

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente

Reconocimiento de validez oficial de estudios de nivel superior según acuerdo secretarial 15018, publicado en el Diario Oficial de la Federación del 29 de noviembre de 1976.

Departamento de Estudios Sociopolíticos y Jurídicos Maestría en Política y Gestión Pública



Simulador social como herramienta en la educación para la ciudadanía.

TRABAJO RECEPCIONAL para obtener el **GRADO** de
MAESTRA EN POLÍTICA Y GESTIÓN PÚBLICA

Presenta: **LAURA MARIZA BAYARDO SOLÓRZANO**

Asesor **JULIO MIGUEL ÁNGEL BAZDRESCH PARADA**

Tlaquepaque, Jalisco. 12 de noviembre de 2018.

ÍNDICE

I. RESUMEN EJECUTIVO	3
II. INTRODUCCIÓN	5
III. IMPORTANCIA ACADÉMICA	8
IV. JUSTIFICACIÓN DE LA PRÁCTICA	10
V. MARCO TEÓRICO	12
VI. METODOLOGÍA DE LA EXPERIENCIA	27
VII. RESULTADOS OBTENIDOS CON LOS ALUMNOS Y COMPETENCIAS	49
VIII. CONCLUSIONES	52
IX. BIBLIOGRAFÍA	57

I. RESUMEN EJECUTIVO

“Desear y querer verdaderamente el cambio, además de creer en él y trabajar por él”

(Stiefel, 2003, pág. 14)

Como sociedad siempre encontramos muchos defectos en nuestra ciudad, gobierno, instituciones e incluso leyes establecidas. ¿Qué hemos hecho para mejorar esta situación? Como miembros de una sociedad siempre estamos emitiendo opiniones que posteriormente construyen la opinión pública sobre un gobierno la cual influye mucho en la sociedad en la que se desarrolla. Es aquí donde la educación dada por las escuelas se vuelve importante en la vida de las personas.

En este documento relataré mi experiencia como profesora de preparatoria del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Campus Guadalajara, exponiendo mis ideas principales para justificar mis razones para trabajar, con los estudiantes, el desarrollo de la competencia de educación para la ciudadanía, utilizando como herramienta académica un simulador social, diseñado por mí, con propósito de fomentar el compromiso ciudadano.

Lo que espero del lector es que observe la facilidad de aplicar una actividad tal como la descrita y constate el excelente resultado obtenido. También me gustaría que el lector tome conciencia de la importancia de fomentar el compromiso de la población con los asuntos públicos, así como de tomar conciencia del papel de las instituciones educativas en este tipo de ámbitos.

El objetivo del estudio es demostrar como el estudiante por medio de un proyecto académico puede desarrollar ideas que aporten a la sociedad y al mismo tiempo empatice con los problemas que la aquejan. El estudiante desarrollará competencias propias de educación para la ciudadanía por medio de la investigación y análisis de su entorno, y al mismo tiempo adquiere un alto nivel de compromiso hacia la sociedad en dónde identifica su papel como ciudadano.

El principal reto al aplicar este simulador social es lograr el resultado esperado, es decir, que todos los estudiantes logren una conciencia ciudadana y adquieran un

compromiso con su sociedad con el propósito de mejorarla. Los resultados se pueden leer a través de las páginas de este reporte, donde se describe el ejercicio de los estudiantes comprender las problemáticas de su entorno social.

El método que se utilizó fue proponer, observar y analizar el trabajo realizado por los estudiantes al utilizar el simulador social, en el cual tienen que crear un partido político con sus propias ideas y formular propuestas de mejora o cambio necesarios para resolver un problema de la ciudad identificado por ellos. Al final del periodo establecido para esta actividad debatirán con otros equipos sobre las propuestas políticas que ellos diseñaron para solucionar las problemáticas de su entorno.

Las tres ocasiones que se ha aplicado este ejercicio ha habido una participación de 350 alumnos aproximadamente. En las tres ocasiones, el hecho que la gran mayoría de los estudiantes se interese resulta satisfactorio. Hay otros actores involucrados como maestros, directivos y jueces, pero el protagonista es el estudiante ya que él o ella son los que deben desarrollar las habilidades necesarias para el cumplimiento del compromiso académico y desarrollar un compromiso social que lo lleve a una participación ciudadana activa.

Por último, sugiero, antes de leer el documento no ver el contenido como una actividad académica que podría servir para enseñar a los estudiantes. Me gustaría que se viera como un simulador social para la resolución de conflictos, así como para la comprensión de problemáticas que pueden aquejar a un grupo específico de personas. Este documento se elaboró con el propósito de comprobar que la educación ciudadana se puede desarrollar por medio de un simulador social.

II. INTRODUCCIÓN

México es un país con tejido social muy complejo. Los indicadores económicos y sociales, si los analizamos, vemos como se reflejan las grandes diferencias sobre todo en ingreso y educación de la población. La importancia social, política y cultural de la educación de la población obliga a innovar y renovar los métodos educativos, sobre todo en las áreas de ciencias sociales y política, lo cual no resulta fácil por un cierto rechazo de los estudiantes por la poca legitimidad actual de los profesionales de la política.

El siguiente reporte está dividido en partes donde se relata y justifica la necesidad de hacer un simulador social para fomentar la educación para la ciudadanía. En el apartado de *Importancia Académica* se evidencia porque la creación de métodos innovadores como el proyecto de creación de un partido político puede ayudar a la formación de competencias como la de ciudadanía y pensamiento crítico, ambas necesarias para la formación de ciudadanos activos partícipes de procesos democráticos y futuros defensores de derechos humanos.

En la parte de *Justificación de la Práctica*, se tiene en cuenta los ejes del modelo educativo del Tecnológico de Monterrey para llevar a la práctica los métodos de enseñanza donde el alumno pueda comprender su entorno y busque maneras de apoyar el cambio social para combatir los problemas públicos. Si leemos la misión Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, donde se afirma lo siguiente:

Formar personas íntegras, éticas, con una visión humanística y competitivas internacionalmente en su campo profesional, que al mismo tiempo sean ciudadanos comprometidos con el desarrollo económico, político, social y cultural de su comunidad y con el uso sostenible de los recursos naturales. (ITESM , 2018)

Por esta razón la Preparatoria del Tecnológico de Monterrey (Prepa Tec) se basa en desarrollar 5 áreas estratégicas en sus egresados: **1.** ciudadanos éticos comprometidos con el desarrollo sostenible, **2.** ser ciudadanos del mundo, **3.** contar

con los conocimientos y competencias profesionales de su disciplina, 4. ser emprendedores y 5. ser líderes en su comunidad., (ITESM II, 2018)

En el área de Ciencias Sociales y Humanidades de la Prepa Tec, en cuarto semestre se imparten las materias de *Retos del México Actual* y *México en la Agenda Global*, cuyo objetivo particular en ambas es:

Analizar el entorno del México actual a través del estudio de los elementos básicos que lo conforman para reflexionar sobre su identidad nacional (D.R Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México., 2015).

El *Marco Teórico* de este reporte está basado en los textos de Enrique Chauv y Berta Stiefel, ambos especialistas en la formación de competencias ciudadanas, así como educación para la ciudadanía. Ambos textos ayudan a justificar que los simuladores sociales son excelentes herramientas para fomentar en el estudiante la necesidad de convertirse en un ciudadano activo y participativo, al igual que involucrado con su entorno.

Tomando en cuenta lo anterior, se buscó una manera de atraer el interés del estudiante para que no solo aprenda conceptos y definiciones de teoría política, y conozca indicadores económicos, relatados en el apartado de *Metodología de la Experiencia*. También conviene que conozca prácticas y problemáticas concretas de la dinámica de la realidad que lo rodea y pueda realizar un proceso reflexivo y, así, crear conciencia de un buen ciudadano. Se pretende que simulando un proceso democrático como lo es un debate político y la creación de un partido político se ayuden a formar valores ciudadanos, así como conciencia social.

Para vivir este proceso, se planteó el siguiente objetivo de la actividad:

El alumno por medio de la experiencia académica conocerá los procesos que viven los ciudadanos planteando ideas para la creación de un partido político, así como los procesos democráticos basados en la participación ciudadana exponiendo su ideología. Esto será con el propósito de que el alumno comprenda

la importancia de la interacción de los diferentes actores políticos y sociales para la solución de problemas del entorno. (Bayardo, 2016, pág. 1)

Entre los lineamientos establecidos por la institución y específicamente en nivel preparatoria, el departamento de Ciencias Sociales está enfocado en desarrollar la competencia de *Ciudadanía*. Por tanto, con base en lo establecido por el principio de la educación para la ciudadanía, el estudiante ha de adquirir la capacidad de percibir, comprender e interpretar los fenómenos políticos, sociales, así como económicos que acontecen en su entorno social. (Stiefel, 2003, pág. 26) Esta capacidad puede inducirlo a informarse sobre el acontecer de su localidad, sus problemas y encontrar propuestas de solución ante las diferentes problemáticas que existen en su ciudad.

En enero del 2016 cuando se implementó la actividad, por primera vez, se formuló con claridad el objetivo principal: "Concientizar al alumno sobre la realidad que vive su localidad." Hasta cierto punto se asumía sencillo diseñar una actividad que pudiera desarrollar competencias como comunicación efectiva oral y escrita, así como la capacidad de análisis del alumno sobre las problemáticas de su país. Cuando se les presentó el proyecto académico, en el cual se les proponía simular la creación de un partido político, los profesores que imparten la materia de Retos del México Actual, así como a los alumnos, vieron que era algo ambicioso. Sin embargo, el trabajo de la coordinación es planear y fijar un objetivo congruente con la misión y también, especificar cual producto se quería obtener.

Conforme fue avanzando el proyecto y los alumnos se involucraban más en la investigación de las problemáticas y buscaban soluciones viables, se veía que el proyecto sería enriquecedor para todos los involucrados.

En Resultados Obtenidos con los alumnos, se describe como el resultado de querer formar adolescentes para facilitar la adquisición de una cierta conciencia social y ciudadana, así como coordinar profesores con diferentes perfiles de formación académica, para implementar un proyecto de esta índole, requiere el conocimiento de los distintos conceptos de teoría política para dar una adecuada asesoría y guía para que los resultados se acerquen lo más posible a los objetivos académicos.

III. IMPORTANCIA ACADÉMICA

En México se utilizan ciertos métodos de enseñanza con los cuales el resultado, en la mayoría de las veces, no es el esperado, en especial en los asuntos relacionados con la responsabilidad civil. De ahí la importancia de disponer, para ese propósito, de un método enfocado a desarrollar competencias en los estudiantes, los apoyen en el desarrollo de habilidades para que en futuro tengan la capacidad de hacer lo necesario para aportar de manera significativa a la sociedad.

Educación para la ciudadanía es un método educativo basado en competencias que tiene como objetivo crear nuevos ciudadanos, más conscientes y más sensibles a los problemas que existen en su entorno (Stiefel, 2003, pág. 8). A través de los años de estudio en la Maestría en Política y Gestión Pública me di cuenta de la necesidad de educar a la población en cuestiones cívicas pues con frecuencia se presentan acciones u omisiones de los ciudadanos que denotan poca conciencia social, lo cual es, en algún modo, una ausencia de responsabilidad de la sociedad, pues no realiza una educación propia, una guía eficaz de las nuevas generaciones en los asuntos relacionados con la ciudadanía y sus obligaciones.

Bien se sabe que no todos los individuos pueden ser políticos, sin embargo, ejercer una eficaz participación ciudadana en la vida pública del país es parte de un deber ciudadano y a la vez una obligación moral de primera importancia. La importancia de este proyecto radica en que los alumnos están en una etapa formativa donde pueden y deben desarrollar competencias, comprender valores y analizar sus responsabilidades que los ayudarán a formarse como buenos ciudadanos.

La necesidad de educar a los individuos para convertirlos en buenos ciudadanos es urgente: Conforme pasa el tiempo en las ciudades, así como en los países, las concentraciones de población se vuelven más grandes y por lo mismo los problemas públicos más demandantes y si se no se logra formar ciudadanos conscientes dentro de las escuelas será cada vez más difícil solucionar de manera propia de una democracia dichas problemáticas.

Lo ideal es que todos desarrollemos un nivel de compromiso en cual se comprendan dos aspectos básicos de ser ciudadano: nuestros derechos y nuestras obligaciones. Para tratar de lograr el equilibrio entre estos dos factores se necesita educación en las escuelas que sea concisa, facilite entender el significado de compromiso y acción social, y propicie individuos conscientes de las implicaciones de sus acciones en el seno de la sociedad y el contexto en el cual viven.

El simulador social que se expone en este reporte se diseñó con el propósito de educar a los ciudadanos o futuros ciudadanos para enfrentar las diversas problemáticas en su vida cotidiana en la ciudad, en la política y en el contexto social. Lo interesante de esta propuesta, está en su diseño dirigido a la toma de conciencia de su entorno y para que se propongan soluciones con base en los recursos disponibles en su ciudad, identificados a partir de analizar los problemas desde una perspectiva y visión de futuros ciudadanos y usuarios de los servicios públicos y de afectados por las decisiones del gobierno.

Lo importante de este tipo de proyectos académicos es que el alumno aprenda cómo involucrarse, pues la mayoría de las veces estos temas se tratan en lo público con un lenguaje y complejidad que no son aptas para la población y a muchos se les dificulta entender. Este tipo de ejercicios ofrece la oportunidad de hacer accesible el conocimiento de lo público y de la ciudad y por eso el ejercicio con el simulador es una herramienta para propiciar la apertura de conciencia hacia los problemas públicos.

Hablar sobre el compromiso en una actividad académica es muy importante, sobre todo porque es una actividad que los alumnos muchas veces la hacen por obtener una nota satisfactoria. Educar para la ciudadanía va más allá de diseñar actividades que atraigan la atención de los estudiantes. Se debe promover el nivel de compromiso de los estudiantes tratando de fomentar los valores y provocar el involucramiento en la vida pública.

En este tipo de actividades los simuladores de ciencias sociales deben ser utilizados con el método de resolución de conflictos; en este caso, al alumno no se le plantea una situación específica, como sucede en otros simuladores. En el caso, en esta actividad,

el alumno debe buscar la problemática, encontrar una solución y concluir con un debate donde demuestre que su propuesta es la mejor solución a la problemática.

