

Título del Proyecto de Investigación
al que corresponde el Reporte Técnico:

Proceso de Aprendizaje Experiencial y su Impacto en las
Competencias Humanas y Sociopolíticas de Alumnos-Docentes

Tipo de financiamiento

Sin financiamiento

Ciudad Juárez, Chihuahua, México
Fecha de Inicio: 08/08/2022
Fecha de Término: 08/08/2023

Tipo de Reporte

Parcial

Final

Autor (es) del reporte técnico:

Gabriela Velasco Rodríguez

Reporte técnico: Proceso de Aprendizaje Experiencial y su Impacto en las Competencias Humanas y Sociopolíticas de Alumnos-Docentes

Resumen del reporte técnico en español:

“Para que el alumnado sea protagonista activo del aprendizaje, es necesario implementar estrategias y métodos didácticos que generen experiencias vivenciales significativas las cuales contribuyan a desarrollar competencias deseadas. Entre dichos métodos se encuentra el aprendizaje experiencial” (Gleason, R. y Rubio, J, 2020, p.2). **Objetivo general:** Analizar el impacto del proceso de aprendizaje experiencial en competencias humanas y sociopolíticas de alumnos-docentes. **En el plan metodológico,** el enfoque es cuantitativo de alcance explicativo con un diseño de investigación cuasiexperimental, ya que se busca descubrir cómo influye las fases del proceso de aprendizaje experiencial en la formación de las competencias de alumnos-docentes. **Los resultados** que se obtienen son producto de una operacionalización e implementación de las variables del proceso de aprendizaje experiencial que produce un efecto determinado sobre la variable dependiente competencias de alumnos-docentes.

Palabras claves:

Proceso de aprendizaje experiencial, competencias humanas y sociopolíticas, alumno, docente.

Summary of the technical report in English:

"In order for students to be active protagonists of learning, it is necessary to implement didactic strategies and methods that generate meaningful experiential experiences that contribute to the development of desired competencies. Among these methods is experiential learning" (Gleason, R. and Rubio, J, 2020, p.2). General objective: To analyze the impact of the experiential learning process on human and socio-political competencies of student-teachers. In the methodological plan, the approach is quantitative of explanatory scope with a quasi-experimental research design, since it seeks to discover how the phases of the experiential learning process influence the formation of student-teachers' competencies. The results obtained are the product of an operationalization and implementation of the variables of the experiential learning process that produces a certain effect on the dependent variable student-teacher competencies.

Key words:

Experiential learning process, competencies human and socio political, student, teacher.

Usuarios potenciales (del proyecto de investigación): especialista en docencia, capacitadores, evaluadores, facilitadores e instructores

Reconocimientos

Agradecimientos a la institución: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez a través de la Oficina de Desarrollo Empresarial de la Subdirección de Vinculación de la UACJ se hizo un sondeo del instrumento en el evento Emprendízate 2022-2. Consejo de Academia de Instituto de Administración y Ciencias Sociales para generar un capítulo titulado: “Proceso de aprendizaje experiencial y competencia en la Academia de Mercadotecnia” del libro Experiencias Educativas Inspiradoras. El Trabajo de las Academias en la UACJ que está en proceso de publicación.

Además, a los estudiantes que colaboraron en el diseño y aplicación del cuestionario: Joselin Abril Marines Ramirez, Ivonne Judith Bañuelos Romero, Gabriela Gómez Ramírez y Monica Naomi Aguilera Mendoza, así como a la integración, validación y análisis de la información recopilada: Janette Cecilia Nevarez Sanchez, Diana Patricia Martínez López, Carlos Eduardo Carranza Hernández, Jorge Ulises Reyes Muñoz, Andrea Elena Reyes Carlos, Raúl Alberto Vázquez Sotelo, Laura Elena García Delgado, Jorge Ariel Salinas Torres, Jessica Bandera Duarte, Luis Raúl Orozco Hernández y Yareli Bautista Sánchez.

También, a las organizaciones como son: Red Internacional de Investigadores de Mercadotecnia de la UNAM en la presentación de una ponencia de un caso práctico en el VII Encuentro Nacional y V Internacional de Profesores e Investigadores en Mercadotecnia 1 de junio de 2023.

1. Introducción

En general, las instituciones de nivel superior brindan herramientas y conocimientos a su alumnado a través de diversos métodos o estrategias, que en la mayoría de las ocasiones es tradicional, esto con el propósito de que sus egresados cuenten con los conocimientos demandados en el mundo laboral. De acuerdo con lo anterior, sabemos que en la actualidad las empresas no buscan profesionistas que solamente tengan y apliquen los conocimientos adquiridos, sino que también cuenten con las competencias requeridas a nivel profesional, las cuales se logran adquirir de una mejor manera a través de las experiencias vividas. Es aquí donde entra “el aprendizaje experiencial, pues este busca formar conocimientos y competencias a través de vivir experiencias reales, para posteriormente, reflexionar y aprender de ellas” (Gleason y Rubio, 2020, p. 3). Cuya relevancia social está enfocada a generar la evidencia para entender el proceso del aprendizaje experiencial como influye en la formación de

competencias. Así mismo, los resultados del estudio ayudarán a desarrollar competencias en alumnos y docentes. De tal manera, que la investigación contribuya a la formación de competencias básicas, profesionales, sociales y transversales a través del proceso de aprendizaje experiencial que fortalece el desarrollo de aprender haciendo.

2. Planteamiento

2.1 Antecedentes

Una problemática existente es que los universitarios no obtienen un aprendizaje real únicamente asistiendo a clase, sino que se requiere comprender y aplicar los conocimientos adquiridos. Según Camacho y Dantas (2019) mencionan que el uso exclusivo o excesivo de la estrategia de aprendizaje tradicional se caracteriza por dar mayor prioridad a la capacidad (inteligencia) de la persona y no a sus esfuerzos realizados (teoría del rendimiento) (p. 307) considerando que la curva de duplicación del conocimiento planteada por Buckminster Fuller (1982) señala "que el ritmo de acumulación de conocimientos supera el ritmo al que los estudiantes universitarios son capaces de absorber nuevos conocimientos" (Fuller,1982, como se citó en Geddes et al., 2018, p. 265). Por consiguiente, es indispensable aplicar el aprendizaje experiencial en las universidades que permita "desarrollar la capacidad de búsqueda, selección, organización e interpretación de la información" (Camacho y Dantas 2019, p. 308).

