

# **Desarrollo tecnológico para el seguimiento de la estrategia enseñanza servicio para el desarrollo comunitario (SEESDECO)**

**EDGAR DANIEL DÁVILA LÓPEZ , María de la Luz Martínez Maldonado**

*Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, Campus III, UNAM, Ex fábrica de San Manuel s/n, Col. San Manuel, San Miguel Contla, Santa Cruz Tlaxcala. , edgard.davilalopez@gmail.com*

## **Introducción.**

El desarrollo comunitario de acuerdo con Camacho (2014), pretende establecer procesos de participación entre todos los agentes que conforman la comunidad (población e instituciones) consiguiendo encaminar los objetivos comunes y pretendiendo mejorar las condiciones económicas, sociales y culturales. Debido a esto se propuso realizar el desarrollo tecnológico SEESDECO, que consiste en una aplicación web, de tal modo que permita a los estudiantes generar un antecedente del trabajo de campo que se realiza dentro de las comunidades y al mismo tiempo apoyar con recursos futuras intervenciones.

## **Metodología.**

El proyecto se propuso bajo la línea de estudio de educación, ya que el desarrollo tecnológico SEESDECO, es una herramienta que fomenta la participación de los estudiantes en las prácticas de campo. Dicho desarrollo se llevó a cabo en cuatro fases: El diseño e implementación donde se utilizó de la metodología IWEB, la prueba de usabilidad con un grupo de estudiantes que utilizó el desarrollo tecnológico y gracias a que el sistema está basado en la gamificación, (con logros, niveles, insignias, puntos) favoreció la interacción intuitiva, la evaluación sobre la pertinencia y factibilidad fue realizada a partir de un cuestionario al grupo que realizó la prueba y por último los ajustes donde la mayoría fueron de incremento de funcionalidades que para esta versión del desarrollo aún no estaban contempladas y algunos detalles en la interactividad de contenidos.

## **Resultados.**

Mediante la utilización del sistema y por medio del uso de la gamificación actualmente es posible medir las diferentes habilidades, aptitudes y actitudes en los estudiantes a partir de evaluaciones que los profesores de las diferentes asignaturas proponen, al mismo fomentar la compartición de experiencias y mejora las participaciones en los trabajos de campo por medio de los antecedentes consultados en la aplicación SEESDECO.

## **Conclusiones.**

El uso del sistema, no pretende ser una red social, un aula virtual, sino que pretende fomentar un vínculo entre los estudiantes de los diferentes grados de la licenciatura y con los profesores, con el objetivo de mejorar las estrategias en las prácticas de campo y el desarrollo comunitario.

## **Palabras Clave.**

DESARROLLO COMUNITARIO , experiencias en prácticas de campo , gamificación

## **Referencias.**

Camacho, J. , Desarrollo comunitario, *EUNOMÍA. Revista en Cultura de la Legalidad.* -, 206-212 (2014).  
Dart, S. , Containing the Web crisis using configuryion management (In Proc ICSE, Workshop on Web Engineering, 1999).  
Cortizo, J. C., et al , Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos (2011) Consultado el 07 de Mayo de 2018, de <http://hdl.handle.net/11268/1750>