Universidad-Centros escolares. En L.M. Villar (Ed): *Desarrollo Profesional Centrado en la Escuela*. Granada, FORCE. Pp. 52-58

Marcelo García, C.: Formación del profesorado para el cambio educativo. Barcelona, Ediciones Universidad de Barcelona.

Zabalza, Beraza M.: Teoría de las prácticas. En actas del II Symposium sobre prácticas escolares, Santiago, Tórculo, pp. 15-40

Real Academia de la Lengua Española (2001)

Amarante, Ana María (2000). Gestión Directiva. 2da. Edición. Argentina. Edit. Magisterio del Río de la Plata. González (2007:257)

SEP (2010). Programa Escuelas de Calidad Modelo de Gestión Educativa Estratégica. México: Secretaría de Educación Pública.

Rosales (2001:9)

ULA (2001)

Gestión Institucional orientada a resultados educativos. Experiencia de autoevaluación. Liceo El Vergel, IX Región. <http://www.campus-oei.org/revista/debates.htm>

GRILLI, J.; SILVA, L. Análisis colectivo de las prácticas de aula. Dispositivos en la Formación Inicial de profesores que favorecen el aprendizaje colaborativo. Revista Electrónica Diálogos Educativos, v. 15, n. 29, p. 69-89, 2015.