Con base a lo anterior, el proceso de aprendizaje y su aplicación en las instituciones de nivel superior trae consigo la necesidad de reconocer el perfil de alumnos y docentes mediante aspectos demográficos, formativos, de experiencia laboral y empleabilidad. Para ilustrar, se puede retomar las características generales de la generación a la que pertenecen.

En cuanto al profesorado se infiere que son de las generaciones X (años 1965-1980) y baby boomers (1946-1964) que se caracterizan por tener habilidades de negociación, gestión de personas, toma de decisiones e inteligencia emocional, guía de proyectos y manejo de crisis. En cambio, los estudiantes se encuentran en las generaciones Y (1981 – 1996), mejor conocidos como millennials y Z o centennials (1997 – 2010) destacando entre sus mayores fortalezas el aprendizaje activo, gestión de información, creatividad y resiliencia. Por ende, las características y habilidades de las generaciones aportan al proceso de aprendizaje que se puedan diferenciar y complementar a la vez (Rueda y Portilla, 2020, p.42).

Por otro lado, se tiene la transición forzada e inesperada de una educación basada en la presencialidad a una educación completamente en línea. Antes estos antecedentes, el reto de las universidades es lograr "la vinculación de los jóvenes pertenecientes a las generaciones millennials y Z de una impronta digital a ambientes reales" (Quinteros y Migone, 2021, párr. 7). Luego entonces, se requiere de una vinculación o acercamiento exitoso del aula a la realidad, es preciso, lograr un cambio didáctico en el proceso

enseñanza - aprendizaje, apoyado del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como respuesta a las nuevas generaciones.

Además, los empleadores no buscan solamente a candidatos que cuenten con los conocimientos (competencias técnicas) sino que también cuenten con las habilidades blandas, la formación basada en el aprendizaje experiencial brinda a los estudiantes universitarios dichas competencias y habilidades.

Como respuesta a los requerimientos de los empleadores, se puede retomar el trabajo de Human Age Institute (2016) que logró identificar las competencias generales que deberían estar implícitas en los currículos académicos de las universidades, es decir, muestra las competencias de mayor demanda por parte de las organizaciones, siendo las habilidades sociales una de las más solicitadas por los empleadores, entre ellas la resolución de problemas, orientación a objetivos, colaboración, toma de decisiones y aprendizaje activo (Rueda y Portilla, p. 40).

Ahora bien, Camacho y Dantas (2019) señala la necesidad de que el profesor deje de ser un mero transmisor de conocimientos y guíe al alumnado durante el proceso de aprendizaje a través de entornos donde el alumno viva experiencias reales en las cuales construya nuevos significados y logre ser capaz de formular y aplicar soluciones a las situaciones (p. 310). De ahí, la relevancia de abordar las categorías de aprendizaje experiencial y competencias como un referente teórico.

2.2 Marco teórico

Aprendizaje Experiencial. Para empezar, se entiende por aprendizaje experiencial según la definición Kolb (2014, como se citó en Gleason y Rubio, 2020), el cual:

Identifica al aprendizaje experiencial como el método que ofrece un marco dentro del cual se fortalecen los vínculos entre educación, trabajo y desarrollo personal. Es decir, por un lado, atiende las competencias que el ámbito laboral demanda y por otro, responde a los objetivos educativos, lo que permite integrar el trabajo dentro del aula con el mundo real (p. 3).

Aunque, el conocimiento teórico adquirido en las clases tradicionales brinda un cimiento fundamental para llevar a cabo diversas tareas o actividades propias a los universitarios. El proceso de aprendizaje experiencial plantea que la implementación de dicho conocimiento en situaciones reales permite el aprender haciendo.

De ahí que sea necesario implementar “dos estrategias de aprendizaje activo y experiencial: aprendizaje-servicio o service-learning y aprendizaje basado en proyectos (ABP)” (Quinteros y Migone, 2020, párr. 9)

siendo estrategias que materializan el uso del aprendizaje experiencial para que los estudiantes experimenten situaciones reales donde hay que tener en cuenta que:

De este modo, lo educativo es el proceso dirigido a desarrollar valores profesionales en el estudiante (saber ser, estar y convivir) por medio de las potencialidades educativas del proceso de instrucción y de las influencias educativas que ejerzan los sujetos implicados: profesor, tutor, especialista, familia y miembros de la comunidad educativa empresarial. (Alonso et al., 2020, p. 14).

Es precisamente que se observa la importancia de que actualmente el modelo de enseñanza - aprendizaje deje de basarse específicamente en que el profesor transmita su conocimiento únicamente mediante una clase tradicional, sino que, por el contrario, se convierta en un guiador, orientador y facilitador de sus estudiantes universitarios por medio de la utilización del aprendizaje experiencial (Granero y Carrasco, 2020, p.41). Retomando lo que expone Fernández (2006, como se citó en Granero y Carrasco, 2020 p.41), indica que “se trata de pasar de un modelo focalizado en la enseñanza a un modelo que se focaliza en el aprendizaje, lo que supone un gran cambio para la Universidad como institución educativa”.

Competencia. En relación a la definición de competencia se considera lo planteado por McClelland (1989, como se citó en Mendieta et al., 2020, p. 293) que define a la competencia como: “La capacidad de desarrollar eficazmente un trabajo, utilizando los conocimientos, habilidades, destrezas y comprensión necesarios, así como los atributos que faciliten solucionar situaciones contingentes y problemas”. Por otra parte, Granero y Carrasco (2020) lograron extraer los elementos comunes que la competencia implica: integrar conocimientos, participar de forma activa, actuar de forma autónoma, actuar de forma eficaz, actuar de manera contextualizada, aprender de forma continua (p. 47).

También, es necesario considerar los elementos comunes de la competencia que contempla la gestión por competencias, la cual hace hincapié en el modelo de gestión de talento humano el cual toma en consideración las acciones que los individuos “hacen en su trabajo, entendiendo por “hacen” no la dimensión estrictamente funcional ni la revisión de un resultado, sino también la observación de un conjunto de conductas visibles relacionados con el desempeño” (Larumbe, 2014, como se citó en Mendieta et al., 2020, p.292).

