

**UNIVERSIDAD ESCUELA COLOMBIANA DE
INGENIERÍA JULIO GARAVITO**
Ensayo de cierre del Programa Inspira



**MENTORÍAS INNOVADORAS: ANÁLISIS DE EFICIENCIA Y RECOMENDACIONES
PARA EL PROGRAMA INSPIRA**

PRESENTADO POR
Valeria Rodríguez Camacho

PRESENTADO A:
Adriana Marcela Zambrano Sánchez

**Universidad Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito Énfasis
en emprendimiento a base de tecnología 4.0
Programa de ingeniería industrial
2023-2**



Tabla de contenido

Resumen.....	3
Introducción	4
Fortalezas del programa	5
Oportunidades de mejora	6
Recomendaciones	7
Bibliografía	10

Resumen

El ensayo ofrece una meticulosa evaluación del Programa Inspira, destacando tanto sus éxitos como los desafíos que ha enfrentado en su implementación. Uno de los elementos clave examinados es la coordinación entre el colegio y la universidad, un componente crítico para el éxito del programa. Además, se profundiza en la elección de modalidades de mentoría, que incluyen interacciones virtuales, mixtas y presenciales, y cómo estas han influido en la dinámica general del programa.

Entre las prácticas efectivas identificadas se encuentran las reuniones iniciales de presentación y las interacciones semanales entre mentores y estudiantes, que han establecido una base sólida para el desarrollo de las actividades del programa. Sin embargo, se destacan desafíos sustanciales, como la falta de puntualidad en las mentorías, especialmente cuando se programan a primera hora debido a retrasos en las rutas de transporte, lo que ha afectado el contenido planificado de las sesiones.

El análisis se adentra también en las mentorías virtuales, donde, a pesar de la implementación de diversas herramientas interactivas como Jamboard y actividades de clínicas de ventas, se observó que los estudiantes se distraían con sus dispositivos y no prestaban atención a la explicación de las técnicas de ideación. Esto subraya la importancia de la adaptación constante para mantener la atención de los estudiantes en entornos virtuales.

El documento, además, aborda oportunidades de mejora en cada fase del programa. Por ejemplo, en la primera reunión, se sugiere la implementación de sesiones adicionales al final de cada mes para abordar inquietudes y mostrar avances. Para mejorar las mentorías con estudiantes, se recomienda la introducción de mentorías extraordinarias centradas en proyectos que necesiten atención adicional.

En el ámbito de la modalidad virtual, se propone la inclusión de pausas para evitar la monotonía en las clases y la implementación de juegos breves y educativos relacionados con el tema de la clase. Además, se sugiere fomentar la apertura para recibir sugerencias de los profesores del colegio, proponiendo sesiones de retroalimentación uno a uno para discutir ideas detalladamente y recibir feedback personalizado.

Palabras claves: *Mentoría, Educación, Innovación, Proyecto creativo*

UNIVERSIDAD ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA JULIO GARAVITO

Ensayo de cierre del Programa Inspira



Introducción

En un esfuerzo por preparar a los estudiantes para un mundo en constante cambio, el Programa Inspira se erige como un faro de innovación y desarrollo integral en el Colegio Bilingüe la Enseñanza. Este programa, que une a estudiantes con mentores de la Universidad Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito, no es simplemente un conjunto de sesiones; es una travesía educativa diseñada para cultivar habilidades esenciales que trascienden las fronteras académicas tradicionales.

Con un enfoque único en el design thinking, el Programa Inspira va más allá de la enseñanza convencional. No se limita a transmitir conocimientos, sino que busca nutrir la creatividad, fomentar la comunicación efectiva y promover el trabajo en equipo. Este enfoque no solo resuelve problemas de manera innovadora, sino que también introduce a los estudiantes en el fascinante mundo del emprendimiento e innovación, preparándolos para los desafíos cambiantes de la vida y la carrera.

