



# **PRESENTACIÓN DE SOLUCIÓN: INTEGRACIÓN ESCOLAR**



**Realizado por**

**Jaramillo Contreras Anny América**

**Falcón Sierra Daniel Joselin**

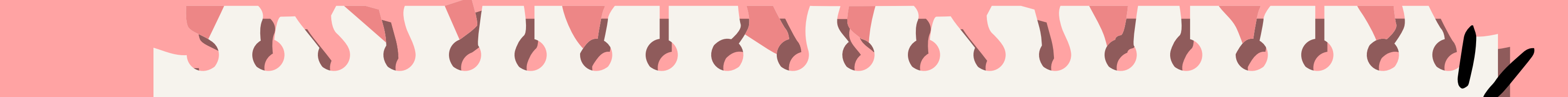
**Calderón Hernández Raúl Alejandro**

**Carmen Soto Eric**




# Problemática

Los estudiantes, al ingresar a la universidad, presentan dificultades para socializar con sus compañeros. Esto provoca desconocimiento entre ellos, timidez para interactuar y obstáculos para el trabajo en equipo.



# **Profundización del problema**

**La ausencia de mecanismos institucionales que faciliten la integración entre estudiantes de nuevo ingreso genera un entorno fragmentado, reduciendo la colaboración, el sentido de pertenencia y la retención escolar.**

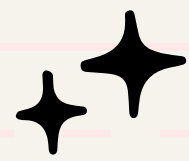


# Justificación organizacional

- **Impacto:** Afecta directamente la dinámica grupal, la participación en actividades académicas y el clima institucional.
- **Clasificación:** Problema importante pero no urgente. Puede abordarse dentro del ciclo académico, pero requiere planificación estratégica.
- **Prioridad:** Alta, por sus repercusiones en la cultura organizacional y el rendimiento colectivo.

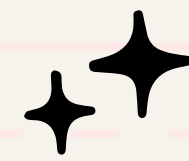
# Tipo y clasificación de problema

Categoría	Descripción aplicada al caso
Tipo de problema	Divergente: requiere enfoques pedagógicos, psicológicos y organizacionales.
Razonamiento	Inductivo: se proponen soluciones basadas en experiencias previas y resultados esperados.
Clasificación organizacional	Problema importante pero no urgente: su impacto es considerable en el clima escolar, pero puede abordarse dentro del ciclo académico.
Naturaleza	Humano y organizacional: afecta relaciones interpersonales y la cultura institucional.



# Meta General

Fomentar la integración social entre estudiantes mediante actividades participativas que fortalezcan la comunicación, el sentido de pertenencia y el trabajo colaborativo.



# Tipo de Meta

Cualitativa, educativa y de mejora institucional.



## Objetivo General

- Promover la cohesión grupal y la participación académica.

## Tipo de objetivos

- Estratégicos y operativos.



## Objetivos Específicos

- Diseñar dinámicas grupales que promuevan la interacción entre estudiantes.
- Implementar estrategias lúdicas que reduzcan la timidez y aumenten la confianza.
- Evaluar el impacto de las actividades en la cohesión grupal y participación académica.



# Definición de alcance

**Incluye:** Estudiantes de nuevo ingreso, actividades dentro y fuera del aula.

**No incluye:** Problemas académicos individuales o externos a la universidad.





# Estrategia General

Uso de dinámicas participativas (juegos, entrevistas,  
actividades lúdicas).

Implementación gradual.

Evaluación con KPIs.

# Solución

Implementar actividades de integración grupal, tanto dentro como fuera del aula, con dinámicas participativas que fortalezcan la comunicación, la confianza y el sentido de pertenencia.





## Paso 1. Presentaciones Grupales (Juego: Papa Caliente)

Cada estudiante se presenta mediante el juego de la papa caliente. Se comparte información básica como intereses, pasatiempos, situación laboral o disponibilidad de tiempo mediante preguntas previamente seleccionadas.

### KPI:

- % de estudiantes que logran presentarse dentro de la dinámica (meta: 100%).

### Riesgo:

- Algunos estudiantes no participan por timidez.

### Mitigación:

- Motivar con ejemplos positivos del facilitador.
- Mantener un ambiente relajado y de confianza.



## Paso 2. Entrevistas en Equipos

Se forman equipos de 4 integrantes que deben entrevistarse entre sí para conocerse en mayor profundidad.

### KPI:

- Número de entrevistas realizadas por equipo (meta: al menos 3 por integrante).

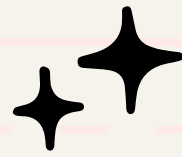
### Riesgo:

- Falta de seriedad en las entrevistas o respuestas incompletas.

### Mitigación:

- Entregar una guía con preguntas claras.
- Supervisión del responsable para mantener el orden.





### Paso 3. Juego "Adivina Quién"

Con la información recabada en las entrevistas, cada equipo seleccionará a un integrante de manera secreta.

El resto de los equipos, mediante preguntas basadas en la entrevista, deberán descubrir quién es la persona seleccionada.

- El equipo que eligió al integrante responderá como si fueran esa persona, utilizando los datos obtenidos en la entrevista.
- Al finalizar, cada equipo dará su respuesta sobre de qué integrante se trata.