Tomando en cuenta que la base de la gestión por competencias se retoma a partir de la definición de tarea profesional:

La tarea profesional debe tener en cuenta, entre otros, los siguientes componentes: el problema profesional, la competencia profesional a formar en el estudiante, el contenido objeto de apropiación (el cual se deriva de la integración entre los contenidos de las asignaturas de la malla curricular de la carrera

con las exigencias profesionales de los puestos de trabajo de las empresas, la situación de aprendizaje profesional, así como los recursos materiales, tecnológicos y humanos requeridos para su realización (Alonso et al., 2020, p.14).

Además, otro autor conceptualiza que “el término competencia hace referencia a las características de personalidad, comportamientos, que generan un desempeño exitoso en un puesto de trabajo, se recalca que cada puesto de trabajo puede tener diferentes características en empresas y/o mercados diferentes” (Mendieta et al., 2020, p. 294)

Por supuesto que a través de esta gestión se busca “aumentar su vocación social y ambiental, flexibilidad y elasticidad disciplinar, la asertividad, búsqueda de consensos, pensamiento crítico, el trabajo en equipo, fortalecer el vínculo con las personas de la comunidad, y su impacto en las intervenciones” (Quinteros y Migone, 2020, párr. 12).

3. Objetivos (general y específicos)

Objetivo general:

Analizar el impacto del proceso de aprendizaje experiencial en las competencias humanas y sociopolíticas de alumnos-docentes.

Objetivos específicos:

Identificar las características de las fases del proceso de aprendizaje experiencial.

Diferenciar las competencias humanas y sociopolíticas.

Descubrir la asociación de las fases del proceso de aprendizaje experiencial con las competencias humanas y sociopolíticas.

4. Metodología

La metodología empleada se ubica en el paradigma cuantitativo, de alcance explicativo, causas. El enfoque seleccionado para esta investigación es el cuantitativo, porque contribuye a resolver un problema en específico, que hace referencia a un proceso de aprendizaje experiencial que influye en la formación de competencias en alumnos-docentes.

Existe una serie de etapas del proceso del enfoque cuantitativo que considera el planteamiento del problema, dada una previa revisión de literatura reciente que permite construir un marco contextual del tema de la investigación, del cual se puede derivar las respuestas tentativas o hipótesis que se sometan a través de una evidencia que permite aceptar o refutar las mismas (Hernández, et al., 2014, p.5).

El diseño de la investigación es cuasiexperimental. Este diseño incorpora, “al menos, una variable independiente para observar su efecto en una o más variables dependientes. Los participantes de los grupos ya están conformados antes del experimento: son grupos intactos.” (Hernández, et al., 2014, p.151).

La administración de las fases del proceso de aprendizaje experiencial se realiza por parte del docente en dos fases basada en una experiencia de consumo de comestibles que necesitan comprar para abastecer hogares y familias con productos alimenticios básicos y otros bienes a un grupo de 9 alumnos.

La fase 1 es captar la experiencia “se trata de una etapa en que los estudiantes deben llevar a cabo un proceso de pensamiento inductivo, pasando desde experiencias reales, concretas y tangibles, a la interpretación y teorización de ellas, convirtiéndolas en experiencias abstractas, que incluye la experiencia concreta y la conceptualización abstracta” (Villarroel, et al.,2021, p. 46).

La fase 2 es transformar la experiencia donde “los estudiantes deben desplegar un proceso deductivo, en el cual se mueven desde la acción en el mundo concreto hacia la reflexión abstracta. Los dos modos que componen esta fase son experimentación activa y observación reflexiva” (Villarroel, et al.,2021, pp. 46-47).

Hipótesis

Hipótesis alternativa: Las fases del proceso de aprendizaje experiencial (Experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa) influyen en la formación de competencias humanas y sociopolíticas de alumnos-docentes.

Hipótesis nula: Las fases del proceso de aprendizaje experiencial (Experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa) no influyen en la formación de competencias humanas y sociopolíticas de alumnos-docentes.

Por otra parte, se conceptualiza y diseña un instrumento de investigación con base a la revisión de literatura. A continuación, la descripción del cuestionario que se aplica en primera instancia mediante una prueba de sondeo que incluye las variables del perfil del usuario, proceso de aprendizaje experiencial y competencias como se representa en las tablas 1 y 2 respectivamente.

Variables o factores objeto de estudio y análisis

Tabla 1. Definición conceptual y operacional de las variables

Independiente/ Dependiente	Variable	Definición conceptual/teórica	Definición operacional		Fundamento teórico
			Dimensiones	Indicadores	
Independiente	Perfil del usuario	Variable que mide las características demográficas o de ubicación del participante encuestado. Generalmente son preguntas obligatorias, ya que permite al investigador analizar sexo, edad, nivel socio económico, estado civil, escolaridad.	Demográfica	Edad	(Hernández et al., 2014, p. 223-224)
				Género	
			Formación	Máximo grado de estudio	
				Área de formación	
	Experiencia laboral	Tiempo de experiencia			
	Empleabilidad	Trabajo actual		Satisfacción laboral	
Independiente	Proceso de aprendizaje experiencial	Una de las teorías de aprendizaje experiencial, es la propuesta por Kolb, quien propone que el aprendizaje experiencial se da a partir de cuatro fases: la experiencia concreta, se refiere a la situación real en la que se puede aplicar el conocimiento teórico adquirido en el aula; la observación reflexiva, se da cuando, previo a realizar cualquier acción, se observa el comportamiento de la situación para saber de qué manera puede resultar más satisfactoria la intervención; la conceptualización abstracta, surge a partir de observar los resultados obtenidos de la intervención realizada, en esta fase la persona evalúa si la forma de actuar fue adecuada o se requiere realizar cambios; finalmente, la experimentación activa se da cuando, mediante la experiencia obtenida, se actúa con mayor eficiencia ante situaciones futuras (Kolb, 2014, como se citó en Gleason y Rubio, 2020 p. 4).	Experiencia concreta	Conocimiento teórico (aplicar)	(Kolb, 2014, como se citó en Gleason y Rubio, 2020 p. 4)
			Observación reflexiva	Comportamiento (grado de satisfacción de la intervención)	
			Conceptualización abstracta	Resultados obtenidos (Retroalimentación)	
			Experimentación activa	Experiencia obtenida (Nivel de eficiencia)	
Dependiente	Competencias	Por otra parte, Mertens (1996, 2000, como se citó en Rueda y Portilla, 2020, p.40) menciona que la capacidad para resolver problemas relacionados en el ámbito laboral demanda competencias humanas y sociopolíticas que contribuyan a mejorar la interacción del profesional con el entorno. Estas se clasifican en: - Básicas: Habilidades que toda persona debe tener para vincularse al campo	Básicas	Lectura	Mertens (1996, 2000, como se citó en Rueda y Portilla, 2020, p.40)
				Escritura	
				Cálculo	
			Técnico - profesionales o específicas	Carrera profesional	
			Sociales	Relación con otros individuos	
				Relación con el entorno	
Transversales	Idiomas				
	Informática				

		laboral, tales como lectura, escritura y cálculo. - Técnico-profesionales o específicas: Relacionadas con la naturaleza propia de la profesión. - Sociales: Son las que permiten la relación con otros individuos y con el entorno. - Transversales: Habilidades que complementan planes curriculares, como idiomas e informática, entre otras.			
--	--	--	--	--	--

Nota: Elaboración propia.