La intención es que el alumno se vuelva un individuo responsable, sea capaz de adoptar los roles sociales con actitud solidaria, sea consciente de su entorno y sepa actuar en beneficio no sólo de él, sino también de su comunidad. Trabajar con simuladores de ciencias sociales ayudan a simular fenómenos políticos o sociales, lo cual tiende a desarrollar habilidades para actuar eficazmente ante los problemas concretos.

IV. JUSTIFICACIÓN DE LA PRÁCTICA

La idea surge a raíz de una necesidad en educación y conciencia cívica de los alumnos del Tecnológico de Monterrey. Estos jóvenes tienen medios y recursos disponibles para educarse en cualquier área de estudio, sin embargo, es necesario hacer lo posible para enfrentarlo con la realidad de su entorno.

Anteriormente se menciona que en este simulador social se trata de que el alumno identifique una cierta problemática de la vida pública y diseñe una forma de darle solución, mediante la situación concreta de “crear un partido político”. En la primera etapa trabaja en la creación del partido político y en la última construye un debate con sus propuestas realizadas, diseñadas por el propio estudiante. Esto contribuye a obtener el resultado de un impulso a la construcción de la identidad personal y social. (Stiefel, 2003, pág. 29)

En el objetivo de este simulador se menciona “*que el estudiante debe conocer los procesos que viven los ciudadanos... así como los procesos democráticos basados en la participación ciudadana exponiendo su ideología*” (Bayardo, 2016). El proyecto, así, trata de cubrir diferentes disciplinas académicas con el fin de involucrar a estudiantes de todos los perfiles, con el fin de emplear el pluralismo al igual que el diálogo entre diferentes perspectivas.

El hecho que tengan que diseñar su tendencia ideológica y la plataforma política del partido entre 30 personas con perfiles completamente diferentes, ayuda a que

conozcan y se reconozcan como miembros de una sociedad plural. Puede pasar que para muchos no existan diferencias. Sin embargo, cuando los alumnos quieren desarrollar el diálogo, aparecen complicaciones por el hecho de querer cosas diferentes. El llegar a un acuerdo no es fácil, sobre todo cuando se tienen que escuchar las diferentes opiniones que pueden ser totalmente diferentes.

Los estudiantes tienen que trabajar para solucionar problemáticas presentes en ámbitos tales como el desarrollo social, la movilidad y la seguridad. El trabajo en equipo los ayuda a formar una identidad de compañerismo entre ellos, que al diseñar el perfil de su partido político los ayuda a darse cuenta de que pueden trabajar y colaborar con gente con la cual no conviven de ordinario y que eso es parte de la construcción del diálogo que se debe fomentar para identificar cuál es su espacio dentro del tejido social.

A largo del trabajo viven el desarrollo de técnicas de negociación, establecen un diálogo efectivo y sobre todo la toma de decisiones. El hecho de empoderarlos con este tipo de actividades hace que los estudiantes desarrollen cierta seguridad en su pensamiento lo cual provoca que en el futuro ofrezcan opiniones fundamentadas, utilicen argumentos claros y así lograr una contribución al bien común.

Al final se debe lograr que el alumno reconozca la pluralidad en la sociedad y que el pensar diferente no debe ser el impedimento para lograr un proyecto en común. La sociedad es cambiante sobre todo en las relaciones con sus individuos, el desarrollo de este tipo de competencia a través de esta clase de simuladores sociales no solo ayuda al conocimiento también beneficia al desarrollo social y cívico de los individuos. (Stiefel, 2003, pág. 29)

En México existe un complejo tejido social que no ayuda al diálogo y tampoco a la aceptación de ciertos discursos que son promovidos por ciertos grupos sociales, los cuales promueven ciertos valores que no benefician a toda la sociedad. El fin de un partido político es definir ideología y valores con el fin de llevarlos al ejercicio del poder. Trabajar en este simulador social permite al alumno comprender cómo pueden convertirse en forma de gobierno.

Nosotros como sociedad mexicana tenemos el deber, sobre todo en el ámbito educativo, de formar jóvenes “críticos con la capacidad de hacer valoraciones y emitir juicios políticos”. (Stiefel, 2003, pág. 31) No es una tarea fácil, sobre todo con la cierta apatía que existe entre la gente hacia los temas políticos y hacia algunos actores cuyas acciones contrarias al bien común han hecho perder el interés de la gente en la política, perder la capacidad del reconocimiento hacia los problemas del entorno y rechazar la empatía hacia las violaciones de derechos humanos, así como hacia la pobreza y la desigualdad.

Para lograr éxito este tipo de simuladores sociales se tiene que plantear un escenario complejo, es decir recrear una situación en la que los participantes realmente se sientan impulsados a actuar para resolver la situación. Anteriormente se mencionó la capacidad para ser críticos y hacer juicios hacia las acciones políticas, por lo cual se exige que los escenarios seleccionados incluyan problemáticas en las que estén involucradas situaciones locales que tengan que ver con la intolerancia social, la equidad de género, los derechos humanos, la democracia, etc.

El resultado esperado de este simulador social es el cambio de la postura del estudiante ante la problemática. Puede ser que cambie de ser una persona poco participativa a otra más participativa, de no estar atento a la información a buscar la información. El desarrollo intelectual del alumno no necesariamente tendría que ser puramente de conocimientos teóricos, puede aprender a cuestionarse su realidad apoyado en los conceptos.

Con lo antes expuesto queda clara la justificación y la importancia del uso del simulador social para apoyar la educación ciudadana del estudiante desarrollando diferentes habilidades, formando conciencia social y fomentando la participación ciudadana.

V. MARCO TEÓRICO

Dentro de las necesidades de hacer este ejercicio con los alumnos, ha sido que ellos comprendan la interacción de los diferentes actores políticos y sociales para la solución de problemas del entorno. Para lograr el proceso de aprendizaje tiene que

estar enfocado en el desarrollo de competencias que sean adecuadas para obtener una buena investigación, expresar sus ideas y dar soluciones a las problemáticas planteadas.

Para fundamentar teóricamente esta actividad me quiero basar en lo que propone Enrique Chauv Torres sobre la importancia del desarrollo de competencias ciudadanas en la educación escolar. El autor afirma que las competencias ciudadanas son fundamentales para ser buen ciudadano y están basadas en el desarrollo de ciertos conocimientos, así como la creación de hábitos cotidianos que aporten al desarrollo de la acción ciudadana. (Chauv, 2005, pág. 32)

Si vemos la relación que existe entre el propósito que tiene el proyecto del partido político realizado por los alumnos de la PrepaTec y la utilidad de las competencias ciudadanas que propone Chauv, tenemos que el alumno al desarrollar competencias ciudadanas también está adquiriendo capacidades y habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que lo ayudarán a conectarse con su entorno. (Chauv, 2005, pág. 32)

Este simulador social para crear un partido político envuelve al alumno en un proyecto educativo donde lo ayudará a salir del egocentrismo y darse cuenta de que existen otras ideas diferentes a las suyas e incluso con otro nivel más complejo y elaborado. Esto lo ayudará a crear diferentes alternativas de solución abriendo su panorama ante las problemáticas, porque según afirma Chauv, un ciudadano debe desarrollar la capacidad de evaluar de forma ecuánime las opciones de las cuales dispone. (Chauv, 2005, pág. 33) Esto último nos ayuda a comprender que el alumno al estar involucrado en este simulador social podrá desarrollar las competencias ciudadanas que al menos lo ayudarán a tener una conciencia ciudadana más activa.

Para Chauv, las competencias ciudadanas se evidencian en la práctica, en el ejercicio de la ciudadanía, lo cual lo podemos comprender como *acción ciudadana*. (Chauv, 2005, pág. 34) Hay que querer el cambio, pero también hay que trabajar por él, sin embargo, el trabajo de las escuelas debe buscar técnicas educativas para fomentar la

educación ciudadana, animando a los alumnos a interesarse por el “qué pasa, cómo pasa y por qué pasa”. (Stiefel, 2003, pág. 15)

Para comprender más un poco más esta argumentación, voy a justificar cada una de las competencias que integran el desarrollo de la acción ciudadana. Inicio con la competencia cognitiva, la cual favorece la convivencia pacífica como la participación democrática y la pluralidad, por medio de acuerdos para beneficio mutuo, así como interactuar en forma colaborativa con otras personas (Chaux, 2005, pág. 33). Desde un principio el proyecto de partido político fomenta el diálogo entre los alumnos, ya que para realizarlo tienen que formar equipos de trabajo y entre ellos tomar decisiones para la formación de su partido.

La principal función de la competencia cognitiva es el desarrollo del pensamiento crítico, desarrolla la capacidad para cuestionar y evaluar la validez de cualquier idea, incluso las propias (Chaux, 2005, pág. 35). El desarrollo de dicha competencia se demuestra porque el alumno a lo largo del proyecto debe estar investigando problemáticas de su entorno, pero debe saber si la solución de estas problemáticas son las adecuadas para el desarrollo de su comunidad.

Chaux asegura que un ciudadano debe saber tomar decisiones, por lo que debe desarrollar la capacidad de evaluar las opciones de forma imparcial, toda persona puede desarrollar la competencia cognitiva y sobre todo utilizarla en cualquier situación de la vida, sobre todo cuando las decisiones sean importantes (Chaux, 2005, págs. 35 -36) . Este simulador está diseñado con el fin que los estudiantes aprendan a tomar decisiones importantes desde el principio del proyecto, sobre todo porque hay un incentivo esencial involucrado. Si lo vemos desde un punto de vista individualista, el alumno trabajará para cubrir las expectativas ayudando a otros para salir adelante, haciendo trabajo colaborativo y creando una red de apoyo entre ellos iniciando lo que podría ser un ejercicio ciudadano.

La tercera competencia que maneja Chaux es la *comunicativa*, la cual desarrolla la capacidad del individuo de acceder a una realidad simbólica compartida, esto es, de actuar socialmente, de participar en sistemas de interacción y de enfrentar y

solucionar problemas (Chaux, 2005, pág. 36). La habilidad que debe desarrollar el estudiante a lo largo del proyecto es desarrollar argumentaciones, así como fundamentos lo suficientemente válidos y bien estructurados, con el fin de expresar sus propuestas en términos de aportar e innovar a los cambios que se requieren en su entorno.

Dentro de la corriente de educación para la ciudadanía, se espera formar estudiantes que estén dispuestos a incorporarse o acceder a la vida activa dentro de una actividad profesional u oficio que aporte a la sociedad un bien común (Stiefel, 2003, pág. 24) . Por lo tanto, el comunicarse de manera oral y escrita son esenciales, porque mientras más competentes sean es mayor la posibilidad de interactuar de manera constructiva, pacífica y democrática (Stiefel, 2003, pág. 36). Al realizar el proyecto y prepararse para el debate, el estudiante debe realizar un discurso donde los oyentes puedan comprender lo que trata de comunicar con el fin de realizar una conexión de necesidades sociales.

Relacionar la importancia de decir y preparar un discurso con escuchar y comprender lo que otros expresan, es parte de la dinámica del diálogo que aporta a la convivencia social, la escucha activa es demostrar un interés auténtico por comprender al otro y lograr encontrar perspectivas distintas a las propias (Chaux, 2005, pág. 37). Este proyecto finaliza precisamente con el debate para cumplir con este propósito, que el alumno logre desarrollar asertividad al expresar sus ideas, para comprender al diálogo como la mejor forma de llegar al consenso, sobre todo cuando la problemática envuelve a un gran número de personas.

Una persona como individuo maneja muchas emociones, si se toma en cuenta que en una sociedad conformada por varios individuos se pueden manifestar infinidad de emociones, si no las autorregulan, puede provocarse una situación de caos. Dentro de la educación para la ciudadanía está el objetivo de alfabetizar emocionalmente a los ciudadanos, la *competencia emocional* constituye la habilidad del individuo a tomar en cuenta sus sentimientos y emociones propios y ajenos (Stiefel, 2003, pág. 38). Uno de los enfoques del proyecto es el aprendizaje colaborativo, el estudiante debe realizar un trabajo académico junto con un grupo de personas, desde esa pequeña acción el

estudiante para sacar adelante el proyecto debe ser consciente que tanto él como los demás manejan sentimientos y emociones, las cuales deben ser reguladas para llegar a prontas soluciones.

El manejo de las emociones puede traer muchos beneficios para la convivencia, al saber controlarlas e identificarlas, es más fácil tener una respuesta empática ante las reacciones de los demás. La empatía es la base para desarrollar las emociones morales, la cual se puede manifestar con el orgullo de sentirse bien al ayudar a los demás (Chaux, 2005, pág. 42). Cuando se trabaja un proyecto colaborativo que pueda aportar a la sociedad como lo son el desarrollo de propuestas para solucionar las problemáticas de su entorno, el estudiante, por ejemplo, siente que al diseñar una solución viable realiza una aportación a la sociedad, es decir, ya no se siente ajeno y distante.

La competencia emocional y su relación existente con las otras competencias mencionadas anteriormente es: al controlar las emociones, podemos tener ciudadanos más hábiles para relacionarse, comunicarse y dispuestos a cooperar, y así, demuestren auto control y autoconfianza y sea más viable llegar a un consenso social (Stiefel, 2003, pág. 40). El simulador social propuesto en este proyecto hace que el estudiante enfrente esos miedos y al superarlos se hace abre más su visión sobre como negociar una problemática, dónde la solución pueda beneficiar a los demás.

Controlar las emociones es una habilidad que se debe desarrollar a lo largo de la vida del ser humano, la auto regulación es la base para controlar las emociones, de hecho, es una práctica que cada vez tiene más presencia en las instituciones educativas. La necesidad en la educación para la ciudadanía es lograr un manejo adecuado de éstas, así como tener la capacidad de interpretar los signos de la postura corporal del prójimo y saber interpretar su sentir (Chaux, 2005, pág. 41). En este simulador social es muy importante que sepan leer las reacciones corporales de sus compañeros; lo cual es un paso sencillo que los puede llevar al camino de la empatía y así lograr el involucramiento emocional con otras personas que los puede llevar a un diálogo pacífico.

Según Chaux, la empatía es la base para las otras emociones morales, como el orgullo, que se siente bien hacer el bien a otros. Cuando existe el involucramiento y diálogo entre estudiantes, así como tener un ambiente de relativa paz entre ellos, se vuelve relativamente más fácil crear conciencia de las problemáticas de su entorno, porque el simple hecho que pueden encontrar cosas comunes entre ellos, es decir, si una persona se siente insegura en su ciudad y compartiendo con otra persona que también siente lo mismo, esto ayuda a ambos a proponer una propuesta de solución para erradicar el sentir de ambos.