En este ensayo, exploraremos el Programa Inspira, destacando no solo sus éxitos, sino también los desafíos y las oportunidades de mejora. Al sumergirnos en este análisis, buscamos comprender cómo esta iniciativa única está dando forma a la experiencia educativa y preparando a los estudiantes para destacar en un mundo impulsado por la creatividad, la adaptabilidad y la colaboración.

Fortalezas del programa

- **Primera reunión de mentores y profesores del colegio:**
 - ✓ “Una reunión introductoria sirve de puerta de entrada para establecer conexiones significativas, ya sea en el ámbito de los negocios, la educación o las relaciones personales.” (Rae, 2023). En esta reunión introductoria se realiza la presentación de los objetivos que proporciona una dirección clara y establece expectativas desde el principio. Por otro, se proporciona el material para una preparación adecuada y garantiza que todos tengan acceso a la información necesaria para llevar a cabo las mentorías de manera efectiva
- **Reuniones semanales de seguimiento con director de trabajo dirigido:**
 - ✓ Las reuniones semanales ofrecen un espacio propicio para coordinar esfuerzos entre los mentores y profesores, asegurando una ejecución armoniosa de las actividades planificadas.
- **Reuniones semanales de seguimiento con estudiantes:**
 - ✓ La frecuencia semanal brinda la oportunidad para la participación de los estudiantes, permitiéndoles expresar sus inquietudes y contribuir a la dirección del proyecto.
- **Modalidad virtual, mixta y presencial:**
 - ✓ “Llevó a cabo una comparación entre las modalidades presencial, híbrida y virtual en una universidad pública de América del Norte, evaluando tres variables clave: logro académico, persistencia y satisfacción estudiantil. Los resultados respaldan la literatura existente que indica la inexistencia de diferencias significativas, sugiriendo así que los administradores e instructores deben seguir ampliando el acceso a cursos de modalidad virtual y semipresencial.” (Bailey, 2020). Es por ese que se emplearon plataformas interactivas para promover la colaboración virtual. Entre estas herramientas, se destaca Jamboard, una pizarra digital colaborativa que facilitó la interacción y el buen manejo de la virtualidad. Además, se implementó una ruleta interactiva para llevar a cabo una actividad de clínicas de ventas, mejorando así las técnicas de comercialización de productos. Finalmente, estas diversas herramientas de trabajo en grupo ayudaron para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.
 - ✓ Los tiempos de descanso en las clases virtuales representaron una fortaleza esencial para las clases en línea. Estos breves intervalos no solo ofrecieron a los estudiantes

UNIVERSIDAD ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA JULIO GARAVITO

Ensayo de cierre del Programa Inspira

la oportunidad de liberar tensiones físicas y mentales acumuladas durante las sesiones, sino que también fomentaron la renovación de la concentración y la productividad.

Oportunidades de mejora

- **Primera reunión de mentores y profesores del colegio:**
 - ✓ En la primera reunión, se abordaron diversos aspectos que se esperaban del mentor; sin embargo, no se consideró un espacio real de interacción entre el mentor y el profesor de colegio que permitiera conocer el estado real de los proyectos y de esta manera poder tener una mejor preparación para las primeras mentorías
- **Reuniones semanales de seguimiento con estudiantes:**
 - ✓ En las mentorías, ya fueran virtuales o presenciales, se notó que nunca comenzaban puntualmente debido a que se programaban a primera hora y las rutas de transporte llegaban tarde, no había internet en el colegio o fallos en la energía lo que ocasionaba sacrificar contenido del tema que se iba a abordar en la sesión.
- **Modalidad virtual, mixta y presencial:**
 - ✓ Al combinar la enseñanza presencial con la educación virtual (clases virtuales, recursos digitales), se observó facilidad en el acceso a la educación para aquellos que enfrentan limitaciones en la educación tradicional, sin embargo “La educación híbrida debería estar enmarcada dentro una estrategia más amplia de transformación del sector educativo para lograr que sea efectiva, equitativa y sostenible, para los estudiantes, los docentes y también los padres de familia” (Ortiz, 2020)
 - ✓ A pesar de la implementación de diversas herramientas para diversificar las clases virtuales, se ha observado que los estudiantes se distraen frecuentemente con sus teléfonos. Aunque, “la tecnología es una de las causas principales de la distracción de los alumnos y es difícil convencerlos de las consecuencias que conlleva el uso excesivo de un dispositivo de mano en su vida académica.” (Peralta, 2015) Por otro lado, durante las clases virtuales, los estudiantes tienden a realizar otras actividades o a interactuar con compañeros presentes en el mismo entorno virtual.

