



PRÁCTICA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA “CLÍNICA DE JUGUETES”

Jannet Ortiz Aguilar

Universidad Cooperativa de Colombia
Bogotá, Colombia

Resumen

El proyecto en cuestión propone una iniciativa social en un contexto técnico. Fue dirigido por los profesores en el programa de ingeniería electrónica. Durante el transcurso del proyecto, se aplicó los conocimientos adquiridos en clase, permitiendo a los estudiantes llevar a cabo las tareas y así hacer una contribución significativa a las comunidades vulnerables.

El conocimiento puede ser adquirido con mayor rapidez y eficacia cuando se relaciona con la vida cotidiana y es dirigido hacia la solución de problemas reales.

En este sentido, los métodos de enseñanza en academias o escuelas como los desarrollados por Freinet y Fals Borda proveen la participación de los estudiantes en los procesos donde pueden hacer una contribución significativa dentro de la disciplina en cuestión. Esto le da una oportunidad real para transformar el entorno en el que el estudiante está trabajando o estudiando.

A partir de este proyecto se desarrolló una experiencia educativa y técnica para el programa de Ingeniería Electrónica. El uso de mecanismos, dispositivos y principios basados en la ingeniería electrónica, permiten a los estudiantes aplicar sus conocimientos de ingeniería en la reparación, restauración, modificación y diseño de juguetes para los niños. Por otra parte contribuyeron al objetivo de la RESPONSABILIDAD social de la institución.

Palabras clave: responsabilidad social; electrónica; universidad

Abstract

The project in question proposed a social initiative in a technical context. It was directed by professors in the electrical engineering program. During the course of the project, the knowledge acquired in class was applied, enabling the students to successfully carry out the tasks/work and thus make a significant contribution to vulnerable communities.

Knowledge can be acquired more quickly and effectively when it relates to everyday life and when directed towards solving real problems.

In this regard, the methods of teaching in academies or schools such as those developed by Freinet and Fals Borda provide for student participation and involvement in processes where they can make a significant contribution within the discipline involved. This gives a real opportunity to transform the environment in which the student is working or studying.

From this experience, the project developed an educational and technical expertise for the Electronic Engineering program. Using mechanisms, devices and principles based on electronic engineering, the students applied their engineering knowledge in the repair, restoration, modification and design of toys for children. Moreover, as desired by the university, they contributed to the institution's social responsibilities.

Keywords: *social responsibility; electronic; university*

1. Introducción

El Programa Ingeniería Electrónica comprometido con el Plan Estratégico Nacional, contribuyó con el objetivo de responsabilidad social de la institución en su meta nacional y propuso el proyecto de Investigación "Clínica de Juguetes" con el fin de crear espacios en la academia, donde los estudiantes podrían adquirir competencias sociales, emocionales y técnicas, además de contribuir al saneamiento Ambiental.

A partir de allí se pretenden recoger experiencias de grupos de jóvenes en el espacio de participación con la niñez, la presencia de los estudiantes en esta misión permitirá al profesional un alto nivel de Compromiso con la sociedad.

Este proyecto permite sensibilizar al estudiante con su contexto social estimulando su trabajo cooperativo, donde todos los procesos de enseñanza-aprendizaje giran en torno a la realidad, experiencias y necesidades existentes como elementos integradores del conocimiento; contando con las siguientes premisas:

- Vincular las asignaturas del currículo con las prácticas de proyección social que promueve el programa, en especial, con los cursos asociados con práctica profesional.
- Articular mediante la investigación formativa el desarrollo de proyectos que permitan promover soluciones tecnológicas susceptibles de ser implementadas en

pequeñas y medianas empresas o en organizaciones productivas del sector solidario.

- Integrar la academia con la sociedad, a través del desarrollo de los cursos de formación institucional, asociados con economía solidaria y fortalecimiento del emprendimiento.

2. Retos a corto plazo

En este momento en que el gobierno se ha convertido en un guardián inseparable de los niños y sus dinámicas, nosotros como institución académica y parte de la sociedad debemos solidarizarnos con el estado nacional, vinculando a nuestros estudiantes en proyectos de extensión comunitaria, pretendiendo con este tipo de proyectos:

- Desarrollar una nueva ética de responsabilidad social enfocada a la niñez como un compromiso cultural desde una sociedad de conocimiento.
- Articular la universidad con su entorno
- Fortalecer en los estudiantes vínculos y alianzas con la sociedad de responsabilidad ambiental, social y de solidaridad.

3. Descripción de la Experiencia

3.1 Objetivos

3.1.1 Objetivo general

Establecer una experiencia pedagógica, investigativa, de emprendimiento y de extensión social a la comunidad mediante el desarrollo de un modelo de trabajo con los estudiantes, orientado a la reparación, refacción y rediseño de juguetes que usen mecanismos eléctricos y electrónicos; esta práctica deberá replicarse tanto en el aula de clase como en las comunidades sociales en las que puede intervenir la UCC.

3.1.2 Objetivo específicos

- Renovar la aptitud de los estudiantes universitarios en el contexto social haciendo evidentes los proyectos y elementos que lo favorezcan.
- Establecer estrategias pedagógicas que contribuyan a acciones coherentes, innovadoras y continuas en las relaciones con la comunidad.
- Propiciar contactos, alianzas y relaciones con empresas públicas, privadas y del sector solidario para el trabajo conjunto en función de encontrar soluciones a necesidades sentidas de la niñez.
- Contribuir a la articulación entre docencia, investigación y proyección social aplicando y generando conocimientos y experiencias que mejoren la calidad del servicio educativo que ofrece la Universidad Cooperativa de Colombia.