Instrumentos de medición

Tabla 2. Tabla de fundamentación del instrumento de medición

Independiente/ Dependiente	Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Nivel de medición	Escala
Independiente	Perfil del usuario	Demográfica	Edad	Edad	Razón	Abierta
			Género	Por favor indique su género	Nominal	Dicotómica 1 Masculino 2 Femenino
		Formación	Nivel de estudios	Por favor, indique su nivel de estudios	Ordinal	Opción múltiple 1 Sin estudios formales 2 Primaria 3 Secundaria 4 Bachillerato 5 Licenciatura 6 Maestría 7 Doctorado
			Área de formación	¿En qué área de conocimiento ubica su formación profesional?	Nominal	Opción múltiple 1 Físico - matemáticas 2 Ciencias biológicas 3 Ciencias químicas 4 Ingeniería y tecnología 5 Humanidades 6 Ciencias sociales y administración
		Experiencia laboral	Tiempo de experiencia	¿Cuántos años de experiencia tiene?	Razón	Abierta
		Empleabilidad	Trabajo actual	¿Cuál es su trabajo actual?	Nominal	Abierta
Satisfacción laboral	Por favor, indique del 1 al 5 que tan satisfecho se encuentra en su trabajo,		Likert	Opción múltiple 1 Nada satisfecho 2 Poco satisfecho 3 Normal 4 Satisfecho 5 Muy satisfecho		
Independiente	Proceso de aprendizaje experiencial	Experiencia concreta	Conocimiento teórico (aplicar)	¿Con qué frecuencia aplicas el conocimiento teórico en la solución de problemas reales?	Likert	Opción múltiple 1 Nunca 2 Raramente 3 Ocasionalmente 4 Frecuentemente 5 Muy frecuentemente
		Observación reflexiva	Comportamiento (grado de satisfacción de la intervención)	Por favor indique del 1 al 5 que tan satisfecho está con la intervención (práctica empresarial en el sector público, privado y social)	Likert	Opción múltiple 1 Nada satisfecho 2 Poco satisfecho 3 Normal 4 Satisfecho 5 Muy satisfecho
		Conceptualización abstracta	Resultados obtenidos (Retroalimentación)	Por favor indique el orden de importancia de las siguientes herramientas obtenidas en la intervención	Ordinal	Opción múltiple 1 Metodologías 2 Temas 3 Productos

				(práctica empresarial en el sector público, privado y social)		entregables 4 Técnicas
		Experimentación activa	Experiencia obtenida (Nivel de eficiencia)	Por favor indique el orden de importancia de los siguientes factores que contribuyen al nivel de eficiencia de la experiencia obtenida en la intervención (práctica empresarial en el sector público, privado y social)	Ordinal	1 Confianza 2 Seguridad 3 Cultura de la empresa 4 Entorno tecnológico 5 Espacio de trabajo (físico, virtual o híbrido)
Dependiente	Competencias	Básicas	Competencias básicas	Por favor indique el orden de importancia de las siguientes competencias básicas	Ordinal	Opción múltiple 1 Lectura 2 Escritura 3 Cálculo
		Técnico - profesionales o específicas	Competencias profesionales	Por favor, señale el orden de importancia de las siguientes competencias profesionales	Ordinal	Opción múltiple 1 Resolución de conflictos 2 Planificación y organización 3 Habilidades comunicativas 4 Análisis de datos 5 Uso de programas informáticos 6 Creatividad 7 Ventas y persuasión
		Sociales	Competencias sociales	De las siguientes competencias sociales, ¿cuál considera la más importante?	Ordinal	Opción múltiple 1 Relación con otros individuos 2 Relación con el entorno 3 Todas las anteriores
		Transversales	Competencias transversales: Idiomas	En relación con las competencias transversales, indique del 1 al 5 que tan importante son los idiomas	Likert	Opción múltiple 1 Nada importante 2 Poco importante 3 Neutral 4 Importante 5 Muy importante
			Competencias transversales: Informática	En relación con las competencias transversales, indique del 1 al 5 que tan importante es la informática	Likert	Opción múltiple 1 Nada importante 2 Poco importante 3 Neutral 4 Importante 5 Muy importante

Nota: Elaboración propia.

Población y muestra objeto de estudio:

Las personas que formarán parte de la investigación tienen las siguientes características: Estudiantes de ambos sexos, de nivel intermedio de licenciatura que cursan ciertas asignaturas de la academia de mercadotecnia y de nivel principiante de maestría en administración y profesora de tiempo completo.

En relación la población de estudiantes y docente será un muestreo no probabilístico que se define como un “subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación” (Hernández et al., 2014, p. 176). La muestra será por conveniencia, “forma de muestra no probabilística para la cual el investigador emplea a encuestados que le resultan cómodos o de fácil acceso” (Lamb et al., 2019, p.174).

Consentimiento informado

Se compartió con los participantes el siguiente mensaje:

La información que usted nos proporcione será de ayuda para conocer los intereses académicos, lo cual será útil al atender la pertinencia y factibilidad del proceso de aprendizaje experiencial, por ello es importante informarle que al contestar esta encuesta se obtendrá su correo de manera automática y podría ser seleccionado(a) para participar en una segunda etapa con el fin de dar seguimiento a este estudio. Probablemente nos podremos comunicar con usted para que nos brinde mayores detalles sobre algunas de sus respuestas. ¿Está usted de acuerdo?