La empatía no es solo identificarse con el otro, también atribuye a que los individuos eviten herirse entre ellos, ya sea física o psicológicamente buscando la manera de que otros individuos también sientan esa cercanía y seguridad. (Chaux, 2005, pág. 42). Las competencias emocionales se deben desarrollar desde muy temprana edad, no debe dejarse la responsabilidad a las familias también debe haber involucramiento por parte de la sociedad y el escenario más sencillo es la vida escolar. El hacer simuladores sociales en las escuelas, con competencias educativas a desarrollar bien identificados ayudará a que las estructuras sociales se puedan alinear más fácil las necesidades que vayan surgiendo.

El desarrollo de la empatía en los estudiantes se ha vuelto una labor sumamente importante. Chaux propone, la creación de lazos afectivos entre el alumnado para provocar una empatía que luego se pueda externalizar, no solo con las personas también con el medio ambiente como animales, plantas e infraestructura, es decir, el valor del aprecio.

He mencionado diferentes competencias que ayudan a entender la dimensión de la educación ciudadana, las cuales consisten en lograr la formación para que el estudiante pueda participar en los asuntos de su ciudad. Para lograr esto se tiene que tomar en cuenta el ejercicio de la ciudadanía lo cual implica tanto del desarrollo de competencias básicas como de la integración de éstas en la toma de decisiones y en la orientación de la acción (Chaux, 2005, pág. 45). Es decir, el dominio de competencias es necesario para la toma de decisiones de forma más racional y que puedan dar fruto a resultados óptimos.

El desarrollo de las competencias que forman la educación para la ciudadanía tiene importancia para promover el diálogo y así, los participantes puedan hacer propuestas con base a decisiones morales caracterizadas por conciliar los intereses propios y los demás (Chaux, 2005, pág. 45). La institución debe fomentar espacios de diálogo donde se fomenten estos tres aspectos: el social, el instructivo y el educativo. (Stiefel, 2003, pág. 19) Los nuevos ciudadanos deben tener más allá del conocimiento teórico, desarrollando las habilidades para la vida diaria, sin embargo, el conocimiento, así como su aplicación no dejan de ser un eje importante en este simulador social.

Chaux plantea a las competencias integradoras como una herramienta para fomentar el diálogo, donde se presta a emitir juicios sobre lo bueno o malo, justo o injusto, correcto o incorrecto, es decir, los juicios morales deben ser fundamentados con la información adecuada, porque de no ser así no hay forma que estos ejercicios sirvan para la educación ciudadana (Chaux, 2005, pág. 46). En este ejercicio es importante el uso adecuado de información, sobre todo para justificar las necesidades de la sociedad la cual necesite el cambio o la atención de los ciudadanos.

El involucramiento es una acción necesaria para la actividad democrática, por que es el primer paso para la solidaridad donde las competencias emocionales juegan un papel importante ya que permiten a las personas sientan la necesidad de ayudar a su comunidad o simplemente que ya no exista el daño que esté causando un problema público (Chaux, 2005, pág. 47). Los estudiantes para llevar a cabo este simulador social tienen que hacer una investigación sobre una problemática donde ellos se sientan afectados, sin embargo, cuando dialogan con otro grupo de estudiantes que tiene otro problema la mejor manera de entenderlos es logrando la empatía de ambas partes.

La búsqueda del conocimiento, la comprensión de la información, procedimientos, estrategias y contenidos son fundamentales para desarrollar los simuladores sociales con éxito. Es importante que los estudiantes descubran la importancia y sentido, que aprendan la manera de resolución de conflictos por medio de la adquisición del conocimiento, y aún más importante, los procesos que se deben seguir. (Chaux, 2005,

pág. 44). Normalmente los grupos sociales están organizados con una estructura sólida y lineamientos o reglas de comportamiento, sobre todo si cuenta con número grande de integrantes. La utilidad del simulador social es que el estudiante viva la experiencia de como estos tienen cierta dinámica para su funcionamiento, es decir, encontrar la utilidad a documentos como las constituciones, códigos, acuerdos, tratados entre otros.

Si juntamos el conocimiento con el desarrollo de habilidades se obtiene un excelente resultado en el simulador, ya que ambos obligan a los estudiantes a conocer los procesos, así como las acciones de instituciones o dependencia con las que se pueden ver beneficiados o perjudicados de acuerdo a sus necesidades. Chaux habla sobre la necesidad de tomar decisiones morales, pues no es suficiente con tener la disposición o inclinación hacia los demás, las diversas competencias son necesarias para trabajar individualmente y que requieran articulación e integración (Chaux, 2005, pág. 48).

Las competencias que ayudan a desarrollar la educación ciudadana deben tener un enfoque en la formación del individuo y el ciudadano. Los individuos normalmente actúan dentro de la estructuras y contextos sociales particulares, si hablamos de cambios sociales forzosamente se tiene que dar a través del individuo. Al estudiar las estructuras y contextos, una vez problematizados y valorados, existe la posibilidad de promover los cambios necesarios ante las problemáticas del entorno y de esta forma desarrollar las competencias ciudadanas (Chaux, 2005, pág. 48). Razón por la cual este ejercicio, el simulador social, fue diseñado para trabajar en equipos colaborativos durante todo el proyecto y, además, debatir con otros equipos para confrontar propuestas. Chaux propone que los programas educativos deben estar diseñados en la resolución de conflictos en forma pacífica, donde los estudiantes puedan desarrollar competencias para enfrentar de manera constructiva sus diferencias (Chaux, 2005, pág. 49).

La dignidad humana se ha vuelto un eje importante para la formación académica. Actualmente la educación ciudadana debe plantearse si debe o no haber un cambio en la sociedad o plantearse seguir en la forma en la actual. Los derechos humanos y su relación con la vida política han sido tratados desde la época de la Revolución

Francesa. Sin embargo, educar a los estudiantes bajo estos principios es nuevo para muchos modelos educativos y por eso se debe relacionar con el desarrollo moral del individuo, así como su definición ética y política (Chaux, 2005, pág. 50).

A nivel internacional, a través de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, por sus siglas en inglés) se llegó a la resolución que cada país por medio de la educación debe fomentar valores como paz justa, justicia social y respeto, así como aplicación de los Derechos Humanos (UNESCO, 2018, pág. 9). La existencia de este tipo de ejercicios no se hace exclusivamente para el desarrollo de habilidades en el estudiante. Es porque cada vez crece la necesidad del contacto con la realidad para llegar al conocimiento, así como a la comprensión sobre temas como el respeto y tolerancia hacia otros individuos. Chaux habla que las competencias ciudadanas promueven el sentido moral y político para llegar a una forma de actuar bajo los ideales de libertad, justicia e igualdad. Este tipo de formación fomenta en el estudiante la responsabilidad ciudadana, es decir, la búsqueda de la defensa de los derechos propios y ajenos.

El simulador social diseñado incluye la creación de un partido político, el cual debe tener siempre como eje la búsqueda de soluciones reales a problemas reales de su entorno. A los estudiantes se les plantea que pueden trabajar sobre tres ámbitos: la seguridad, la vitalidad y el desarrollo social de su municipio. Chaux, habla sobre que las instituciones deben ser las primeras en exigir al Estado el cumplimiento de sus responsabilidades, por eso la simulación que hacen los estudiantes crean conciencia sobre las necesidades que existen alrededor (Chaux, 2005, pág. 52), las escuelas están formadas por estudiantes principalmente, son ellos los que deben hacer propuestas de cambio.

Chaux habla principalmente de tres ámbitos para la formación de competencias ciudadanas:

- Convivencia y paz
- Participación y responsabilidad democrática.
- Pluralidad, identidad y valoración de diferencias.

Trabajar con éstos tres ámbitos posibilita el desarrollo de competencias ciudadanas porque pretenden influir en los individuos para actuar en la construcción de una sociedad verdaderamente democrática, donde la gran mayoría debe ser considerada bajo el principio de dignidad humana, teniendo el derecho a participar en la esfera pública en condiciones de igualdad (Chaux, 2005, pág. 57). Esta parte se ve reflejada en la evaluación del simulador social. Tratar de comprobar que el estudiante haya tenido ese despertar de conciencia es muy difícil, pero se puede lograr a través de los razonamientos que hace cuando debate y también cuando hace las propuestas.

Para Chaux, la convivencia pacífica es un ámbito ideal para el desarrollo de competencias ciudadanas. Los participantes deben resolver sus controversias por medio del diálogo; sin embargo, basado en la teoría de Johan Galtung existen dos tipos de paz: la paz positiva y la paz negativa, la primera se refiere a la presencia de equidad e inclusión, la segunda es la ausencia de un enfrentamiento violento y el mecanismo para alcanzar esa meta es la solución de los conflictos existentes (Johan Galtung, 2018). Formar alumnos integrales es trabajar constantemente en esos dos tipos de paz. Así, las actividades y proyectos diseñados en el simulador social están enfocados a desarrollo de este tipo de habilidades encaminadas al bienestar social.

Los estudiantes deben comprender que la convivencia con su entorno debe ser bajo el principio del cuidado del otro y del medio físico y natural (Chaux, 2005, pág. 59), en este simulador social no solo se trabaja para encontrar soluciones a las problemáticas de su entorno, también el que los alumnos tengan que hacer el trabajo colaborativo es una manera de formar la visión sobre la necesidad de la cooperación de un equipo de personas.

Chaux afirma, una sociedad que desea ser realmente democrática requiere de la participación activa y crítica de todos sus miembros, así como el ejercicio pleno de la democracia implica la toma de decisiones y acuerdos construidos por todos los miembros (Chaux, 2005, pág. 60). Entre las razones principales de diseñar el simulador social está propiciar que el estudiante pudiera vivir la experiencia de tomar decisiones, experimentar la dificultad, así como la grata experiencia de ser escuchado, al menos por sus compañeros y maestros.

La escuela tiene un propósito en la formación de los ciudadanos, Chauv afirma que desarrollar el sentido de responsabilidad sólo es posible si se vence el miedo de defender su propia postura y se comprende, así como se valora la de los ajenos; otro factor importante es aceptar que existen errores al tomar decisiones, al realizar acciones y al emitir juicios, entonces a partir de este punto se puede iniciar el diálogo con tus semejantes (Chaux, 2005, pág. 61). Es por eso la escuela ofrece el escenario ideal donde los estudiantes pueden vivir esta experiencia, el diálogo es importante para la toma de decisiones y la resolución de conflictos.

Los derechos humanos y la participación democrática juegan un papel sumamente importante en este simulador, ambos ámbitos son importantes en la educación ciudadana. Educar con base a la importancia de los derechos humanos ayuda a evitar que los grupos sociales o individuos se vuelvan vulnerables, creando una especie de grupo fuerte en defensa de sus derechos, pero lo principal es que sepan sus derechos y que estén conscientes de ellos (Chaux, 2005, pág. 60). Si se quiere formar personas conscientes de sus derechos, la escuela tiene el deber de hacerlo correctamente, de lo contrario saldrán generaciones de adultos con escasa capacidad de comprender que es lo que no está funcionando dentro de su sociedad.

En los programas educativos, sobre todo del área de Ciencias Sociales, debe existir una forma en la que los estudiantes conozcan las leyes e instituciones que rigen su país, y adquieran el conocimiento de sus derechos, así como de sus obligaciones. En el simulador social, se debe tener claras las competencias a desarrollar, porque según Chauv, mientras más presencia exista en la educación sobre las leyes, las instituciones, acuerdos sociales y reglas de convivencia se desarrollará la necesidad de participar para legitimar o derogar o corregir leyes, instituciones, acuerdos, etc. (Chaux, 2005, pág. 62)

Los estudiantes deben tener conciencia que viven en espacios públicos, la mayoría de las veces cuesta trabajo sacarlos de su realidad y confrontarlos con su entorno, como por ejemplo el de su ciudad. Por lo que se debe trabajar en desarrollar la relación existente entre lo público más allá de los espacios educativos, es decir, el alumno debe saber la existencia de circunstancias en las que se va a requerir su participación por

ser un asunto público que como ciudadano tendrá que afrontar o incluso hasta defender. El conocimiento de derechos humanos y leyes establecidas sirve para que el individuo encuentre ese balance entre derechos, así como obligaciones sociales, cívicas y ciudadanas.

Cabe mencionar, más allá de la conciencia del individuo en un espacio público de una sociedad compleja, hay que educar al estudiante sobre la pluralidad que existe dentro de una sociedad, así como que aprenda a desarrollar la resolución de conflictos. El hacerlo consciente de sus derechos y obligaciones no bastará para que pueda identificar los problemas reales, con ayuda de este simulador social se pueda hacer a la idea de aceptar que hay otras personas con diferencias evidentes y no crear prejuicios que al final pueden terminar en una controversia (Chaux, 2005, pág. 63).

La convivencia social con personas diferentes no es una tarea fácil sobre todo en escuelas con número considerable de personas matriculadas, cuando los estudiantes se están preparando para participar en el simulador social siguen ciertos cuestionamientos para encontrar las necesidades reales de su comunidad, pero se tienen que enfrentar a las necesidades de los demás que pueden ser diferentes a las de sus compañeros, por ejemplo: uno va a decir que quiere mejores ciclovías, mientras que el otro dirá que hace falta ampliar las banquetas para que puedan caminar mejor y más seguros los peatones; ellos tienen que dialogar para ver cual será la mejor opción a través del diálogo y valorando sus diferencias (Chaux, 2005, pág. 63).

Educar para la ciudadanía es una labor compleja e integral, como lo he mencionado, se deben desarrollar competencias vinculadas con las emociones, el comportamiento y las acciones de los individuos donde tienen que aprender sobre leyes, derechos humanos y a dialogar, entre otras. Todo lo anterior no tendría caso si el estudiante no reconoce y valora su identidad, así como las identidades de los demás, lo cual implicaría una construcción de relaciones activas y una amplia capacidad de comprensión de las necesidades y expectativas (Chaux, 2005, pág. 64). En este simulador social, el estudiante forzosamente se ve sometido a comprender este intercambio, de lo contrario el trabajo invertido en el proyecto se podría ver afectado en los resultados de su proyecto.

