



Proyecto ODS 4 “Educación de calidad”



Paul Sebastián Torres Navarrete

Diego Axel Tapia Hernández

Ing. En Sistemas Computacionales

Tecnológico Nacional de México campus Lázaro Cárdenas, Michoacán

Desarrollo Sustentable - Grupo 41T

MA. Ángeles Farias Padilla

23 de marzo de 2025

Contenido

Proyecto: "Tutorías Virtuales Solidarias"	3
1. Objetivo General	3
2. Objetivos Específicos.....	3
3. Planificación	3
3.1. Definir materias y niveles educativos	3
3.2. Seleccionar formatos de apoyo	4
3.3. Difusión del proyecto.....	4
3.4. Establecer horarios y formatos.....	4
4. Propuesta de Ejecución	4
Fase 4: Evaluación y ajuste (Mes 2-3).....	5
5. Seguimiento del Proyecto	5
6. Resultados Esperados.....	5
7. Impacto del Proyecto	6
8. Recursos Necesarios	6
9. Alianzas Estratégicas	7
Conclusión	7

Proyecto: "Tutorías Virtuales Solidarias"

1. Objetivo General

Proporcionar apoyo académico a estudiantes de primeros semestres de universidad o de nivel preparatoria mediante tutorías virtuales flexibles, que pueden incluir videollamadas, clases grabadas, materiales digitales (PDFs, videos, infografías) y otros recursos creados por alumnos para alumnos. El proyecto busca reforzar el aprendizaje, reducir la deserción escolar y fomentar la colaboración entre estudiantes.

2. Objetivos Específicos

1. Crear un espacio virtual de aprendizaje: Ofrecer un ambiente en línea donde los estudiantes puedan resolver dudas y mejorar su comprensión de temas complejos.
2. Brindar apoyo académico personalizado: Impartir tutorías individuales o grupales, o proporcionar materiales de apoyo en asignaturas clave.
3. Fomentar el aprendizaje autónomo: Compartir recursos educativos digitales (PDFs, videos, ejercicios) para que los estudiantes puedan estudiar a su propio ritmo.
4. Garantizar acceso gratuito a la educación complementaria: Usar plataformas en línea sin costo para que cualquier estudiante pueda participar, sin importar su situación económica.

3. Planificación

3.1. Definir materias y niveles educativos

- Materias a cubrir:
 - Matemáticas: Cálculo diferencial e integral, álgebra lineal.
 - Ciencias: Física, química.
 - Programación: Introducción a la programación, lógica de algoritmos.
 - Otras materias según demanda: Estadística, economía, etc.
- Niveles educativos:
 - Estudiantes de primeros semestres de universidad.

- Estudiantes de preparatoria que estén por ingresar a la universidad.

3.2. Seleccionar formatos de apoyo

- Videollamadas en vivo: Para resolver dudas específicas o explicar temas complejos.
- Clases grabadas: Videos explicativos que los estudiantes puedan ver en cualquier momento.
- Materiales digitales: PDFs con resúmenes, infografías, guías de estudio y ejercicios resueltos.
- Foros de discusión: Grupos en WhatsApp, Telegram o Discord para resolver dudas de manera asíncrona.

3.3. Difusión del proyecto

- Promover el proyecto en redes sociales (Facebook, Instagram, TikTok).
- Colaborar con sociedades de alumnos, grupos estudiantiles y profesores.
- Crear carteles digitales y compartirlos en grupos de WhatsApp o correos electrónicos.

3.4. Establecer horarios y formatos

- Definir horarios flexibles para videollamadas en vivo (tardes o fines de semana).
- Crear un banco de recursos (videos, PDFs) que esté disponible 24/7.

4. Propuesta de Ejecución

Fase 1: Organización y difusión (Semana 1)

- Formar un equipo de tutores voluntarios (compañeros de 4to semestre).
- Definir las materias que cada tutor cubrirá y los formatos de apoyo que ofrecerán (videollamadas, materiales digitales, etc.).
- Crear cuentas en plataformas digitales y diseñar materiales promocionales.