5. Instituciones, organismos o empresas de los sectores social, público o productivo participantes

(Si aplica) Asociación Internacional de Aprendizaje Experiencial (AIAE), Association for Business Simulation and Experiencial Learning (ABSEL), MTa Learning.

6. Resultados

El apartado de resultados presenta la recogida de los datos que se obtuvieron del instrumento realizado. Una vez realizado el procesamiento de la información, se hizo un análisis descriptivo e interpretativo.

Para empezar, se rectificó el tipo de diseño de investigación considerando que se trata de una investigación cuasiexperimental debido a que se trata de una investigación del área de ciencias sociales y en concreto de educación, donde no es posible llevar a cabo una asignación aleatoria en la distribución de los sujetos en los grupos, así como es preciso realizarlo en condiciones naturales.

En esta investigación se hace una prueba de sondeo con el instrumento que incluye 20 preguntas distribuidas en dos secciones, la primera sección aborda las características del aprendizaje experiencial con 12 preguntas y las 8 preguntas restantes corresponden al perfil del usuario.

Para ello, se logra contar con el cuestionario diseñado para estudiantes y docentes, enseguida tanto la liga del diseño como la liga de la encuesta para aplicar.

Diseño del cuestionario:

<https://docs.google.com/forms/d/1k2CAqftObtD3PxFKJOj2RN1kXQk0TWJDlwjT417Rq4/edit?ts=637461a2#responses>

Liga de la encuesta:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdCK3o9Fq2JAaZIE75mFe4j_UwcGEDpESKGoEvORb8BX7F2VA/formResponse

En la prueba de sondeo, se presenta los resultados en el proceso de aprendizaje experiencial como variable independiente que tanto en las fases de experiencia concreta como de observación reflexiva se obtuvo que 7 de cada 10 personas aplican conocimiento teórico en la solución de problemas reales y están satisfechos con la experiencia práctica empresarial. Por otra parte, en fase de conceptualización abstracta destaca que el orden de importancia de las herramientas en dicha práctica empresarial son primero técnicas, después metodologías y productos entregables y, por último, temas. Por otro lado, en fase de experimentación activa se presenta que el orden de importancia de los factores que contribuyen al nivel de eficiencia de la experiencia práctica empresarial son confianza, posteriormente, espacio de trabajo (físico, virtual o híbrido), enseguida, seguridad, cultura de la empresa y entorno tecnológico.

De la misma prueba de sondeo, en relación con los resultados de la variable independiente que corresponde al perfil del usuario, comprende una población que cuenta con edad de 21 a 30 años, siendo que 7 de cada 10 son mujeres con nivel educativo principalmente son de licenciatura (67%) y el resto son de bachillerato cuyas áreas de conocimiento hacen referencia a ciencias sociales y administración (77%), mientras, que el 33% son de ingeniería y tecnología. Los años de experiencia están entre 3 y 10 años, trabajan actualmente como reclutadora y emprendedores.

Con base a la prueba de sondeo, en la variable dependiente competencias donde se abarca el orden importancia de las competencias, en básicas se obtuvo que primero es lectura, después escritura y, por último, cálculo. En cuanto a las competencias profesionales se tiene en primera instancia resolución de conflictos, planificación y organización como creatividad, pero especialmente planificación y organización. Respecto a las competencias sociales más importantes son relación con otros individuos como con el entorno, así como las competencias transversales importantes son idiomas e informática.

Además, en la variable dependiente de competencias se incluye el orden de importancia de los valores profesionales que indican que son ética, liderazgo y responsabilidad, le siguen compromiso, aptitud y visión global. También, se destaca que las habilidades transversales (abarcando habilidades, conocimiento y actitudes que permiten diferenciarse de otras personas con la misma formación y experiencia) son más importantes, que las habilidades técnicas (dominio de técnica o herramienta para el desempeño de cada profesión). Mientras tanto, el orden de importancia de las habilidades profesionales es trabajo en equipo, capacidad de comunicación, innovación y creatividad.

De tal manera que la hipótesis alternativa se acepta en la prueba de sondeo, ya que las fases del proceso de aprendizaje experiencial (experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa) influyen en la formación de competencias humanas y sociopolíticas de alumnos-docentes.

Por otra parte, se aplica las fases del proceso de aprendizaje experiencial en una experiencia de consumo de comestibles que abarca lo que necesitan comprar para abastecer hogares y familias con productos alimenticios básicos y otros bienes en supermercados mediante un reto (proyecto) en un grupo de estudiantes y docente aplicando las cuatro etapas del proceso de aprendizaje experiencial: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. Enseguida la inclusión de la evidencia que se tiene de la ejecución:

Experiencia concreta:

Respecto al comportamiento del consumidor al momento de hacer compras en el supermercado considerando variables de infraestructura y tecnología, económicas, culturales y gubernamentales para detectar similitudes y diferencias en diferentes supermercados, pero sobre todo identificar posibles puntos de mejora que podrían funcionar en los supermercados.

Observación reflexiva:

Conocer las necesidades de los habitantes con base al consumo, donde cada supermercado se distinguen por un surtido de artículos diferentes.

Conceptualización abstracta:

Para presentar similitudes y diferencias con las variables implicadas en la experiencia de consumo en los dos supermercados, a continuación, se muestra en la tabla 3 lo que se obtuvo como conceptualización abstracta.

Tabla 3. Conceptualización abstracta:

	Supermercado 1	Supermercado 2
Variables económicas	Tienda cara, salarios bajos y desempleo, consumir productos sustitutos, precio de la canasta básica, nivel socioeconómico, productos especializados por área geográfica	Cupones de asistencia, programas de asistencia a población vulnerable, programas de recompensa
Variables culturales	Fluctuación de precios entre tiendas, preferencia de compra en físico, compras de temporada, comportamiento cívico y/o ético del consumidor	Democratización del uso de tecnología, confianza en el consumidor en el pago
Influencia de la infraestructura y tecnología	Estrategia de venta es de más barato al inicio y lo más caro al final de la tienda, facilidad de compra en línea	Estacionamiento para personas discapacitadas cerca del edificio, debe de tener acceso a silla de ruedas y las puertas son automáticas
Políticas gubernamentales	Dificultad en adquirir licencias de venta, aplicación de políticas proteccionistas, impuestos sobre ciertos productos	FDA, restricción a las bolsas de plástico, establece normas de seguridad, eliminación de restricción por COVID, bolsas reutilizables.
Comparación económica	Supermercado 1 es una tienda cara y en Supermercado 2 es una tienda más barata, mejor economía y menor costo de intercambio de bienes.	
Comparación cultural	Comportamiento cívico y/o ético del consumidor	
Comparación infraestructura y tecnología	Disponibilidad de los productos. La distribución de espacios es diferente. Capacidad tecnológica (internet). Transporte público.	
Comparación gubernamental	Falta de regulación de productos en supermercado 1 y en el supermercado es adaptación al e-commerce por restricciones sanitarias.	