En la escuela por naturaleza se da una convivencia entre individuos, puede ser que todos tengan la misma perspectiva de la realidad entorno a los problemas públicos de su comunidad, sin embargo, pueden existir diferencias tanto físicas como morales orillándolos a aprender a actuar a favor de las personas y formas de vida (Chaux, 2005, pág. 65). El diálogo así como la escucha activa, son esenciales para la resolución de problemas donde que a pesar de las diferencias morales y físicas que pueden estar presentes, también hay que identificar problemas reales, información verídica, conocimientos y regulación, (Stiefel, 2003, pág. 45) lo cual se puede volver un común denominador entre el grupo que está haciendo el simulador social.

La convivencia pacífica, la participación y responsabilidad democrática, así como la pluralidad, identidad y valoración son ámbitos de las competencias ciudadanas que alcanzan su articulación en las decisiones y acciones del ciudadano que es capaz de desarrollar un sentido de justicia (Chaux, 2005, pág. 66). Educar a los estudiantes para alcanzar un sentido de justicia llega a ser difícil, sobre todo en sociedades que cada vez hay más diversidad cultural e ideológica. La regulación de conflictos es un factor clave, porque hay que percibir el problema, analizar sus causas, profundizar la problemática, comprobar la complejidad y evaluar las posibles soluciones (Stiefel, 2003, pág. 46). En el simulador social, los alumnos tienen que trabajar en posibles estrategias que puedan hacer frente a estos cambios requeridos, sin embargo, no pueden dejar de lado que para llegar a una solución debe existir un lineamiento con las características de las habilidades desarrolladas en las competencias ciudadanas.

Después de haber mencionado la importancia de las competencias en este simulador social, es significativo mencionar como educar para la justicia y el cuidado ciudadano, basados en propuestas éticas, en las cuales más allá de las competencias cognitivas es formar la ética ciudadana basada en las características sociales, es decir, no solo es evitar hacer daño a otras personas, sino evitar que nosotros mismos salgamos perjudicados por las acciones de los demás (Chaux, 2005, pág. 67). El sentido de justicia podría influir en las acciones de los estudiantes, para lograrlo hay que hacerlo consciente sobre el cuidado y esto se lleva a través de la interacción poniéndolo en una situación concreta que esté ocurriendo en su comunidad. En el simulador social, al

investigar sobre las problemáticas, también deben buscar casos concretos que estén viviendo las personas que sufren la falta de atención por parte de la administración gubernamental.

El sentido de justicia, mencionado por Chau, es el resultado esperado al término de este proyecto, tratando de promover los valores e implicar a los alumnos a través del compromiso con su comunidad. El desarrollo de competencias ciudadanas es el camino que podría llevar a realizar estas propuestas éticas, porque es garantía que es el ejercicio para alcanzar una actividad ciudadana fructífera (Chau, 2005, pág. 67).

Lo importante de este reporte, al igual que en esta sección del marco teórico, es explicar la relevancia de desarrollar este simulador social como herramienta para desarrollar habilidades en los estudiantes que serán futuros ciudadanos, sobre todo como las instituciones educativas son un papel importante para el desarrollo y promoción de este tipo de actividades. Las competencias ciudadanas implican trabajar en la responsabilidad moral a través de los docentes y estudiantes, entre lo que consideran justo y lo que están dispuestos a hacer en consecuencia (Chau, 2005, pág. 70). La relación profesor, alumno y escuela es importante para el desarrollo de este proyecto, si no existen lineamientos concretos a seguir es muy difícil que se lleve a cabo este ejercicio con éxito.

Lo primero que se debe hacer es construir relaciones de confianza entre estudiante y profesor, desde ese punto empieza la estimulación para que el individuo pueda iniciar el proceso de aprendizaje para la vida, del cual debe dar como resultado una actitud empática con su entorno y querer pertenecer a la dinámica dictada por el Estado y sus instituciones (Chau, 2005, pág. 70). El simulador social si debe tener bien claro los objetivos para desarrollar con los estudiantes, pero es básico que los profesores tengan la suficiente capacitación y conocimiento para guiar al estudiante.

En educación para la ciudadanía es importante el conocerse y reconocerse con uno mismo y con el otro (Stiefel, 2003, pág. 29), Chau, habla sobre que el trabajo del profesor es tomar conciencia sobre su interacción con menores de edad y aún así, no debe tratarlos como tal, la comunicación y el entendimiento debe llevarlos a la

reflexión, la discusión y la búsqueda de la consistencia moral, sí el resultado es óptimo el resultado será una premisa de una sociedad democrática (Chaux, 2005, pág. 70).

Al igual que los profesores y los estudiantes, la escuela en sí tiene un papel importante en este proceso, la institución debe ser partícipe del proceso de la formación ciudadana y adaptar sus políticas, así como sus prácticas a hacerlas más participativas, incluyentes y pertinentes para el alumnado. Los planes de estudio y los programas educativos, al igual que las actividades diseñadas para los alumnos, siempre deben seguir la línea de formar con base al juicio crítico, la acción transformadora y protagonismo político (Chaux, 2005, pág. 72). Aunque sí es bueno hacer planillas estudiantiles, por ejemplo, se debe formar al individuo para que esté listo a negociar las necesidades de las comunidades que está dispuesto a representar, en el simulador social al desarrollar estas habilidades podrá practicar sobre las acciones políticas escolares.

Para que este simulador social funcione adecuadamente en una institución educativa, tiene que haber el mayor número de involucrados posibles, los cuales estén interesados en que esos cambios realmente se lleven a cabo fuera de la escuela e incluso se debe invitar a participar en el proyecto a personas involucradas con la problemática en la vida real. La participación, la vinculación, el protagonismo de los estudiantes, el desarrollo y diseño de proyectos, así como la necesidad de fortalecer la dinámica de convivencia escolar son bases para llevar a cabo una actividad de este tipo, es decir, que la escuela se entienda como un espacio permanente de construcción y reconstrucción (Chaux, 2005, pág. 74).

El protagonismo de los estudiantes es base importante en este simulador social, el empoderamiento para la toma de decisiones y ellos mismos observen el resultado de su trabajo, sea bueno o malo, es adecuado para que desarrollen y reconozcan sus capacidades, así como como valoren sus formas de participación, comunicación y expresión (Chaux, 2005, pág. 74). Muchas veces los estudiantes son más exigentes con su propio trabajo, tomando en cuenta el nivel de compromiso que tienen con el proyecto, sobre todo si hay involucramiento con la realidad que les puede estar afectando.

La práctica ciudadana es indispensable, tiene relación directa con la educación para la ciudadanía, dentro de las escuelas son los primeros espacios adaptables para llevar a cabo estos ejercicios (Chaux, 2005, pág. 75). Toda la estructura de la escuela, tanto física como institucional, puede ser un punto importante para desarrollar la capacidad del diálogo y que los estudiantes vivan la experiencia, además que pueden realizarse cambios que impulsen la evolución de la comunidad escolar.

El valor que se les da a las áreas de Ciencias Sociales en ciertas instituciones ayuda a que este tipo de simuladores tenga éxito. Pero es indispensable que, en los planes de estudio, así como en la currícula de las de las materias se implemente el desarrollo de estas competencias por medio de actividades o proyectos que puedan preparar al estudiante a enfrentarse a una realidad en la cual se necesita de su cooperación para su desarrollo.

VI. METODOLOGÍA DE LA EXPERIENCIA

En el plan el plan de estudios de la PrepaTEC está establecido desarrollar la competencia de ciudadanía, el Proyecto de Partido Político es una actividad basada en hacer un simulador social que pretende inducir al alumno a comprender los procesos democráticos basados en la participación ciudadana, así como la importancia de la interacción de los diferentes actores políticos y sociales para la solución de problemas de su entorno (Bayardo, 2016, pág. 1)

Durante el 4° semestre de la preparatoria, en las materias del área de Ciencias Sociales: *México en la agenda global*, para el programa multicultural y *Retos del México actual*, para el programa multicultural, los estudiantes hacen este proyecto durante el semestre de enero – mayo. Los alumnos deben trabajar el proyecto de Partido Político en tres etapas durante este periodo, finalizando con un debate para exponer su postura ante las problemáticas y realizar un diálogo de propuestas con sus compañeros de generación, en sí estos es simulador social.

Cada generación de estudiantes de la preparatoria se compone de 15 grupos aproximadamente, con un promedio de 30 integrantes cada uno. Los profesores deben dividir a sus alumnos en 6 equipos, cada 2 equipos se les asignará un ámbito como

línea de investigación y creación de propuestas, éstos son: desarrollo social, movilidad urbana y seguridad pública. Sin embargo, todo el grupo bajo el esquema de trabajo colaborativo debe crear un solo partido político, el profesor dirige y modera el diálogo para la toma de decisiones dentro del grupo, también es el guía y mentor de las investigaciones, así como de los avances de los alumnos durante el semestre.

El eje principal a simular en este proyecto es la creación, promoción y defensa de la ideología de un partido político, el cual si hacemos referencia a lo que dicen autores Max Beber y Giovanni Sartori, los partidos políticos tienen estas dos características: a) están dotados de estructuras que permiten la participación de sus afiliados; y, b) son capaces de formular un programa de políticas públicas (Pasquino, 2011, pág. 166). Los estudiantes trabajan para elaborar propuestas sobre los problemas locales que existen en su entorno, por lo tanto, deben utilizar una serie de herramientas como la investigación, el diálogo y la escucha activa para realizar algo que realmente le aporte a su aprendizaje, así como a la comunidad.

Los estudiantes al crear su partido político deben tomar en cuenta los siguientes elementos:

- Una tendencia ideológica, que sea clara y se vea reflejada en las propuestas de solución en las que trabajarán en su proyecto.
- Una plataforma política, donde la línea de solución sea resolver las problemáticas enfocadas en los tres ámbitos: desarrollo social, movilidad urbana y seguridad pública.
- El rol de cada integrante del equipo, así como el plan de trabajo bien debe estar definido para poder resolver las controversias que se vayan presentando.
- La creación de una identidad representada en un logo y colores, que ayuden a definir la tendencia e ideología del partido político.

(Bayardo, 2016, pág. 1)

A principio de semestre se les explica a los estudiantes la actividad a realizar, es relevante que el maestro y la institución le den la importancia necesaria al proyecto, así como la seriedad para que este simulador funcione. El alumno debe entrar en

conciencia sobre la realización de este proyecto escolar, así como también sobre el valor de una actividad interdisciplinar en el cual puede influir en el cambio de perspectiva de sus valores ciudadanos. En este proyecto, aunque es la creación de un partido político, no hay ni debe haber líderes asignados, es decir, no hay candidatos con el fin de demostrar la necesidad de trabajar en colaborativamente en la búsqueda de propuestas para la solución de problemas públicos y no la promoción de una sola persona.

Cuando se les explica este simulador social a los estudiantes y su papel dentro de él, el maestro hace una labor de concientización sobre la importancia sobre su entorno, así como de las diferentes problemáticas en las que se encuentran en su comunidad. Los tres ámbitos: desarrollo social, movilidad urbana y seguridad del ciudadano, se escogieron como línea de investigación por ser las más latentes en este momento, pero a su vez, pueden dar la oportunidad de abrirse a otros temas que competen en esta área.

El maestro debe explicar la importancia de los tres ámbitos en los que están enfocados el simulador social, así como la importancia ciudadana de las problemáticas a investigar. Esta parte es esencial, porque de aquí nacerá la motivación y la empatía del estudiante para empezar involucrarse con su comunidad, la formación de nuevos ciudadanos exige la adquisición de conocimientos relativos a los principios y los mecanismos de la vida democrática (Stiefel, 2003, pág. 19). El alumno a través del proceso de este simulador social adquiere valores y conocimientos que le servirán para adquirir un compromiso social y ciudadano.

El estudiante debe tener claro las líneas de investigación, cada una debe tener su objeto de estudio, así como su relevancia en temas locales porque será el camino correcto para darle importancia al tema y tener luminosidad en el desarrollo de propuestas de su partido político. Me gustaría describir la importancia de cada uno de ámbitos:

➤ *Desarrollo social*

La importancia de tener un adecuado desarrollo social en las ciudades sea ha vuelto una de los objetivos de la humanidad, de hecho están estipulados en Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS), los cuales incluyen la eliminación de la pobreza hasta el cuidado del medio ambiente, educación, igualdad y equidad en todos su aspectos, así como diseñar ciudades sustentables donde todos los habitantes salgan beneficiados por las mismas acciones humanas (ODS, 2018). Pero para lograr estos objetivos globales se necesita hacer conciencia en los ciudadanos a nivel local, los estudiantes deben reflexionar sobre los problemas que viven en su ciudad.

El desarrollo social envuelve aspectos políticos, económicos y sociales. Los ciudadanos constantemente tienen que vivir la dinámica de su localidad enfrentando problemas causados por la desigualdad de oportunidades, las altas tasas de densidad de población y las decisiones políticas, las cuales a veces traen consecuencias agravando el problema más que solucionarlo.

Para guiar a los estudiantes en la investigación sobre desarrollo social, hay que relacionar el desarrollo humano y los aspectos a mejorar de acuerdo con el entorno en el que viven. Se debe hacer una reflexión sobre la capacidad de oportunidades que tienen las personas para tener acceso a salud, educación, cumplimiento de derechos humanos, inclusión de grupos vulnerables y nivel de vida de las personas, así como la calidad de la infraestructura proporcionada por la administración gubernamental (PNUD, 2016, pág. Grafico 1).

Los estudiantes deben guiar su investigación, así como sus propuestas en erradicar los obstáculos que impiden que se cumpla un adecuado desarrollo social y humano en la ciudad. El maestro debe llevar a la reflexión sobre como la igualdad de oportunidades puede llevar a tener mejores servicios, mejor infraestructura, beneficios en otros aspectos como seguridad, convivencia y libre determinación.

Se debe comprender que la construcción de identidad personal y social construye sociedades dinámicas y plurales, donde a veces las relaciones se pueden volver difíciles e incluso conflictivas entre los miembros de una sociedad (Stiefel, 2003, pág. 23), pero el estudiante debe tomar en cuenta que al desarrollar su capacidad de

diálogo y de escucha activa podrá lograr esos cambios. El enfocarse por esta línea de investigación, debe tener en cuenta que el pluralismo es la clave para sociedades más democráticas e inclusivas.

Hay que recordar que una república es asunto público, es decir, los estudiantes deben forjar valores ciudadanos que ellos promuevan para hacer sociedades más incluyentes, no solo resolviendo diferencias más bien uniendo intereses en común. El estudiante a final de cuenta decidirá cuales son los problemas del desarrollo social de su comunidad, así como el alto grado de urgencia a resolver y como se puede involucrar incluso al finalizar este proyecto.