Recomendaciones

- **Primera reunión de mentores y profesores del colegio:**
 - ✓ Se sugiere contemplar la posibilidad de programar sesiones de reunión adicionales cada final de mes con los profesores del colegio y el profesor asignado al trabajo dirigido. Interpretando los resultados “si implementamos un procedimiento de acompañamiento docente orientado en el logro de objetivos comunes al interior de la institución, entonces lograremos entregar aprendizajes significativos que permitan a los estudiantes desarrollarse de manera integral” (Castilla, 2018). Lo que quiere decir que estas sesiones servirían para abordar cualquier inquietud, así como para mostrar los avances de cada grupo, permitiendo así un seguimiento más adecuado.
 - ✓ Hoy en día, es clave usar diferentes trucos para animar a los estudiantes. Es por eso por lo que “la gamificación es una alternativa ya que combina los elementos del juego y los contenidos de las asignaturas para que los alumnos interioricen los conocimientos y vivan el aprendizaje como una experiencia positiva y satisfactoria” (Faneite, 2022) También podemos considera que “Los materiales interactivos desempeñan un papel crucial en el de las competencias requeridas en todas las etapas educativas: conceden un cierto grado de control en el proceso de aprendizaje” (Pérez, 2013), así que se podría considerar la integración de actividades interactivas, como la organización de un juego de roles donde los participantes asuman diferentes funciones relacionadas con el proyecto. Esto facilitaría una comprensión más completa de los diversos aspectos involucrados durante las reuniones del proyecto, estimulando así la participación y fomentando una comprensión más profunda de los objetivos y expectativas del proyecto.
- **Reuniones semanales de seguimiento con estudiantes:**
 - ✓ Dado que las horas de mentoría no están siendo suficientes y para atender de manera más efectiva las necesidades de los grupos “la interacción profesor-alumno será más efectiva.” (Motta Murcia, 1996), se sugiere contemplar la opción de introducir mentorías extraordinarias. Estas sesiones adicionales se centrarían específicamente en los proyectos que requieran atención adicional. La finalidad es

brindar un respaldo más personalizado y permitir un análisis más detallado de los avances y la participación de los estudiantes, facilitando la realización de estas mentorías extracurriculares desde sus hogares.

- **Modalidad virtual, mixta y presencial:**

- ✓ La memoria es la capacidad para retener y hacer un uso secundario de una experiencia.” (Mariela, 2020), así que tener tiempos de descanso para que las clases no sean tan monótonas introduciendo juegos breves y educativos relacionados con el tema de la clase. Esto puede hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido.

- **Interacción con profesores del colegio:**

- ✓ En el ámbito de las herramientas de comunicación, nos centramos en el aprendizaje mixto, mientras que otros autores sostienen lo siguiente:

“El aprendizaje mezclado como aquel que complementa y sintetiza dos opciones que, hasta hace pocos años, parecían contradictorias: formación presencial con formación a través de las TICs. En esta nueva modalidad de formación, herramientas de comunicación como el correo electrónico, listas de distribución o chat plantean la necesidad de formar tanto a profesores como a alumnos para una adecuada utilización racional y significativa de las mismas” (Julio Cabero Almenara, 2004)

Por eso se requiere explorar la posibilidad de organizar sesiones de capacitación conjunta, donde tanto mentores como profesores puedan adquirir nuevas habilidades y conocimientos relacionados con el desarrollo de proyectos. Esta estrategia no solo mejoraría la comunicación, sino que también enriquecería la colaboración entre ambas partes, contribuyendo al éxito general del programa. Así como lo ha afirmado Guiñazú:

“La teoría de la acción que es una construcción humana, producto de la experiencia, Es el producto de una construcción colectiva, de una compleja interacción entre los modelos individuales de aprendizaje y el mundo de la conducta organizacional, El aprendizaje se define, tanto para los individuos como para las organizaciones, como una corrección de la teoría de la acción que aparece reflejada en nuestro accionar.” (Guiñazú, 2004, pág. 5)

- **Antes de empezar las monitorias**

- ✓ Al iniciar las mentorías, se sugiere llevar a cabo un empalme entre los mentores anteriores y los actuales. Esto permitiría que los mentores entrantes reciban orientación y consejos valiosos para llevar a cabo sus nuevas responsabilidades. Esta orientación podría incluir la realización de simulaciones de mentoría, donde los mentores anteriores brinden feedback constructivo para mejorar la calidad de la interacción y facilitar una transición más fluida. Esta práctica no solo fortalecería la formación de los nuevos mentores, sino que también contribuiría a mantener y mejorar la consistencia y eficacia del programa en general, ya como lo explica (Amaya Arias, 2023) el “Empalme es un proyecto que surge a partir de la experimentación plástica con el cemento y la arcilla pensando en la relación material que existe entre las dos y como diferentes circunstancias a la hora de la producción de estas piezas alteran su forma por factores como la presión y la humedad.”

- **Finalización de las mentorías**

- ✓ Al concluir las mentorías, se sugiere organizar una actividad conjunta entre todos los mentores y estudiantes, que incluya un momento de compartir y la entrega de símbolos para reconocer el rendimiento de los estudiantes durante las mentorías. Además, se propone llevar a cabo una charla con los estudiantes para orientarlos en su próxima etapa universitaria, considerando que, según Casado (2009) “la desorientación, en cierto modo lógica, del estudiante que llega a la Universidad, sumada a la implantación de los nuevos grados, conlleva un importante desconcierto entre el alumnado.” (Pg. 01).

- **Consejos para próximos mentores**

- ✓ Con el objetivo de optimizar la eficiencia y efectividad en nuestras reuniones, es imperativo seguir una serie de pautas clave que contribuirán a un proceso más organizado y enfocado, establecer canales de comunicación claros y estar disponible para preguntas o preocupaciones. Utilizar plataformas virtuales efectivas para garantizar una conexión fluida.
- ✓ Adaptar la mentoría a las metas individuales y necesidades específicas de cada alumno, brindando un enfoque personalizado para maximizar el impacto.

son aspectos esenciales que, al implementarse de manera consciente, proporcionan la estructura necesaria para lograr reuniones más productivas.

Bibliography

- Bailey, L. M. (2020). *Comparing student's learning outcomes and satisfaction in online, hybrid and face-to-face education courses*.
- Calderón, C. (2016). ZHOECOEN. *Revista científica*.
- Castilla, C. R. (2018, 2017). *Plan de monitoreo, acompañamiento y evaluación a la práctica docente para fortalecer la gestión curricular en la Institución*. Distrito de Chazuta, Provincia y Región San Martín.
- Faneite, F. (2022). *La gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la biología*.
- Guiñazú, G. (2004). *CAPACITACIÓN EFECTIVA EN LA EMPRESA*.
- Julio Cabero Almenara. (2004). Las herramientas de comunicación en el "aprendizaje mezclado". *Dialnet*.
- Mariela, M. L. (2020). *RETENCIÓN DE LA MEMORIA A CORTO PLAZO*.
- Ortiz, E. A. (2020). *BID*. Retrieved from BID.
- Peralta, Y. I. (2015). Los medios distractores en el aula de clase. *Revista Universidad y Ciencia*.
- Pérez, A. G. (2013). *La interactividad en el aula*.
- Rae, B. (2023). *¿Qué es una reunión introductoria?* Retrieved from Doodle.