#### KPI:

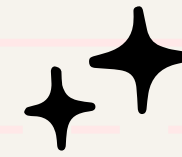
- % de aciertos en la identificación de los compañeros (meta: mínimo 70%).

#### Riesgo:

- Información confusa o repetida que dificulte el juego.

#### Mitigación:

- Establecer criterios de recopilación de información relevantes y variados.



### Paso 4. Presentación de Resultados

Cada equipo expone los datos recopilados del resto de entrevistados (que no fueron elegidos como el adivinado), mientras el resto del grupo escucha

#### KPI:

- Nivel de participación activa del grupo (meta: al menos 80% de los estudiantes participen).

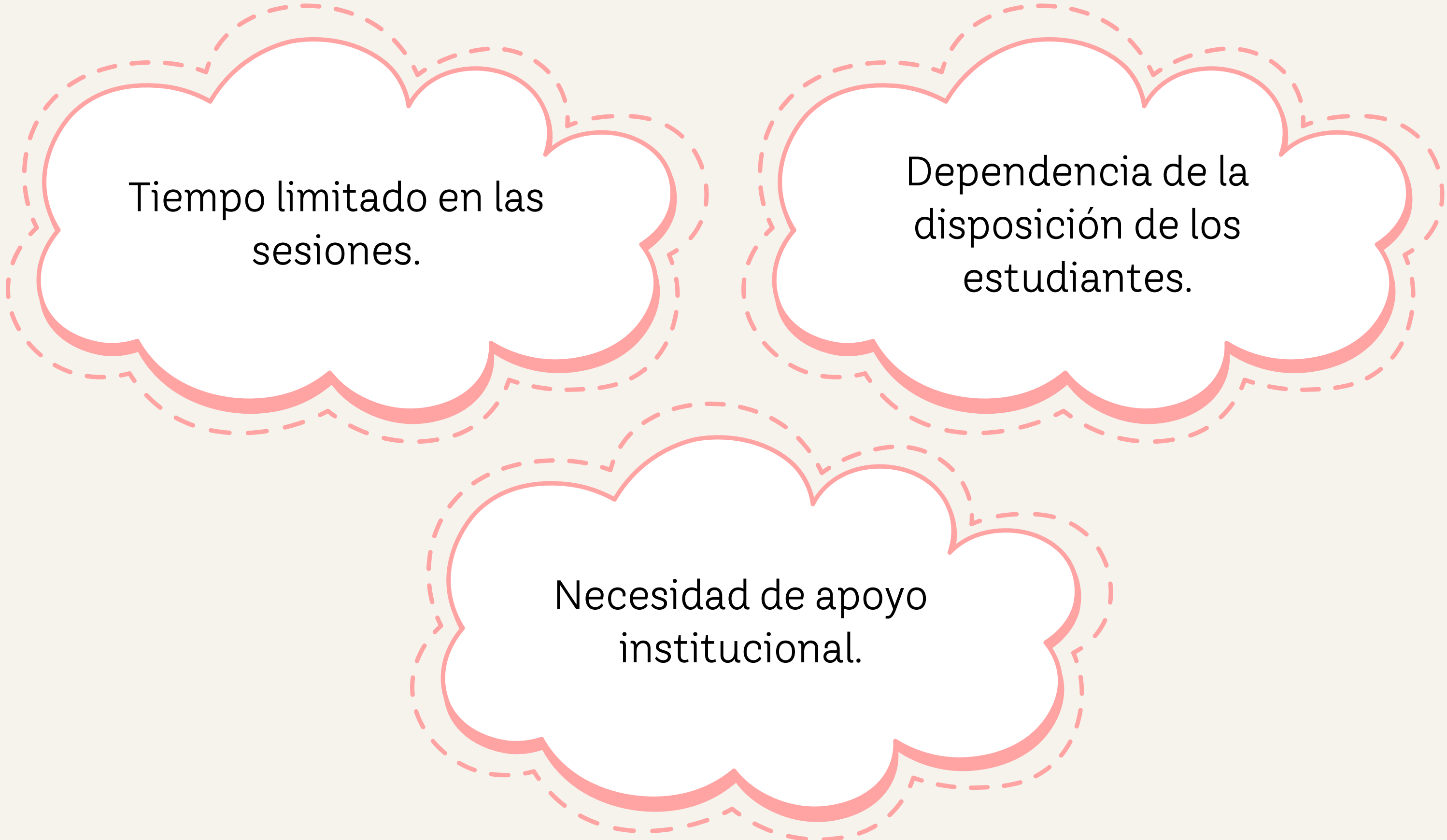
#### Riesgo:

- Poca participación de algunos equipos en la exposición.

#### Mitigación:

- Establecer un tiempo máximo para cada equipo.
- Incentivar con un sistema de puntos.


# Restricciones




Tiempo limitado en las sesiones.

Dependencia de la disposición de los estudiantes.

Necesidad de apoyo institucional.



# Políticas

- Política de inclusión: todas las actividades deben ser accesibles para todos.
  - Política de participación: cada estudiante debe integrarse en al menos una actividad.
  - Política institucional: apoyo y reconocimiento oficial a las dinámicas de integración.
- 



# Beneficios esperados:

Mayor sentido de pertenencia, confianza y colaboración. La integración potencia tanto el aprendizaje como la cultura institucional.



**MUCHAS  
GRACIAS**