Experimentación activa:

Los factores de compra de comestibles analizados permiten tener un conocimiento de cómo las personas satisfacen sus necesidades, en este caso necesidad primaria; se puede observar que existen diferencias no solo por ubicación, sino en la misma comunidad acerca del tipo de consumidor que puede existir y esto lo define el nivel de poder adquisitivo que los consumidores tengan, por ejemplo en el supermercado 1, se usan cupones de asistencia o programas de asistencia que les permite comprar comestibles necesarios, mientras que en el supermercado 2 se utiliza más el promocionar artículos de la zona donde se encuentre el supermercado, ya que pueden ser más económicos por ser productos locales.

En ambos supermercados, creen que los consumidores serán capaces de actuar de una manera adecuada y esperan que su comportamiento dentro del establecimiento cumpla con las expectativas, aunque en ambos, no se maneja la confianza al mismo nivel, esto no quiere decir que un comportamiento sea mejor que otro.

Cada ubicación tiene su propio conjunto de conocimientos, herramientas y técnicas para adaptarse e innovar en cómo se realizan una compra, en el supermercado 1 se tiene que las aplicaciones permiten que el consumidor pueda realizar todo su proceso de compra a través de un dispositivo portátil, mientras que, en el supermercado 2, aunque se pretende que el consumidor llegue a realizar todo su proceso a través de una aplicación, los supermercados aun no muestran un significativo interés en desarrollar buenas aplicaciones.

Al considerar los factores que influyen en cada supermercado al momento de que un consumidor realiza una compra, es evidente que existen contrastes muy marcados aun siendo supermercados con culturas de cierta manera ligadas. Esto no significa que sea algo bueno o malo, ya que, desde un punto de vista de mercadotecnia, estos factores del macroentorno son los que deben de considerar las empresas (o emprendedores) al momento de realizar un plan de negocio, desarrollo de un nuevo producto o incluso en la incursión en mejorar un producto ya establecido.

7. Productos generados

Publicaciones

Capítulo de Libros*

Autor	Título	Editorial	Año	País
Gabriela Velasco Rodríguez, Jannette Cecilia Nevarez Sanchez	Proceso de Aprendizaje experiencial y competencias en la Academia de Mercadotecnia en el libro de Experiencias Educativas Inspiradoras. El Trabajo de las Academias de ICOSA.	Universidad Autónoma de Ciudad Juárez	2022	México

Nota: Evidencia capturada en CATHI. *

Formación de recursos humanos

Nombre	Grado obtenido o avance	Título de la tesis	Departamento
Damaris Roxana Chavez Maza	Candidato a doctorado	Innovación en marketing. Sus efectos sobre el valor en marketing y el engagement del consumidor en el sector de restaurantes en CDMX.	Coordinación del Doctorado en Ciencias de la Administración
Jose Manuel Hernández Pulgarin	Avance de tesis de maestría	Ventajas competitivas y su relación con los sistemas de producción e innovación en la industria automotriz de Ciudad Juárez, México	Coordinación de la Maestría en Administración en UACJ

Nombre	Fecha	Local/Nacional/Internacional	Título del Trabajo
Capacitador y evaluadora de Competencias Laborales certificada	Agosto 2022 a la fecha	Nacional	Competencias laborales acreditadas por la SEP y CONOCER**

**Listado Competencias Laborales acreditadas por SEP y CONOCER, actualizadas.

Clave	Estándar de Competencia	Fecha de obtención	Vigencia (años)
EC0076	Evaluación de la competencia de candidatos con base en Estándares de Competencia	14 de febrero de 2022	3
EC0360	Aplicación de la metodología básica de investigación en ámbito educativo	6 de abril de 2022	4
EC0301	Diseño de cursos de formación del capital humano de manera presencial grupal, sus instrumentos de evaluación y manuales del curso	1 de agosto de 2022	4
EC0366	Desarrollo de cursos en línea	15 de agosto de 2022	3
EC1061	Liderazgo efectivo en las organizaciones	junio de 2023	NA
EC0518	Venta especializada de productos y servicios	junio de 2023	NA
EC0305	Prestación de servicios de atención a clientes	junio de 2023	5
EC0249	Proporcionar servicios de consultoría general	junio de 2023	4

Ponencias presentadas*

Nombre	Fecha	Local/Nacional/Internacional	Título del Trabajo	Memoria
XX Encuentro Nacional y el II Encuentro Internacional de Tutores del Doctorado en Ciencias de la Administración	18 de noviembre 2022	Internacional	Mercadotecnia y Ciencia Abierta	No aplica
XXVI Congreso Internacional de Investigación en Ciencias Administrativas	25 al 28 de abril de 2023	Internacional	Tendencias de los Indicadores de Progreso Social en Ciudad Juárez	No aplica
III Congreso Internacional de la Asociación Iberoamericana de Marketing	29 y 30 de mayo de 2023.	Internacional	Caso Tendencias Indicadores de Bienestar, Juárez, Chihuahua, México	No aplica
VII Encuentro Nacional y V Internacional de Profesores e Investigadores en Mercadotecnia	1 y 2 de junio de 2023	Internacional	Marketing de Diagnóstico, Caso de Mandarin Shop	No aplica

Nota: Evidencia capturada en CATHI. *

Asociaciones

Miembro activo de Academia de Ciencias Administrativas enero-diciembre 2023.

Miembro activo de la Asociación Iberoamericana de Marketing (AIM) valido hasta el 01-Feb-2024

Miembro activo de la Red Internacional de Investigadores en Mercadotecnia (RIIM)

Certificación

Certificación Reconocida por la Federación Nacional de Colegios de Licenciados en Administración vigente de octubre de 2022 a octubre de 2025.