Es importante que el maestro tenga la suficiente información sobre el desarrollo social del entorno, para que sea un buen mentor y sepa entusiasmar a los estudiantes para investigar y proponer soluciones viables resolviendo los obstáculos del progreso.

➤ *Movilidad Urbana*

La movilidad urbana es importante en las grandes ciudades, donde los traslados y las vías de comunicación se vuelven más difíciles, sobre todo para el acceso a servicios importantes como la salud y la educación, por lo tanto, la calidad de vida se distorsiona porque surgen problemas para los ciudadanos como la optimización del tiempo, enfermedades relacionadas con el estrés y contaminación del medio ambiente (Senado de la República, 2017). El maestro debe hacer un énfasis a los alumnos para explicar la importancia sobre el tema de movilidad e inducir a la reflexión de como los propios estudiantes al ser usuarios de la infraestructura en cualquiera de sus modalidades puede sufrir un percance.

Las escuelas, colegios o centros universitarios en las grandes ciudades siempre son un tema importante en los asuntos de la movilidad urbana porque son concentraciones diarias de grupos de personas, a veces con un número significativo que a ciertas horas pueden causar caos vial, así como alta peligrosidad en accidentes lamentables. Sin embargo, también son centros en donde debe nacer la concientización de todos los

integrantes de esas comunidades, si los centros educativos tienen dentro de sus lineamientos, así como en su reglamentación las bases para un adecuado comportamiento en tema de movilidad urbana, la mayoría de los estudiantes adquieren por formación esas bases y se forjan ciudadanos más responsables en este ámbito.

Para las propuestas a realizar para su partido político, los estudiantes deben dialogar en primera instancia sobre:

- Los medios de transportes existentes y disponibles.
- La calidad de infraestructura en la ciudad sí es adecuada o no.
- La cantidad de personas que hay en la ciudad y su necesidad de transportarse.
- El tiempo promedio que tarda una persona para realizar su rutina diaria, como ir a la escuela, trabajo, hogar y esparcimiento.
- Las alternativas, que aún no existen, que pudiera haber en la ciudad para erradicar el problema.

La reflexión de los estudiantes guiada por el maestro, debe ser un diálogo porque cada uno tiene utiliza diferentes formas de transportarse y casi todas alternativas, en varias ocasiones, les causan problemas para llegar a sus destinos a tiempo y seguros. Hacer investigación sobre la movilidad de su ciudad, también los hace conscientes que no son los únicos y que la dimensión de su ciudad puede traer problemas como la falta de sustentabilidad, afectaciones al clima, consumo excesivo de combustibles y daños a la salud.

El maestro debe guiar a que los alumnos logren identificar los problemas más latentes en la movilidad urbana, después buscar alternativas para la construcción de infraestructuras resilientes, promover el transporte inclusivo y sostenible (ODS, 2018, pág. Obj. 9). El propósito es lograr que la ciudad sea segura para todos sus ciudadanos, así como participativos en programas de cooperación para el desarrollo local, donde la movilidad de todos ellos es importante para el bienestar.

➤ *Seguridad Pública*

La seguridad pública se basa en garantizar a los ciudadanos en espacios públicos o privados, la inexistencia de amenazas que minen su tranquilidad, así como supriman sus bienes y derechos que tiene cada persona, con el fin de tener una coexistencia pacífica, al igual que desarrollo individual y colectivo (García R, 2002). En México en general, el tema de seguridad pública se ha vuelto un punto importante en la agenda de los gobiernos locales, los estudiantes no solo deben estar informados del tema, se debe hacer consciencia sobre las consecuencias que ha traído esta problemática a su entorno.

En los ODS, establecidas por las Naciones Unidas, dictan que los gobiernos deben trabajar por ciudades más justas, pacíficas e inclusivas (ODS, 2018, pág. Obj. 16). El maestro debe guiar a los alumnos a la reflexión sobre el significado de ser más justos, pacíficos e inclusivos, es decir, en el entorno que viven puede impedir muchas actividades que les gustaría hacer y no lo logran a consecuencia de la inseguridad, así como fortalecer el tejido social.

Los estudiantes deben reflexionar sobre seguridad pública a través de la introspección sobre las actividades que podrían hacer sin el temor de salir lastimado, herido o corrompido, así como incluir a los grupos afectados y son vulnerados por esta situación. Ellos trabajarán en la creación de un partido político, con fines de hacer propuestas que les beneficien a ellos y a su comunidad, pero en el tema de seguridad pública es complicado porque pocas veces se entiende sobre la importancia de la integridad de todos los miembros de la sociedad, por lo tanto, proteger y garantizar la seguridad de todos los ciudadanos en concentraciones urbanas tan grandes muchas veces es complejo.

El maestro debe hacer comprender que la clave de la seguridad pública en primera instancia es la cultura local, la existencia de ciertas actividades ha provocado que las personas vean común ciertas faltas a la moral como las actitudes clasistas, ya tradicionales en México. La guía del maestro debe ser más hacia la empatía y la solidaridad, dos partes importantes de la educación para la ciudadanía. La resolución de conflictos, buscar las diferencias, así como la raíz del problema de seguridad

pública así encontrar una solución que pueda ser viable para que la trabajen los gobiernos y la sociedad civil.

Un concepto clave en el que deben trabajar los alumnos para la elaboración de las propuestas es reflexionar sobre el grado de cohesión social que existe en la ciudad, cuestionarse si realmente existe la solidaridad entre los ciudadanos y las formas de convivencia que pudieran tener todos los sectores sin miedo a conflictos o enfrentamientos violentos. Las grandes concentraciones urbanas pueden provocar escases en ciertos grupos, pero también mucha riqueza en otros y esa brecha económica pudiera causar este tipo de fenómenos de inseguridad.

Por lo tanto, el hecho de tomar en cuenta que la seguridad pública es un ámbito importante para que los estudiantes trabajen en la elaboración de propuestas para un partido político, ayuda a impulsar su nivel compromiso, porque muchas veces ellos son parte del problema y no necesariamente víctimas, el ambiente de violencia muchas veces puede introducirse a las escuelas y provocar inestabilidad social en estos grupos básicos de formación cívica.

Una vez explicado y justificado los tres ámbitos a los alumnos, se realizan los equipos de 5 a 6 integrantes, de esta manera pueden iniciar su trabajo de investigación sobre las problemáticas locales, habrá dos equipos trabajando en el mismo tema. También es importante mencionar el salón, de 30 estudiantes o más, trabajará en dos modalidades de trabajo colaborativo: en pequeños equipos y con todo el grupo de clase, en ambas los pequeños grupos tienen que presentar evidencias en cada etapa realizada.

Cabe mencionar la relevancia en esta etapa del simulador social, en las organizaciones sociales siempre se divide el trabajo en pequeños grupos para presentar un gran proyecto que es autoría de todos los miembros. Educar para la ciudadanía en el desarrollo de habilidades, como el diálogo y la comunicación efectiva, debe comenzar desde el proceso de preparación, sobre todo si se hará una investigación y propuesta entre varios individuos.

Con los equipos conformados y las líneas de investigación asignadas, entonces se puede empezar a trabajar en las etapas del proyecto. El maestro dentro del salón de clase explica cada una de las etapas, así como dirige el debate entre las decisiones que tomen los alumnos sobre la realización de su partido político, es decir, permite el desarrollo del empoderamiento en las decisiones de los estudiantes, pero guía para que no se desvíen de los objetivos del simulador social.

A continuación, describiré las etapas en las que trabajan los estudiantes en grupos pequeños, así como los avances que elaboran en el salón de clases con el resto de los equipos. Cabe mencionar que las evidencias presentadas están divididas en dos partes: los avances que hacen en los pequeños grupos y las decisiones que toman con todo el grupo de clase. De esta manera se preparan para el debate final con los otros grupos de la generación.

➤ *Primera entrega*

Al finalizar la primera entrega, los estudiantes presentan el planteamiento de las problemáticas que existen en su localidad enfocadas en el ámbito asignado; a su vez presentan una idea para definir la tendencia e ideología del partido político que quieren crear, en esta deben incluir una propuesta de imagen de un logotipo y colores que justifica la ideología de su partido político.

Primero deben trabajar en los grupos pequeños, haciendo la investigación de la problemática asignada, elaborando un diagnóstico sobre la situación que vive su localidad. Esta investigación debe tener los siguientes elementos:

- Un glosario donde definan los conceptos básicos que estén relacionados con su línea de investigación. Se podría decir que esta es la parte más importante para orientar al estudiante, para que él pueda definir o ponerles nombre a los problemas, así como las necesidades que presenta la situación.
- Investigación sobre las estadísticas y datos duros oficiales, así como de organizaciones civiles que estén involucrados en la problemática. Esta

información les sirve de base para hacer la reflexión sobre la gravedad o urgencia de acción por parte de la sociedad y de los gobiernos.

- Planteamiento general de la situación entorno a su tema, los estudiantes reflexionan sobre, la situación de su localidad con ayuda del glosario y los datos. Esta parte enfrenta al estudiante a una realidad que no ha dimensionado, pero la información estadística ayuda a desarrollar empatía hacia los grupos que se ven más afectados.
- Consecuencias a la falta de acción de los gobiernos y las administraciones, el hecho de simular un partido político hace que esta parte se vuelva esencial porque más adelante al elaborar las propuestas se basan en acciones que no han funcionado y ellos pueden elaborar una alternativa.
- La propuesta de la tendencia ideológica del partido si será un partido de derecha o izquierda, así como liberal o radical, con objetivos y misión a cumplir para lograr un cambio en su localidad. Esta parte deben justificar su elección y los grupos sociales que pudieran incluir en la colaboración para llevar a cabo las acciones de mejora.
- Conclusiones de la primera etapa, donde deben expresar su opinión sobre lo investigado y presentar la perspectiva del entorno en la que ellos se encuentran, hacer una reflexión sobre la influencia de su vida diaria, así como de las acciones que les afectan como individuos y como sociedad.

La primera etapa del trabajo cumple con el desarrollo de la criticidad, donde el equipo cuestiona los hechos presentes en su ciudad, así como las posibilidades de acción que pudiera tener como individuo, la sociedad y los gobiernos para mejorar la situación. El trabajo del maestro como mentor es guiar al alumno a la importancia de que cualquier acción puede cambiar rumbos en la historia de la sociedad (Stiefel, 2003, pág. 37).

Una vez realizado el trabajo en los equipos pequeños se hace una puesta común en el salón de clases. El maestro tiene un papel importante porque además de haber sido un guía en las propuestas de sus alumnos, debe ser un moderador para la exposición de propuestas de los diferentes equipos.

Cada equipo prepara su propuesta para exponerla en pleno, el resto del grupo debe tener escucha activa a la hora de las exposiciones, así como una actitud analítica. En esta parte es importante la comunicación oral, así como la visual porque los compañeros toman la decisión sobre la mejor opción para formar su partido político. Educar para la ciudadanía es necesario formar individuos con la suficiente independencia para que confíen en sus capacidades y en las de su entorno para lograr un cambio y mejorar el funcionamiento de la dinámica social (Stiefel, 2003, pág. 37).

Después de haber escuchado las exposiciones y por ende las propuestas de todos los equipos, se debe llegar a un consenso donde se vea reflejado las mejores propuestas para iniciar las bases de la elaboración de la plataforma política de su partido político. Este proceso puede presentar algunas dificultades por las preferencias que tienen los individuos en el salón de clases, los estudiantes generalmente de este nivel académico traen muy arraigada la formación familiar y aunque ellos entiendan la contraparte, les es muy difícil aceptar las opciones presentadas.

El maestro reflexiona con el grupo de clase sobre la importancia de escoger la mejor opción, sin imponer su punto de vista y tampoco sus preferencias políticas. Algunas veces se puede presentar que los alumnos pidan la opinión del profesor para escoger las propuestas, pero es importante que ellos mismos las hagan y se pongan de acuerdo. El ejercicio del diálogo es vital, los alumnos deben vivir la experiencia y darse cuenta de que ponerse de acuerdo en algo tan importante no es tan fácil, así como reconocer que las ideas de los demás pueden ser mejor y que la interacción con otros para llegar a un consenso no siempre debe ser por medio de la imposición.

La formación ciudadana en esta primera parte del simulador social puede ser compleja para los estudiantes como para el maestro, un pequeño grupo social puede hacer grandes cambios pero también hay que trabajar en la implicación del alumno en

el desarrollo de argumentaciones válidas y debate con espíritu crítico, el nivel de compromiso con su trabajo muchas veces los hacen avanzar hacia una realidad que antes no tomaban en cuenta y al defender sus ideas, así como el diálogo hacen que pueda reconocer al otro como miembro activo de su propia comunidad.

El curso implica que el alumno estudie muchos conceptos de teoría política como democracia y participación ciudadana, en esta primera etapa se hace una pequeña práctica de ambos. Hacer una propuesta, exponerla ante grupo y tomar una decisión en conjunto de la mejor opción, favorece a la reflexión del estudiante sobre la participación, la cual es necesaria para lograr un bien común y en repetidas ocasiones aceptar el rechazo de sus propuestas a consecuencia de la elección de la mayoría.

Los estudiantes siempre deben estar al pendiente sobre la evolución de las problemáticas en su comunidad, de esta manera también inicia el ejercicio de involucramiento y compromiso. Algo importante de mencionar, es que ellos no saben que problemáticas escogieron el resto de los grupos de la generación, por lo tanto, desde este momento ellos deben estudiar sobre la importancia que tienen y buscar argumentos para defender las necesidades a combatir.

➤ *Segunda entrega*

Para esta etapa aproximadamente ha pasado un mes, a lo largo de estos días los alumnos deben estar haciendo investigación en los medios de comunicación. Cada clase el maestro en los primeros 10 minutos de la sesión pide al azar a un estudiante exponer una noticia local y que esté relacionada con el ámbito asignado, de esta forma se motiva la investigación, así como el seguimiento de la problemática.

Llegada la fecha de entrega, el alumno presenta propuestas de solución a las problemáticas presentadas en la primera etapa. Los equipos pequeños elaboran una *Tabla de Propuestas* (cfr. Gráfico 1) donde evalúan la valoración de la situación que está viviendo la comunidad, así como la acciones que han tenido los gobiernos al respecto. También ayuda a reflexionar si tienen la suficiente información o les hace falta indagar más obtener esa valoración adecuada.