4. Metodología

Fase o actividad 1: La Clínica de juguetes inicia con la recolección de juguetes usados en la Facultad de Ingeniería, con el fin de que los estudiantes del programa Ingeniería Electrónica procedan a organizar y diagnosticar los juguetes para su posterior reparación.

Fase o actividad 2: Se desarrolla como una práctica en el aula (Laboratorio) para que los estudiantes adquieran nociones básicas de electrónica de circuitos. En esta etapa inicial, como práctica pedagógica, incorpora la actividad del estudiante y el docente.

Fase o actividad 3: Se realiza el Seguimiento y la Evaluación sobre el desarrollo técnico de la clínica del Juguetes "Diagnóstico".

Además con la ayuda del Consultorio de Gestión Tecnológica se recaudan las pilas necesarias para cada juguete; adicionalmente hemos trabajado con los estudiantes pertenecientes a la rama IEEE los cuales han patrocinado los refrigerios entregados a los niños en cada jornada pedagógica donde se entregan los juguetes.

Fase o actividad 4: Se proyecta a la comunidad mediante jornadas de reparación o entrega de juguetes en instituciones educativas o centros de atención social de población en situación de vulnerabilidad. Esta etapa implica la construcción de convenios de cooperación con instituciones y la UCC.

4.1 Aciertos y resultados obtenidos

Los diferentes eventos han sido grabados por el departamento de comunicación, en este momento adicionaremos fotos de las diferentes actividades realizadas por el proyecto "Clínica de Juguetes".

2015

Figura: Evento de entrega de juguetes, Colegio Integración Moderna, Bogotá (Cundinamarca)



Fuente: Departamento de Comunicaciones UCC

2014

Figura: Evento de entrega de juguetes, Fundación Coloreando Alas, Bogotá, (Cundinamarca)



Fuente: Departamento de Comunicaciones UCC

2013

Figura: Evento de entrega de juguetes, Bienestar Familiar Bogotá (Cundinamarca)



Fuente: Departamento de Comunicaciones UCC

2012

Figura: Reconstrucción de Juguetes



Fuente: Laboratorio Clínica de Juguetes UCC

2011

Figura: Evento de entrega de juguetes, Bienestar Familiar Funza (Cundinamarca)



Fuente: Departamento de Comunicaciones UCC

2010

Figura: Reconstrucción de Juguetes



Fuente: Laboratorio Clínica de Juguetes UCC



Fuente: Laboratorio Clínica de Juguetes UCC

2009

Figura: Reconstrucción de Juguetes



Fuente: Laboratorio Clínica de Juguetes UCC

4.2 Trayectoria de la implementación

Desde 2009 y hasta la fecha se han realizado 7 eventos con el proyecto "Clínica de Juguetes", entre ellos visitas a Colegios, Instituciones de Bienestar Familiar, Fundaciones y Juntas de acción comunal, con la participación activa de las diferentes dependencias de la universidad, docentes y estudiantes

4.3 Reflexiones y aprendizajes

Este proyecto de aula es multidisciplinar y ha permitido tejer una red de conocimiento a partir de actividades generadas dentro del contexto mismo de su desarrollo con la participación de Docentes de Metodología de la Investigación, Ingenieros Electrónicos e Ingenieros de Sistemas, el departamento de comunicaciones y el Consultorio de Gestión Tecnológica además de la comunidad estudiantil de la Facultad de ingeniería de Bogotá.

Este proyecto de aula es Interdisciplinario permite tener una visión global, integral, transversal e interdisciplinar ya que se organiza con un esfuerzo colectivo alrededor de un objetivo común, dando lugar a una intercomunicación continua y a una acción conjunta entre los miembros de las diferentes dependencias que colaboran en las diferentes actividades que se realizan en el cronograma del proyecto.

La importancia de este proyecto es permitir la interacción entre las comunidades y la inclusión de la universidad con la sociedad como un aporte significativo al desarrollo.

Está práctica realiza transferencia de conocimiento y tecnología admitiendo a la vez organizar y dinamizar la acción didáctica del aula, la práctica en el laboratorio permite generar la participación activa y comunión pedagógica entre estudiante-docente,

estudiante-estudiante y docente-docente comprendiendo y construyendo los saberes, pero además teniendo en cuenta los saberes previos de los estudiantes.

Este proyecto de Aula apoya la Inclusión (social, género, etnia), permitiendo sensibilizar al estudiante con su entorno social estimulando su trabajo cooperativo, donde todos los procesos de enseñanza-aprendizaje giran en torno a la realidad, experiencias y necesidades reales como elementos integradores del conocimiento.

5. Referencias

- Freinet, C. (1956). Les méthodes naturelles dans la pédagogie moderne, París, Bourrelier,
- Fals B. (1972). Reflexiones sobre la aplicación del método de estudio-acción en Colombia.

Sobre los autores

- **Jannet Ortiz Aguilar** Ingeniera Electrónica, Coordinadora de Proyección social, Jannet.ortiz@campusucc.edu.co

Los puntos de vista expresados en este artículo no reflejan necesariamente la opinión de la Asociación Colombiana de Facultades de Ingeniería.

Copyright © 2015 Asociación Colombiana de Facultades de Ingeniería (ACOFI)