Participación con otras instituciones para la internacionalización curriculum

En el Programa para la internacionalización del curriculum universitario de “Collaborative Online International Learning (COIL)” realizando cursos de capacitación e implementación para fortalecer las competencias interculturales con docentes y estudiantes retomando las competencias humanas y sociopolíticas con las universidades: 2022-2 Baldwin Wallace University, Ohio,USA y Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México con el curso global: Collaborate and Educate in marketing through mystery shopping; 2023-1 Royal Roads University, Northern Essex Community College, Massachusetts, USA y la Universidad de Yucatán con el curso global: Sustainable consumption and marketing business strategies; 2023-1 curso de capacitación con Universidad Internacional de Florida; 2023-1/2 Conestoga College, Kitchener, Ontario, Canadá con curso global: Digital Transformation of Healthcare Marketing Strategies: standardization/adaptation on health services for people with obesity people. 2023-1/2 Universidad de Pittsburgh, USA y Conestoga College, Kitchener, Ontario, Canadá curso global: Healthcare Technology Marketing Strategy.

Planes y Programas de Estudios

Comité de actualización del formato de las cinco cartas descriptivas que corresponden a las materias de mercadotecnia, investigación de mercados, comportamiento del consumidor, administración de ventas, asimismo publicidad y ventas considerando el Modelo Educativo 2040 UACJ y participación en la reacreditación del programa licenciatura en Administración de Empresas del Departamento de Ciencias Administrativas de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez en sedes ICSA y NCG.

8. Conclusiones

Respecto a las fases del proceso de aprendizaje experiencial (experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa) influyen en la formación de competencias humanas y sociopolíticas de alumnos-docentes considerando los tipos de competencias básicas como la lectura; competencias profesionales mediante la resolución de conflictos; competencias sociales que hace referencia a la relación con otros individuos y competencias transversales identificadas con el idioma y la informática. De tal manera que las fases del proceso de aprendizaje experiencial permiten un pensamiento divergente que puede ser complemento de un pensamiento convergente.

9. Mecanismos de transferencia. (Si aplica) No aplica

10. Contribución e impacto del proyecto

Plantear y caracterizar las dimensiones del aprendizaje experiencial como influyen en la formación de las competencias de estudiantes y docentes.

11. Impacto económico, social y/o ambiental en la región

En el impacto social se puede visualizar, materializar y reflejar, una vez realizado el experimento, en aproximadamente 20 grupos de clase relacionados con cinco asignaturas diferentes de la Academia de Mercadotecnia que está compuesta actualmente por 22 profesores, ocho son profesores de tiempo completo y medio tiempo, así como 14 docentes por honorarios del Programa de Administración de Empresas del Departamento de Ciencias Administrativas de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

12. Referencias (bibliografía)

- Alonso Betancourt, L. A., Moya Joniaux, C. A., Vera Crespo, M. D., Corral Joniaux, J. A., & Olaya Reyes, J. J. (16 de Abril de 2020). Vínculo universidad - empresa: vía para la formación profesional del estudiante. *Revista Espacios*, 41(13), 14-23. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a20v41n13/20411314.html>
- Camacho Lazarraga, P., & Dantas, E. (2019). Capítulo 17 Innovación docente: Nuevos escenarios de aprendizaje *Tecnologías para la formación de profesionales en educación*. Madrid: DYKINSON, S.L. doi:978-84-1324-391-7
- Geddes, B. C., Cannon, H. M., & Cannon, J. N. (2018). Addressing the Crisis in Higher Education: An Experiential Analysis. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 265-279. Obtenido de <https://journals.tdl.org/absel/index.php/absel/article/view/3188>
- Gleason Rodríguez, M. A., & Rubio, J. E. (2020). Implementación del aprendizaje experiencial en la universidad, sus beneficios en el alumnado y el rol docente. *Revista Educación*, 44(2), 2-8. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/440/44062184033/44062184033.pdf>
- González Bonilla, Y. (2019). Competencias laborales y clima organizacional como predictores del desempeño organizacional en una. *Ciencia Administrativa*(2), 8-16. Obtenido de <https://www.uv.mx/iiesca/files/2020/02/02CA201902.pdf>
- Granero Gallegos, A., & Carrasco Poyatos, M. (2020). *Las metodologías didácticas innovadoras como estrategia para afrontar los desafíos educativos del siglo XXI* (primera ed.). Madrid: DYKINSON, S.L. doi:10.2307/j.ctv153k54t
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw Hill Education.

Instituto Municipal de Investigación y Planeación. (2021). *Radiografía socioeconómica del municipio de Juárez 2020, así comenzó 2021*. Instituto Municipal de Investigación y Planeación, Juárez.

Recuperado el 8 de Noviembre de 2021, de

<https://www.imip.org.mx/imip/files/radiografia/Radiografia2020-2021.pdf>

Lamb, C. W., Hair, J. F., & McDaniel, C. (2019). *MKTG. Marketing* (Octava ed.). México: Cengage.

Mendieta-Ortega, M. P., Erazo-Álvarez, J. C., & Narváez-Zurita, C. I. (2020). Gestión por competencias: herramienta clave para el rendimiento laboral del talento humano del sector hospitalario. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(10), 287-312. Obtenido de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7439103>

Quinteros Flores, C., & Migone Rettig, D. (27 de Abril de 2020). ¿Cómo aprende la Gen Z y qué esperan de la educación? México. Recuperado el 13 de Octubre de 2021, de <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/generacion-z-expectativas-educacion?rq=aprendizaje%20experencial>

Rueda Galvis, J. F., & Portilla Castellanos, S. A. (2020). Formación en competencias laborales generales, desafío para la educación superior. *I+D Revista de Investigaciones*, 15(1), 37-44. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Javier-Rueda-Galvis/publication/340800755_Formacion_en_competencias_laborales_generales_desafio_para_la_educacion_superior/links/5ee39557458515814a584fdd/Formacion-en-competencias-laborales-generales-desafio-para-la-ed

Villaroel Henríquez, V. A., Gutiérrez Suárez, M., Bruna Jofré, D. V., & Castillo Rabanal, I. F. (19 de diciembre de 2021). *Scielo*. Obtenido de Scielo:

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2588-09692021000200041&lang=pt