Gráfico 1: Tabla de Propuestas

	PROBLEMÁTICA	VALORACIÓN	SOLUCIÓN	ACCIÓN CONCRETA
Problemática 1	<i>(En esta columna tendrán que escribir sobre la problemática que investigaron, recuerda hacer un buen planteamiento y fundamentarla con estadísticas o números que den un buen panorama de la realidad)</i>	<i>(En esta columna tendrás que hacer la siguiente valoración: - Urgente a corto plazo - Urgente a mediano plazo. - Prevención para que no suceda. Y justificar tu respuesta.)</i>	<i>(En este espacio tendrás que escribir las propuestas de solución, que acciones proponen ustedes para solucionar el problema planteado y también un tiempo determinado para que se vean resultados)</i>	<i>(La acción concreta de cómo solucionar la problemática, es decir que herramientas, leyes o instituciones van a necesitar y/ o crear para solucionar ese problema. Así como la difusión y convencimiento de la población para tomar acción concreta sobre esa problemática)</i>
Problemática 2				
Problemática 3				

(Bayardo, 2016, pág. 5)

Los equipos pequeños trabajan en las problemáticas, escogen tres situaciones específicas que están ocasionado daños severos a la comunidad, mientras más acoten el planteamiento del problema se hará más fácil la investigación. Para proponer una solución deben valorar si la acción debe ser:

- Urgente a corto plazo: la problemática es latente, se debe tener una acción urgente donde todos los actores involucrados son afectados y las acciones se deben hacer en conjunto, así como cooperación. Por ejemplo: la producción de basura en la zona urbana, donde cada individuo debe tomar conciencia del daño ocasionado por el manejo irresponsable de los desechos.
- Urgente a mediano plazo: las consecuencias de la problemática han crecido en los últimos 5 años considerablemente, se refleja la falta de mejoría y el problema puede traer consecuencias aún más fuertes de las actuales. Por ejemplo: la deserción escolar a causa del embarazo adolescente existe un número considerable de niñas entre 13 y 15 años que dejan la escuela por embarazo, así como los padres de la misma edad para irse a trabajar; provocando que la capacidad laboral solo sea de bajo nivel.

- Prevención para que no suceda: es una problemática que todavía no tiene consecuencias graves, pero está ocasionando en ciertos grupos, sobre todo vulnerables, se vean afectados. Por ejemplo: la falta inequidad de género en oportunidades laborales, donde se les da beneficio a cierto grupo afectando al otro.

Los equipos pequeños trabajan en la valoración, entre ellos practican el diálogo y en repetidas ocasiones platican sus experiencias frente al tema, esto es de gran ayuda porque trabajan la empatía, desarrollando emociones para encontrar soluciones viables.

Lo interesante de este proyecto es cuando los estudiantes se involucran en el aspecto emocional, como maestra he observado sus discusiones, así como sus argumentos para defender sus ideas y en repetidas ocasiones me he encontrado con personas que realmente están preocupadas con la situación y buscan maneras de poder ayudar, aunque la situación no les esté afectando directamente. El maestro que esté guiando a los estudiantes en este simulador social, debe tomar esta herramienta para motivar un involucramiento y así lograr los objetivos del ejercicio.

En la cuarta columna del Gráfico 1, al trabajar en la solución de la problemática, también calculan el tiempo que ellos creen solucionar la situación. Cabe mencionar, son alumnos de nivel bachillerato, donde sus capacidades intelectuales todavía no están motivadas a realizar este tipo de estudio, pero si ayuda impulsar un nivel de compromiso considerable respecto al tema.

El trabajar con las emociones para lograr una empatía ayuda a los estudiantes a plantear no solo el “que” si no también el “como” trabajar en la problemática, es decir, plantear soluciones concretas para cambiar la situación presentada en su comunidad. Razón por la cual se anexa la cuarta columna en el Gráfico 1, los estudiantes deben trabajar en sus propuestas fundamentadas correctamente, investigan si hay leyes, acuerdos o instituciones que estén trabajando en ese asunto. En esta parte luego servirá para tomar como punto de partida para la innovación de sus propuestas.

Una parte importante de este simulador social es cuando los alumnos, planean hacer una investigación de campo, asisten a lugares donde se ve reflejada la problemática. En esta etapa presentan la propuesta de un video publicitario, en él debe aparecer imágenes reales tomadas por ellos mismos donde demuestran el problema y relatan la solución propuesta por ellos.

En la fecha de entrega, cada equipo pequeño debe exponer ante grupo sus problemáticas y propuestas elaborados por ellos, el resto del grupo ayuda a la evaluación, así como mejorar el trabajo de sus compañeros. El maestro debe moderar la discusión, también dar su opinión como mentor del trabajo de los estudiantes, aquí es relevante porque el diálogo que se desarrolla en el salón de clases ayuda a mejorar la perspectiva del trabajo. Hay que recordar que hay dos equipos trabajando en el mismo ámbito y en esta etapa tendrán que hacer una fusión de sus proyectos, escoger los mejores planteamientos.

Al finalizar esta etapa ya quedarán tres equipos, uno para cada ámbito. Cada equipo expuso sus propuestas, los que tienen que el mismo tema deben juntarse para trabajar y fusionar su trabajo, hay una nueva división porque una parte trabajará en prepararse para el debate final y la otra en la campaña publicitaria que se da a conocer el día del encuentro con los otros grupos de la generación.

Para cerrar esta etapa, los equipos de cada tema se ponen de acuerdo para trabajar juntos en la investigación, así como la elaboración del material que utilizarán en su campaña publicitaria, todos ya deben utilizar el logo y los colores del partido político de su salón. También, trabajan en la elaboración de un discurso que servirá como introducción en el debate, cada equipo pequeño asigna un representante para trabajar en trabajo colaborativo con los otros equipos.

Preparar el discurso es muy importante, es el que le dará identidad a cada equipo a la hora del debate. En este deben incluir en general las propuestas de cada tema, así como la misión y visión del partido político, sin dejar de mencionar la tendencia ideológica. Los alumnos demuestran habilidades en expresión escrita, pero también

deben escoger a las personas adecuadas que tengan habilidades para la persuasión para que diga el discurso inicial.

A partir de este momento tienen un mes o cuatro semanas para iniciar el proceso de los debates con los otros grupos de la generación. A lo largo de estos días cada equipo se debe preparar con argumentos, así como material para dar a conocer sus propuestas a las personas que participen en el evento, tienen que tener muy claro lo que quieren expresar para que puedan ser comprendidos por los otros miembros de la sociedad estudiantil.

Esta segunda etapa finaliza con el propósito de que los estudiantes deben prepararse, documentarse e informarse de la mejor manera para que puedan tener argumentos válidos y también puedan refutar. La labor del maestro es motivar a los alumnos a defender sus ideas, a tener escucha activa a la hora de dialogar con otros equipos y sobre todo encontrar la empatía con las personas que están sufriendo la problemática de primera mano.

➤ *Tercera entrega*

Esta etapa se divide en dos, la primera parte de la entrega del material que se utiliza en la campaña publicitaria del partido político, la cual consiste en lo siguiente:

- Un video publicitario, no mayor a 5 minutos, en él aparecen imágenes de la ciudad o zona conurbada, reflejando la problemática referente al tema asignado y frases de reflexión que ayuden a entrar en conciencia a los ciudadanos. También debe aparecer el logo y colores del partido, así como las propuestas de solución promocionando al partido.
- Una lona de 1 m por 1 m, en ella aparece el logo del partido, una frase de reflexión y las tres propuestas de solución ante las problemáticas del tema asignado.
- Un tríptico, con la misión, visión e ideología del partido político, así como las problemáticas y propuestas.

Todo el material mencionado anteriormente será utilizado en un stand que se montará el día o los días del debate (dinámica que explicaré más adelante). Antes de que llegue el día del evento, los alumnos deben presentar los diseños y contenidos de sus materiales visuales para la aprobación del resto del grupo, los alumnos que decidieron estar en el grupo que montará dicha exposición, también exponen un discurso persuasivo para explicar las propuestas de su partido político.

A estas alturas del simulador social, los estudiantes debieron trabajar en un sentido de responsabilidad ciudadana, como menciona Chau, las competencias ciudadanas ayudan en el proceso de aprendizajes para que el individuo tome en cuenta su entorno e inicie una relación con los actores que están a su alrededor (Chau, 2005, pág. 70). Trabajar en equipos colaborativos sirve para desarrollar ciertas habilidades de socialización y solidaridad entre los estudiantes, pero es interesante observar como dos equipos pequeños que iniciaron trabajando por separado al final se juntan, por lo tanto el trabajar con personas las cuales, en la mayoría de las veces no existe ningún tipo de relación, hace que los alumnos vivan un proceso de aceptación, respeto y tolerancia, el cual se lleva a través del diálogo para sacar un proyecto adelante, es decir, trabajar por el bien de todos.

La coordinación junto con los maestros organiza los debates, es una dinámica en donde todos los grupos de la generación que cursan las materias involucradas en este proyecto deben debatir sus propuestas y hacer una pequeña campaña política exponiendo el material realizado hasta el momento. Se enfrentan dos o tres equipos a la vez, se invita a jueces para escuchar y calificar las propuestas, al final esa persona les da una retroalimentación de su trabajo desde la perspectiva del jurado.

Las personas invitadas a ser parte del jurado son escogidas por los maestros y el único requisito que se pide es que sean especialistas en los temas a debatir. A lo largo de los años que se ha llevado a cabo este simulador social, se ha procurado que sean personas activas en la administración pública o tengan experiencia en el estudio de temas sociales, el juez da su retroalimentación al finalizar el encuentro y declara el ganador, también tiene que ver los videos, leer los trípticos y escuchar las exposiciones de las personas que montaron el stand de la campaña política.

Los debates constan de tres rondas, en las cuales se van eliminando a los equipos que sacan menor puntaje en debate y la campaña política, se procura que los jueces sean diferentes en cada ronda y tengan mayor experiencia en los temas cuando se califica a los equipos que se acercan a la final. Cada tema tiene su propia ronda de encuentros.

➤ *El Debate*

En este tipo de debate no hay posturas a favor o en contra. Sólo se argumenta en defensa del punto de vista más importante referente al tema asignado. El debate es una técnica dónde se exponen problemáticas y diferentes puntos de vista sobre un tema. El fin de realizar un debate es comunicar las ideas, que pudieran ser antagónicas, planteando diferentes puntos de vista referentes a un tema, que en este caso son: Movilidad Urbana, Desarrollo Social y Seguridad Pública (Bayardo, 2016, pág. 6).

- Se critican las ideas, no a las personas
- Se penalizarán las faltas de respeto
- Argumentar, no hacer preguntas
- Fundamentar argumentos y citar fuentes
- Silencio de la audiencia y de las personas que no estén participando.
- Respetar tiempos e instrucciones
- No hacer señalamientos personales.

*CSG, (2014). El Debate. Presentación académica de la materia de Comunicación en una Sociedad Global.

El debate consta de tres partes: introducción, réplica por tiempos y continua, así como conclusiones, lo dirige un *moderador* que puede interrumpir para controlar los tiempos y redirigir el contenido al tema adecuado. En cada una de las etapas del debate, es importante que los alumnos demuestren el desarrollo de competencias ciudadanas como las cognitivas, emocionales y comunicativas (Chaux, 2005, pág. 33),

siempre propiciando un ambiente democrático donde se demuestre participación, escucha activa, diálogo, tolerancia y respeto.

El maestro debe orientar a los estudiantes para prepararse de la siguiente manera:

- **INTRODUCCIÓN:** El equipo expone el discurso que prepararon previamente, el cual está compuesto por sus argumentos, hechos y datos al jurado, así como a los demás debatientes que se encuentran en la contienda. En esta parte los alumnos no pueden refutar lo que digan los otros equipos, se deben enfocar en dar a conocer su postura de las problemáticas enfocadas en los temas a tratar. Para esta parte tienen 4 minutos, por lo tanto, tienen que preparar un discurso lo suficientemente sólido para poder expresar todo su trabajo durante el proceso de este proyecto. En muchas ocasiones se acaba el tiempo antes de que los alumnos puedan terminar de decir lo que tienen preparado, entonces el maestro debe tener cierto cuidado en la asesoría para que el alumno no pierda el control de lo que quiere expresar.
- **REPLICA POR TIEMPOS:** En esta etapa cada equipo cuenta con dos participaciones alternadas de 3 minutos cada una, en ella exponen sus argumentos y aquí pueden empezar a refutar las propuestas del equipo contrario. El equipo debatiente se debe preparar para tener escucha activa todo el tiempo, desde la introducción los estudiantes ponen atención al otro equipo sobre sus propuestas y en esta etapa pueden refutar sobre las propuestas que está haciendo el otro equipo. Los alumnos deben estar bien documentados, para defender sus propuestas o su postura ante las problemáticas, para demostrar que sus propuestas son las que realmente podrían aportar algo a la sociedad y no sea fácil de refutar sus argumentos.
- **RECESO:** A la mitad del debate, se les da un pequeño receso a los alumnos para que puedan preparar sus argumentos y continuar con la siguiente etapa. Este también sirve para que ellos puedan documentarse

o pedir consejo entre ellos de manera verbal sobre la forma de seguir con el debate.

- **REPLICA CONTINUA:** En esta parte del debate se les da 15 minutos a los participantes para que hagan intervenciones breves y alternadas entre los equipos. Las participaciones deben ser breves, claras y concretas, el moderador tiene derecho a interrumpir al exponente en caso de prolongarse demasiado, así como tiene el derecho de incitar a los debatientes a que se expresen. En esta parte tienen los estudiantes tienen la oportunidad de cuestionar sobre los argumentos de los otros debatientes, así como los planteamientos que hicieron sobre las problemáticas. Normalmente es cuando fluyen más las ideas y aquí es donde los alumnos toman la postura de su partido político defendiéndolo como propio, lo cual así es.
- **CONCLUSIONES:** Esta etapa son las conclusiones de la contienda, para esta etapa ya queda prohibido realizar preguntas o replicas al otro equipo, al igual que exponer argumentos que no se hayan presentado con anterioridad durante el debate. Se recomienda que a lo largo del debate el estudiante tome notas de lo que sucede y tenga la capacidad para sintetizar todo lo dicho para dar una conclusión, también se recomienda que el alumno enfatice una propuesta que ayude a la reflexión a todos los presentes.