Fase 2: Inscripción de estudiantes (Semana 2)

- Abrir un formulario de inscripción en Google Forms para que los estudiantes se registren.
- Agrupar a los estudiantes por nivel y necesidades de aprendizaje.
- Confirmar la disponibilidad de los tutores y los recursos necesarios.

Fase 3: Creación de contenido y tutorías (Semana 3-4)

- Videollamadas en vivo: Realizar sesiones para resolver dudas o explicar temas específicos.
- Clases grabadas: Grabar videos explicativos y subirlos a YouTube o Google Drive.
- Materiales digitales: Crear PDFs, infografías y guías de estudio.
- Foros de discusión: Moderar grupos en WhatsApp, Telegram o Discord para resolver dudas.

Fase 4: Evaluación y ajuste (Mes 2-3)

- Aplicar encuestas de satisfacción a estudiantes y tutores.
- Analizar mejoras en el desempeño académico de los participantes.
- Ajustar la metodología según los resultados obtenidos (por ejemplo, crear más videos o PDFs si hay demanda).

5. Seguimiento del Proyecto

- Registro de participación: Llevar un control de la asistencia a videollamadas y descargas de materiales.
- Encuestas de satisfacción: Evaluar la percepción de los estudiantes sobre la utilidad de los recursos.
- Evaluaciones de aprendizaje: Realizar pequeñas pruebas antes y después de las tutorías o uso de materiales.
- Monitoreo de interacciones: Revisar la participación en foros y grupos de apoyo.

6. Resultados Esperados

- Corto plazo:
 - Mayor confianza de los estudiantes en sus habilidades académicas.
 - Participación activa en tutorías, foros y uso de materiales digitales.
- Mediano plazo:
 - Mejora en las calificaciones de los estudiantes en las materias apoyadas.
 - Reducción de la deserción escolar por dificultades académicas.
- Largo plazo:

- Creación de una biblioteca digital de recursos educativos (videos, PDFs, infografías).
- Impacto en la educación de calidad y en la reducción de desigualdades.

7. Impacto del Proyecto

- Beneficiarios directos:
 - Estudiantes de primeros semestres de universidad.
 - Estudiantes de preparatoria que buscan reforzar sus conocimientos.
- Beneficiarios indirectos:
 - Profesores y padres de familia que buscan apoyo para los estudiantes.
 - La universidad, al reducir la deserción y mejorar el desempeño académico.
- Impacto social:
 - Contribución al ODS 4 (Educación de Calidad).
 - Promoción del aprendizaje colaborativo y solidario.

8. Recursos Necesarios

- Tecnología:
 - Computadora, tablet o celular con acceso a internet.
 - Plataformas de videoconferencia (Zoom, Google Meet) y almacenamiento (Google Drive, YouTube).
- Material educativo:
 - Software para crear PDFs (Canva, Microsoft Word) y editar videos (Camtasia, iMovie).
 - Aplicaciones de aprendizaje interactivo como Kahoot o Quizlet.
- Voluntarios y tutores:
 - Estudiantes de 4to semestre dispuestos a dar tutorías o crear contenido.
 - Moderadores para organizar y gestionar las plataformas digitales.

9. Alianzas Estratégicas

- Internas:
 - Sociedades de alumnos y grupos estudiantiles.
 - Departamentos académicos de la universidad.
- Externas:
 - Escuelas preparatorias cercanas.
 - Organizaciones estudiantiles o educativas.

Conclusión

El proyecto "Tutorías Virtuales Solidarias" es una iniciativa sencilla, pero con un gran impacto en la educación. Al ser 100% digital, puede implementarse desde casa sin costos elevados, beneficiando a estudiantes que requieren apoyo en su aprendizaje. Con una buena organización y seguimiento, este modelo puede expandirse y convertirse en una red de tutorías accesible para todos.