13. Anexos

13.1 Taxonomía de los Roles de Colaborador (con las actividades logradas)

Roles	Definición de los roles	Nombre de él(la) investigador(a)	Figura	Grado de contribución	Actividades logradas durante el proyecto	Tiempo promedio semanal (en horas) dedicado al proyecto
Responsabilidad de la dirección del proyecto	Coordinar la planificación y ejecución de la actividad de investigación. Organiza los roles de cada colaborador, tiene la habilidad de identificar potenciales de cada individuo para generar una sinergia de equipo colaborativo	Gabriela Velasco Rodríguez	Director(a) del proyecto	Principal	Identificar las actividades claves del proyecto de investigación. Establecer un plan de trabajo.	9
Responsabilidad de supervisión	Elaborar la planificación de las actividades de la investigación (cronogramas y controles de seguimiento), describe los roles identificados por el	Gabriela Velasco Rodríguez	Supervisor(a) del proyecto	- Principal o - De apoyo	Diseñar un cronograma con base al plan de trabajo incluyendo los responsables y fechas de entrega de cada uno de los subproductos.	9

	director del proyecto y facilita el apoyo constante a todos los roles para conseguir un trabajo integral, coherente y que llegue a buen término					
Realización y redacción de la propuesta	Preparación, creación y redacción de la propuesta de investigación, específicamente la redacción, revisión de coherencia del texto, presentación de los datos y la normatividad aplicable para garantizar el cumplimiento de los requisitos.	Gabriela Velasco Rodríguez	Redactor de la propuesta	- Principal o - De apoyo	Generar una descripción de los roles y funciones a realizar según lo planteado en el plan de trabajo.	9
Desarrollo o diseño de la metodología	Contribuir con el diseño de la metodología, modelos a implementar y el sustento teórico, empírico y científico para la aplicabilidad de los instrumentos en la ejecución del proyecto.	Gabriela Velasco Rodríguez	Diseñador de la metodología	- Principal o - De apoyo	Realizar lecturas exploratorias y de comprensión para configurar el plan metodológico de la investigación.	9
Recopilación/recolección de datos e información	Ejecuta las estrategias propuestas en acciones encaminadas a obtener la información, haciendo la recopilación de datos y la inclusión de la evidencia en el proceso	Gabriela Velasco Rodríguez	Recopilador de datos	- Principal o - De apoyo	Determinar las estrategias afines a la recolección de datos y contar con la evidencia requerida según el plan de trabajo.	9
Elaboración del análisis formal de la investigación	Aplicar métodos estadísticos, matemáticos, computacionales, teóricos u otras técnicas formales para analizar o sintetizar los datos del estudio. Verifica los resultados preliminares de cada etapa del análisis, los experimentos implementados y otros productos comprometidos en el proyecto.	Gabriela Velasco Rodríguez	Analista de datos	- Principal o - De apoyo	Definir la manera de integrar el análisis de la información con su respectiva interpretación y presentación.	9
Preparación, creación y/o presentación de los productos o entregables	Preparar la redacción del reporte técnico de avance parcial y el reporte técnico final. Se hace la revisión crítica, la recopilación de las observaciones y comentarios del grupo de investigación. Y finalmente se procede a la edición del documento a entregar	Gabriela Velasco Rodríguez	Editor de reportes técnicos	- Principal o - De apoyo	Documentar los productos entregables obtenidos de la aplicación del proyecto de investigación.	9

13.1.1. Estudiantes participantes en el proyecto

Nombre de estudiante(s)	Matrícula	Tiempo promedio semanal (en horas) dedicado al proyecto	Actividades logradas en la ejecución del proyecto
Janette Cecilia Nevarez Sanchez	180934	9	Indagar, documentar e interpretar la revisión de literatura para cada uno de los apartados del proyecto de investigación.
Joselin Abril Marines Ramirez	187955	4	Contribuir con el diseño de la metodología, modelos a implementar y el sustento teórico, empírico y científico para la aplicabilidad de los instrumentos en la ejecución del proyecto.
Ivonne Judith Bañuelos Romero	180915	4	Contribuir con el diseño de la metodología, modelos a implementar y el sustento teórico, empírico y científico para la aplicabilidad de los instrumentos en la ejecución del proyecto.
Gabriela Gómez Ramírez	210068	4	Contribuir con el diseño de la metodología, modelos a implementar y el sustento teórico, empírico y científico para la aplicabilidad de los instrumentos en la ejecución del proyecto.
Monica Naomi Aguilera Mendoza	200070	4	Contribuir con el diseño de la metodología, modelos a implementar y el sustento teórico, empírico y científico para la aplicabilidad de los instrumentos en la ejecución del proyecto.
Diana Patricia Martínez López	216576	3	Ejecuta las estrategias propuestas en acciones encaminadas a obtener la información, haciendo la recopilación de datos y la inclusión de la evidencia en el proceso
Carlos Eduardo Carranza Hernández	221027	3	Ejecuta las estrategias propuestas en acciones encaminadas a obtener la información, haciendo la recopilación de datos y la inclusión de la evidencia en el proceso
Jorge Ulises Reyes Muñoz	228144	3	Ejecuta las estrategias propuestas en acciones encaminadas a obtener la información, haciendo la recopilación de datos y la inclusión de la evidencia en el proceso
Andrea Elena Reyes Carlos	228147	3	Ejecuta las estrategias propuestas en acciones encaminadas a obtener la información, haciendo la recopilación de datos y la inclusión de la evidencia en el proceso
Raúl Alberto Vázquez Sotelo	228152	3	Ejecuta las estrategias propuestas en acciones encaminadas a obtener la información, haciendo la recopilación de datos y la inclusión de la evidencia en el proceso
Laura Elena García Delgado	228159	3	Ejecuta las estrategias propuestas en acciones encaminadas a obtener la información, haciendo la recopilación de datos y la inclusión de la evidencia en el proceso
Jorge Ariel Salinas Torres	228188	3	Ejecuta las estrategias propuestas en acciones encaminadas a obtener la información, haciendo la recopilación de datos y la inclusión de la evidencia en el proceso
Jessica Bandera Duarte	228192	3	Ejecuta las estrategias propuestas en acciones encaminadas a obtener la información, haciendo la recopilación de datos y la inclusión de la evidencia en el proceso
Luis Raúl Orozco Hernández	228220	3	Ejecuta las estrategias propuestas en acciones encaminadas a obtener la información, haciendo la recopilación de datos y la inclusión de la evidencia en el proceso
Yareli Bautista Sánchez.	228174	3	Ejecuta las estrategias propuestas en acciones encaminadas a obtener la información, haciendo la recopilación de datos y la inclusión de la evidencia en el proceso