Lo importante de este simulador es que los alumnos desarrollen la capacidad de diálogo, reflexión y análisis. A lo largo del debate tienen que estar atentos a lo que dicen los demás debatientes y con el suficiente respeto tienen que refutar sus propuestas con argumentos válidos para demostrar que ellos pueden tener la mejor solución.

Al juez se le proporciona una rúbrica para que sea la base de su retroalimentación a los estudiantes, con base a ella se preparó la participación de los alumnos en este simulador social. Los criterios de evaluación se pueden ver en el anexo 1: Gráfico 2: Rúbrica de evaluación del debate.

A lo largo de este reporte se ha relatado sobre la preparación y las características de este simulador social, en esta rúbrica podemos observar en forma específica lo que se espera de resultado con el estudiante, sobre todo el desarrollo de las competencias como ciudadanía y pensamiento crítico. Para evidenciar si el estudiante desarrolla dichas competencias se toma en cuenta la calidad de información que utilizó para elaborar sus argumentos, así como pudo relacionarlos para hacerlos propuestas y demostrar si entendió la problemática abordada.

El juez que da la retroalimentación les cuestiona sobre la información utilizada, así como los razonamientos y refutaciones que puedan surgir en el debate. Normalmente los alumnos al recibir los comentarios, los toman de manera formativa y así concluir su simulador, normalmente les ayuda a abrir su perspectiva hacia la problemática. El juez también tiene una parte importante sobre el proceso, porque depende de lo que él exprese impulsa a los alumnos a seguir dentro del compromiso social.

➤ El Stand

Los alumnos tienen que montar un stand, la importancia de éste es como ellos perciben de manera visual a su partido político. Se debe montar antes del inicio del debate, los equipos disponen de todo el equipo necesario para que puedan mostrar el material elaborado para esta ocasión, donde se muestra los ideales y la plataforma política de su partido político.

La exposición del stand debe incluir:

- Una manta, donde se promocióne la visión y misión del partido político. Tiene que estar presente el logo y los colores del partido, así como una frase que describa la ideología del partido.
- Un tríptico, donde estén escritas las tres propuestas más importantes que hace el partido político, explicando la urgencia de acción hacia éstas. Además, que debe incluir el logo, los colores del partido e imágenes que den una visión más amplia del texto.
- El video (spot publicitario), para dar a conocer las acciones que podrían llevar a cabo los integrantes del partido político.

El juez después del debate también califica al stand y la exposición de los alumnos quienes lo montaron. Los estudiantes del grupo de trabajo han de estar preparados para cualquier pregunta del juez y dar una explicación del contenido de su stand. Es muy importante respetar dos reglas: La vestimenta de los alumnos debe ser formal y no les es permitido “regalar” nada a cambio de ser escuchados, pues se pretende sean capaces de hacerse escuchar por su discurso y no intentar ganarse la simpatía mediante un pseudo regalo.

Los criterios de evaluación del se pueden ver en el anexo 1: Gráfico 3: Rúbrica de evaluación del stand.

Aunque en esta parte se evalúen aspectos más técnicos, también se toma en cuenta los aspectos sobre el contenido, sí realmente son las problemáticas planteadas durante el debate y juez tiene el derecho a preguntar sobre los planteamientos utilizados durante el debate con relación a lo expresado en los materiales del stand. También los estudiantes que están en este equipo deben manejar muy bien las propuestas, así como la solución a las problemáticas plantea, al igual que la visión y misión del partido. Todos estos elementos ayudarán a que este simulador social reúna todos los aspectos para que cualquier perfil de estudiante pueda desarrollar habilidades dentro de la educación ciudadana.

Después de relatar la forma en como concluye este simulador social, hay que destacar que la manera en que los alumnos viven esta experiencia es con el fin de desarrollar habilidades que les servirán para ser ciudadanos activos, está claro que no todos se van a dedicar a la política pero lo ideal es que al menos adquieran el primer nivel de compromiso social en donde se informen e involucren en la vida pública con ayuda de las bases del conocimiento que adquirieron al formar este partido político.

Este simulador social es adecuado para involucrar a los estudiantes y relacionarlos con su entorno. Sin embargo, para el adecuado funcionamiento es necesario que al diseñarlo, dirigirlo, coordinarlo y gestionarlo sea una persona con el perfil adecuado en área de Ciencias Sociales, en específico de Política y Gestión Pública. Se debe estar consciente sobre la necesidad de desarrollar competencias formativas y cognitivas

que permitan el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico y conciencia ciudadana, donde estas herramientas permitan al estudiante enfrentarse con su entorno, donde el maestro especialista sea una buena guía en el proceso de aprendizaje.

VII. RESULTADOS OBTENIDOS CON LOS ALUMNOS Y COMPETENCIAS

Para trabajar con base a la educación ciudadana, la herramienta principal es el desarrollo de competencias formativas y cognitivas, las cuales pueden ser utilizadas en simuladores sociales como el planteado en este proyecto. Los resultados más naturales son las evidencias de aprendizaje reflejadas en acciones concretas, materiales realizados y actitudes durante el proyecto, a lo largo del curso se le pide al estudiante que entregue avances con determinadas características, mencionadas anteriormente y el trabajo del profesor es ser la guía para obtener resultados óptimos en progreso de la formación de los futuros ciudadanos. El contenido de los discursos, la contundencia de los argumentos y el profesionalismo invertido en el material visual, dan una idea de la calidad de las evidencias presentadas.

Según Carlos E Vasco, para saber si alguien tiene determinada competencia debe demostrar cierto desempeño aceptable enfocado en tareas específicas relacionadas con la habilidad relacionada, diseñando situaciones cercanas a la vida real (Vasco, 2013, pág. 59). Los estudiantes de preparatoria se han mostrado interesados en lo que acontece en su entorno, sin embargo, la apatía social hacia el gobierno no es el mejor escenario para desarrollar competencias que alimenten el interés social y político. En los años que se ha llevado a cabo este simulador social, se induce a los alumnos buscar información en medios de comunicación locales sobre los ámbitos a tratar en el proyecto, con el fin de analizar y desarrollar competencias como la de ciudadanía y el pensamiento crítico.

La estructura académica del curso ayuda al estudiante aprender las bases teóricas sobre temas que le servirán como guía para comprender el escenario de su ciudad y país, el profesor enseña a los alumnos el contenido general de las leyes y la estructura del Estado, así como de la administración pública haciendo énfasis en la utilidad y funciones de las instituciones gubernamentales. Los alumnos necesitan de este conocimiento para su proyecto, los resultados de las propuestas planteadas en el simulador van desde crear nuevas instituciones o comisiones enfocadas en resolver los problemas reales hasta cambiar la estructura de gobierno con el fin de lograr un bienestar social.

Dice Chaux, que el ejercicio de la ciudadanía es importante para el diálogo para tener participaciones democráticas donde este implicado la toma decisiones y orientaciones a las acciones del individuo con relación a su entorno (Chaux, 2005, pág. 45). Las actitudes que han desarrollado los estudiantes son conocerse y reconocerse como miembros activos de una sociedad, esto lo han logrado a través del diálogo primero entre ellos en trabajo colaborativo y posterior en el debate. Reafirman su identidad como parte del un Estado, conociendo sus leyes y su estructura el alumno logra encontrar su lugar como individuo y futuro ciudadano.

Según Stiefel, el desarrollo de competencias ciudadanas se puede lograr tres niveles de compromiso ciudadano: el *conformista*, busca el mantenimiento del orden establecido; el *reformista*, reconoce el conflicto y la ambigüedad, busca reformar a la sociedad mediante el desarrollo de la comprensión personal, el conocimiento y reducción de prejuicios; y el nivel *transformador*, enfocado al cambio social utilizando herramientas como la reflexión crítica y acción social. (Stiefel, 2003, págs. 27 - 28) Según sea el caso, el estudiante después de haber vivido la experiencia puede adquirir cierto grado de compromiso ciudadano. A continuación, se relacionará la experiencia con los alumnos y los niveles de compromisos adquiridos:

- Nivel conformista, estar informados sobre su entorno: los propósitos de las materias del área de Ciencias Sociales están planteados para que el alumno desarrolle competencias como la de ciudadanía y pensamiento crítico, en los tres años que se ha llevado a cabo el proyecto se le pide al alumno que esté pendiente de las noticias locales, de ahí debe sacar ideas para realizar sus propuestas de mejora de su entorno. cuando termina el proyecto, varios alumnos han demostrado que siguen informándose a través de los medios de comunicación local sobre lo que acótese a su ciudad, es importante mencionar sobre que en este nivel se encuentra casi el 90% de los alumnos que han participado el simulador.
- Nivel reformista, respuesta activa o pasiva: los alumnos al informarse sobre los diversos escenarios de su entorno y al comprender como les afecta directamente los fenómenos sociales de su comunidad, casi el 60% de los estudiantes se muestran interesados en realizar acciones que difundan la problemática, es decir, están dispuestos a participar en acciones pequeñas como juntar firmas, recolectar dinero u organizar un evento como plática o conferencia sobre el tema; de hecho son los que buscan especialistas en el tema para reforzar sus argumentos a la hora del debate,

incluso en varias ocasiones buscan un encuentro con el juez que viene a evaluarlos en debate con sus compañeros. En este nivel se puede observar el interés de los alumnos, como profesor también existe un grado de satisfacción porque hay individuos que pueden trabajar para lograr un cambio en el entorno social. También es importante puntualizar que no todos los alumnos tienen el perfil de ciencias sociales, incluso no estudiarán una carrera relacionada directamente con área.

- Nivel reformista organización y valoración: el estudiante alcanza la participación en la vida de la ciudad de forma activa y lúcida, encuentra responsabilidades sociales, busca compromisos ciudadanos integrando los valores y solidaridad con los grupos que conforman el tejido social. Se podría decir que cerca del 20% de los alumnos buscan una actividad donde puedan involucrarse en forma activa para la solución de la problemática, incluso hay casos que eligen carreras del área de ingeniería o arquitectura con el propósito de hacer proyectos enfocados a causas sociales. Varios de ellos participan en forma activa con organizaciones civiles de la ciudad como voluntarios e incluso tratan de involucrar a sus familias con los proyectos. Ha habido casos en que si terminan involucrados en grupos políticos locales y otros buscan participar en acciones globales con organismos internacionales como la Organización de Naciones Unidas.

Los resultados observados han sido diversos, incluso se podría describir las características del desarrollo de competencias de las tres generaciones que han participado en este proyecto. A continuación, se hará una pequeña descripción general de como se desarrolló el proyecto en cada una:

- La primera fue una generación muy entusiasta al principio, se les hizo atractivo el proyecto e incluso hicieron mucho material físico para las presentaciones, el día del debate enfrentaron a sus contrincantes con verdadero profesionalismo, sorprendieron a los jueces involucrados en la pública.
- La segunda generación estuvo más reservada, al principio no demostraban mayor interés, pero al final sacaron adelante el proyecto. Los días de presentación y debate hicieron grandes trabajos, los jueces quedaron contentos con los resultados. Como hubo repetición de invitados se pudo hacer un comparativo de calidad de los trabajos e investigación, los jueces opinaron que sí es un excelente servicio para incentivar su interés en asuntos públicos.

- La tercera generación, no tuvo la misma calidad que las anteriores, de hecho, fue una generación que se tuvo que insistir mucho en la participación y en la calidad de sus argumentos, en varias ocasiones se rehusaba a trabajar para mejorar sus fundamentos o reforzar su información. Sin embargo, estuvieron óptimos sus resultados y varios de ellos se comprometieron a labores sociales de voluntariado dentro y fuera de la institución.

Es una labor muy enriquecedora para todos los involucrados, el hacer simuladores sociales trae muchos beneficios formativos para los alumnos y mucha experiencia para los profesores como docentes, así como académicos.

VIII. CONCLUSIONES

El perfil del Maestro en Política y Gestión Pública supone los conocimientos suficientes para transmitir al alumno los conceptos teóricos necesarios para formar adecuadamente su propuesta de partido político, también para guiarlo en su participación en el simulador social. Sobre la gestión pública, el simulador social es excelente para hacer ver al estudiante el funcionamiento de las instituciones gubernamentales y la relación que tienen con los gobiernos electos a través de un partido político.

Es necesaria la motivación adecuada del estudiante con la cual podrá comprender la importancia del ejercicio como parte de su formación ciudadana. El estudiante se encuentra en la etapa formativa entre ser adolescente y ser adulto, por lo tanto, en repetidas ocasiones no le ve un gran valor formativo estar aprendiendo sobre su gobierno y el funcionamiento de este, por eso se necesita despertar la suficiente inspiración para hacer el proceso de investigación, análisis y diálogo, lo cual normalmente lo puede lograr alguien que ha tenido la gestión pública y la política como área de estudios. Crear un partido político adecuadamente y hacer un debate que realmente funcione como herramienta formativa, se requiere estar bien informado sobre los problemas públicos que hay en el entorno, sobre todo el hacer propuestas para solucionarlos. Es la razón por la que se necesita este perfil del maestro.

En síntesis, es importante que el proyecto sea dirigido o coordinado por un egresado en estudios de política y gestión pública. Su perfil implica estar consciente del contexto y el ambiente en el cual se desarrolla este simulador, hacer atractiva la orientación a los estudiantes sobre sus derechos y obligaciones, que los tienen por el hecho de ser individuos prontos a ser ciudadanos, es decir, esta persona hará que la responsabilidad ciudadana sea parte de la formación del estudiante.

Para concluir este reporte hay que mencionar la importancia que tiene la realización y diseño de un simulador social como este. Los estudiantes deben experimentar sobre vivencias reales para fortalecer su aprendizaje y como profesora de preparatoria, así como egresada de la maestría en Política y Gestión Pública surge la necesidad de crear algo para que el alumno pueda trabajar en comprender la necesidad que surge a raíz de problemas públicos que están en su entorno, es decir, orientarlos a tener una formación con base a la política global y asuntos que les compete a todos los ciudadanos.

Trabajar para educar futuros ciudadanos se ha vuelto una necesidad social. Cada vez más se han roto paradigmas en la sociedad, en los patrones culturales y en la educación. Hacer un simulador social donde el estudiante forme un partido político se hace con el fin de adaptación del individuo hacia un mundo cambiante donde el estudiante será partícipe de las decisiones, las cuales pueden tener gran consecuencia si no tuvo una adecuada guía en valores ciudadanos.

La naturaleza de los partidos políticos, según la teoría, son organizaciones sociales que encuadran opiniones y forman líderes con el propósito de llegar al poder (Sartori, 1999). El perfil del alumno de esta preparatoria, estadísticamente hablando, podría llegar a puestos directivos o de toma de decisión, por lo tanto, se debe formar ciudadanos conscientes y lo suficiente capaces de gestionar cualquier tipo de organización ya sea gubernamental o civil, pero su formación debe estar enfocada sobre el impacto social que pueden tener las decisiones cuando se es dirigente o administrador.

La educación ciudadana es muy importante para la formación de individuos, porque la manera como aprendemos será la forma en la actuaremos en nuestro entorno, esa es la razón de gran importancia sobre la interacción del maestro y el alumno en este proyecto, uno aporta su guía y el otro su vivencia en el simulador, el maestro debe motivar al alumno a autoexigirse, experimentar y mejorar su propio aprendizaje (Frade, 2018, pág. 35), para

lograr una comprensión analítica del tejido social al que pertenece y cual podría ser su función.

Cuando los estudiantes aprenden a través del diálogo y entendimiento del entorno, logran la empatía que se menciona lo largo de este reporte. Cabe resaltar que la responsabilidad social que tienen estas personas es muy grande, porque serán los futuros ciudadanos, no solo hace falta involucrarlos y darles a entender la necesidad de cooperación entre todos, se debe hacer mucho más, el desarrollo de competencias es solo una herramienta que persigue ciertos patrones de un modelo educativo, al cabo la educación ciudadana se ha vuelto más necesaria para poder tener una convivencia sana entre los individuos.

Cada sociedad tiene establecidas determinadas reglas para la convivencia de los individuos que la conforman. Con el paso del tiempo la dinámica social se vuelve más compleja porque se rompen paradigmas y los derechos humanos tienen que irse adaptando a las características que presenta dicha sociedad. El estudiante de preparatoria vive una realidad muy diferente a la que vivió su profesor, es por eso por lo que este simulador social ayuda a que el alumno pueda involucrarse de acuerdo con su tiempo y espacio, puede ser aplicado en cualquier lugar, así como en cualquier grupo de personas que deseen entender una situación que suscita en su entorno y quieran tomar decisiones a través del diálogo.

Este tipo de ejercicios fomenta el respeto y tolerancia entre los individuos, porque el diálogo y el análisis ayudan a formar ciertos vínculos entre los participantes que al final los lleva a la reflexión sobre los contenidos puestos en discusión, así como las propuestas hechas durante el proyecto. Es importante mencionar, el estudiante debe tener claro la balanza entre derechos y obligaciones, desde el inicio del simulador hasta la conclusión el alumno pasa por un proceso de que todos sus derechos deben ser garantizados a cambio del cumplimiento de las obligaciones.

El fin de educar con base a la ciudadanía es lograr que el individuo adquiera los principios de la justicia social la cual habla de entender, aplicar y obrar según los principios de la justicia política que definen los términos equitativos de la cooperación social (Rawls, 2006, pág. 24). El estudiante tiene y debe entender que los derechos van de la mano de las obligaciones, en el simulador social se informa sobre los procesos que vive la sociedad para la toma de decisiones y como pueden repercutir en las futuras generaciones, como es el caso de ellos con sus antecesores.

Al estar contextualizando el presente y el pasado, para el estudiante es más fácil tener ese sentido ético y moral sobre lo que debe investigar para participar en el simulador social. El empoderar a los alumnos también es estimulante para el profesor, porque ahí puede observar ciertas acciones de liderazgo, dinámicas de toma de decisión y trabajo colaborativo, ámbitos que tomará más tarde para hacer una reflexión con los alumnos sobre como un pequeño grupo de la sociedad tuvo problemas para tomar decisiones sobre su proyecto, por lo tanto, deben concientizar el escenario de la administración y función pública.

El método es utilizado con ayuda de las competencias formativas y cognitivas manejadas en *Educación para la Ciudadanía*, en las repetidas ocasiones que se ha aplicado este simulador los resultados han sido sorprendentes, porque la innovación y empeño de los estudiantes en la creación de ideas para mejorar o solucionar problemas públicos muestra que el nivel de compromiso ciudadano se haga más sólido, de hecho cada vez se presentan más alumnos que han querido involucrarse en causas sociales y ayuda social dentro de su comunidad.

Educar con base a competencias ciudadanas ayuda a que los estudiantes futuros ciudadanos tengan las herramientas para frenar injusticias, discriminación, desperdicio y evitar las violaciones a los derechos humanos (Chaux, 2005, pág. 64). El lograr el reconocimiento entre los individuos, así como sus necesidades hacen crecer la comprensión de sus necesidades y expectativas sociales. A lo largo de los tres años que se ha hecho este simulador ha sucedido un sinnúmero de propuestas y surgidos personajes en la vida política, tanto estudiantil como gubernamental.

Se ha logrado que la convivencia pacífica sea a través del diálogo, la responsabilidad se fomenta con el trabajo colaborativo y por último la responsabilidad democrática se puede evidenciar al estar informados sobre los problemas públicos y emitir una opinión sobre ellos. El crear propuestas para solucionar asuntos que competen a su comunidad les hace sentirse útiles, que están aportando algo a su ciudad. Es una lástima que muchas veces estas propuestas queden en el papel, porque se ha demostrado que si el individuo se involucra con su entorno se siente forzado a responder de manera activa a mejorarlo. Este simulador ayuda a entender al estudiante sobre la conciencia de sí mismo y de los demás para que nadie sufra injusticias sociales.

Ha sido una experiencia muy agradable estar haciendo este simulador, es grato observar a los estudiantes durante el proceso y ver como el fenómeno social les interesa, hasta cierto punto

les preocupa. Cuando se diseñó esta actividad fue con el fin de hacer comprender al alumno que no estaba solo y que sus ideas podían ser escuchadas, aunque sea por otros compañeros.

IX. BIBLIOGRAFÍA

- Bayardo, S. L. (Enero - Mayo de 2016). Proyecto Partido Político. *Rúbrica*. Guadalajara, Jalisco, México: ITESM.
- Chaux, T. E. (2005). *La formación de Competencias Ciudadanas*. Bogotá, Colombia: Asociación colombiana de facultades de educación - Ascofade.
- D.R Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México. (2015). Programa Análítico . *Retos del México Actual* . Monterrey , Nuevo León , México : ITESM .
- Frade, L. (2018). *La evaluación del aprendizaje, para desarrollar competencias*. Ciudad de México: Inteligencia Educativa.
- García R, S. (2002). En torno a la seguridad pública. Desarrollo penal y evolución del delito. *Los desafíos de la seguridad pública en México* (pág. 1). Ciudad de México: UNAM - PGR.
- ITESM . (31 de Mayo de 2018). *Tecnológico de Monterrey* . Obtenido de Misión y Visión : <http://www.itesm.mx>
- ITESM II. (3 de Junio de 2018). *PrepaTec*. Obtenido de Admisiones PrepaTec: <http://admissionprepatec.itesm.mx/es/somostec>
- Johan Galtung, D. W. (5 de Octubre de 2018). *Deutsche Welle*. Obtenido de América Latina : <https://www.dw.com/es/johan-galtung-me-impresiona-la-idea-de-unos-estados-unidos-de-latinoam%C3%A9rica/a-6021716>
- ODS. (10 de Octubre de 2018). *Objetivos de Desarrollo Sostenible, 17 objetivos para transformar nuestro mundo* . Obtenido de Organización de las Naciones Unidas : <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>
- Pasquino, G. (2011). *Nuevo Curso de Ciencia Política* . Ciudad de México : Fondo de Cultura Económica .
- PNUD. (2016). *Panorama general, Informa de Desarrollo Humano 2016* . Nueva York : Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo .
- Rawls, J. (2006). *Teoría de la justicia* . Cambridge, Mass. : The Belknap Press of Harvard University Press.
- Sartori, G. (1999). *Partidos y sistemas de partidos*. Madrid : Alianza .
- Senado de la República . (2017). *Movilidad Urbana en México* . Ciudad de México : Instituto Belisario Domínguez .
- Stiefel, B. M. (2003). *Educación para la ciudadanía* . Madrid, España : NARCEA, S.A. DE EDICIONES .
- UNESCO . (2016). *Educación para la Ciudadanía Mundial, Preparar a los educandos para los retos del siglo XXI*. Paris, Francia : UNESCO .
- UNESCO . (04 de 10 de 2018). *La UNESCO y la Educación* . Obtenido de UNESCO : <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002127/212715s.pdf>

Vasco, C. E. (15 de Agosto de 2013). ¿Disposiciones, Capacidades, o Competencias? . *XI Congreso Pedagógico Ibaqué* . Ibaqué , Bogotá , Colombia : Congreso Pedagógico Ibaqué .

ANEXOS

Anexo 1

PROYECTO PARTIDO POLÍTICO (INSTRUCCIONES GENERALES)

I. Objetivo

El alumno por medio de la experiencia académica conocerá los procesos que viven los ciudadanos planteando ideas para la creación de un partido político, así como los procesos democráticos basados en la participación ciudadana exponiendo su ideología. Esto será con el propósito de que el alumno comprenda la importancia de la interacción de los diferentes actores políticos y sociales para la solución de problemas del entorno.

II. Metodología

Los alumnos que estén inscritos en la materia de *México en la Agenda Global o Retos del México Actual* deberán organizarse con su grupo para formar un partido político. Durante el semestre, los alumnos trabajarán en una investigación sobre tres problemáticas locales: **Desarrollo, Movilidad y Seguridad**. Al final del semestre, cada grupo de la generación montará un stand para dar a conocer su plataforma política y participarán en diversos debates, todo esto basado en las propuestas de solución a las problemáticas antes mencionadas y que exista una concordancia con la tendencia ideológica de su partido.

El alumno a lo largo del semestre trabajará para tener los siguientes elementos de su Partido Político:

- Una **tendencia ideológica** bien planteada y clara, esta debe ser reflejada en las propuestas de solución para los temas que se proponen.
- La descripción de su **plataforma política** debe tener como vías de solución los tres problemas propuestos: **Desarrollo, Movilidad y Seguridad**.
- Un **equipo de trabajo** que colaboren durante todo el semestre y trabajando para conseguir buenas propuestas a la solución de las problemáticas.
- Dos o más **colores de identificación** del partido que tengan un significado para la tendencia ideológica de su partido.
- Un **logotipo** que represente la ideología y plataforma de su partido.

Para lograr lo anterior el grupo se deberá dividir en seis equipos de trabajo con 4 o 5 integrantes, cada grupo trabajará a lo largo del semestre una problemática asignada por su profesor, pueden ser cualquiera de las tres: **Desarrollo, Movilidad y Seguridad**. Se debe procurar que dos equipos de cada salón trabajen en una misma problemática y así pueda haber mayor afluencia de información en el salón.

Este proyecto tiene como finalidad cubrir dos vertientes de la calificación final, el **Proyecto de la Materia** y el **Examen Final**.

Anexo 2

GRAFICO 2

RÚBRICA DEBATE

Categoría	Excelente 10	Regular 8	Insuficiente 5
Información La información dicha por los participantes es: a) Clara b) Precisa c) Minuciosa	Cumple con los tres incisos.	Falla en uno de los incisos.	Falla en dos o en los tres incisos.
Categoría	Excelente 10	Regular 8	Insuficiente 5
Entendimiento del tema Los participantes demuestran: a) Dominio del tema b) Preparación previa c) Profundidad en los datos ofrecidos	Cumple con los tres incisos.	Falla en uno de los incisos.	Falla en dos o en los tres incisos.
Categoría	Excelente 10	Regular 8	Insuficiente 5
Organización de argumentos Los argumentos están/son: a) Vinculados al tema principal b) Organizados c) Coherentes	Cumple con los tres incisos.	Falla en uno de los incisos.	Falla en dos o en los tres incisos.
Categoría	Excelente 10	Regular 8	Insuficiente 5
Estilo en la presentación Los integrantes: a) Mantienen contacto visual b) Gesticulan c) Modulan el tono de voz d) NO abusan de la lectura de notas	Cumple con los 4 incisos.	Falla en uno o dos de los incisos.	Falla en dos o más incisos.
Categoría	Excelente 10	Regular 8	Insuficiente 5
Rebatir Los contraargumentos son: a) Relevantes b) Precisos c) Contundentes	Cumple con los tres incisos.	Falla en uno de los incisos.	Falla en dos o en los tres incisos.

Anexo 3

GRAFICO 3

RÚBRICA STAND

Categoría	Excelente 10	Regular 8	Insuficiente 5
Stand Cumple con: a) Estructura firme b) Formalidad, nada es improvisado c) Limpieza y organización d) Lona impresa, con buena definición en la tipografía y el imago tipo del partido	Cumple con los 4 incisos.	Falla en uno o dos de los incisos.	Falla en dos o más incisos.
Categoría	Excelente 10	Regular 8	Insuficiente 5
Video Presenta: a) Imago tipo o logo b) Usa todo el tiempo los colores del partido c) Exponen las propuestas de solución en los 3 a 5 minutos de duración. d) Es llamativo y original, no hay plagios en fotografías o imágenes.	Cumple con los 4 incisos.	Falla en uno o dos de los incisos.	Falla en dos o más incisos.
Categoría	Excelente 10	Regular 8	Insuficiente 5
Trípticos y lona: Cumplen con: a) Ambos impresos a color, 15 trípticos y lona de 1 X 1.5 b) Contienen el nombre del partido, el logo o imago tipo y el eslogan c) Incluyen al menos 3 problemáticas con sus posibles soluciones	Cumple con los tres incisos.	Falla en uno de los incisos.	Falla en dos o en los tres incisos.
Categoría	Excelente 10	Regular 8	Insuficiente 5
Uniforme Los integrantes: a) Portan las playeras de la campaña o logo de la campaña, sin perder la formalidad ejecutiva. b) La playera o PIN tiene el imago tipo o logo c) La playera o PIN tiene el eslogan del partido.	Cumple con los tres incisos.	Falla en uno de los incisos.	Falla en dos o en los tres incisos.
Categoría	Excelente 10	Regular 8	Insuficiente 5
Mensaje y actitud El mensaje del equipo es: a) Claro y elocuente b) Proselitista c) Usan vocabulario adecuado d) La actitud es respetuosa, formal y atenta	Cumple con los 4 incisos.	Falla en uno o dos de los incisos.	Falla en dos o más incisos.