

ESTRATEGIA VIRTUAL CON ENFOQUE SOCIAL

VIRTUAL STRATEGY WITH A SOCIAL APPROACH

YOLANDA MELGOZA CASTILLO
NORMA PATRICIA CÁZARES ALONSO

<https://orcid.org/0000-0002-3653-5694>
<https://orcid.org/0000-0001-6739-9173>

RESUMEN

En el semestre Agosto-Diciembre 2020, 380 jóvenes de nuestra institución en edades comprendidas de 14 a 16 años que cursan el primer semestre de bachillerato trabajando en equipos de 6 a 8 personas. Lograron el propósito de conocer, escribir y llevar a cabo un proyecto social que les permite integrar sus saberes con valores y compromiso social provocando con esto un estudiante integro, competitivo, con una visión diferente hacia las problemáticas de su comunidad y comprometido a integrar y ayudar a su comunidad. Se realizaron 54 proyectos digitales y la revisión del escrito mediante rúbrica presenta una calificación de rango bueno a excelente, ya que cumple con todos los puntos que debe cubrir un escrito de proyecto social. En la encuesta inicial el 86% creía tener idea de que era un proyecto social pero el 100% de los encuestados mencionan no conocer las partes esenciales del escrito, el 35% menciona que ha podido colaborar en distintos clubs con proyectos sociales, pero nunca ha iniciado uno. En sus logros personales esperaban obtener el 100% de satisfacción al llevar a cabo su proyecto. Consideran que deben comprometerse ser responsables, participativos desarrollando armonía y respeto en su equipo de trabajo. En los resultados de la autoevaluación y coevaluación 100% de los estudiantes manifestaron sentirse satisfechos con el trabajo realizado; pero que requieren más preparación, compromiso, esfuerzo, además de una participación con mayor entusiasmo.

PALABRAS CLAVE: *Virtual, Programa, Social, Estrategia, Comunidad, Servicio.*

ABSTRACT

In the August-December 2020 semester, 380 young people from our institution between the ages of 14 and 16 who are in the first semester of high school working in teams of 6 to 8 people. They achieved the purpose of knowing, writing and carrying out a social project that allows them to integrate their knowledge with values and social commitment, thus provoking an upright, competitive student, with a different vision towards the problems of their community and committed to integrating and helping. to your community. 54 digital projects were carried out and the review of the writing through a rubric presents a rating of good to excellent range, since it meets all the points that a social project writing must cover. In the initial survey, 86% believed they had an idea that it was a social project, but 100% of those surveyed mentioned not knowing the essential parts of the writing, 35% mentioned that they have been able to collaborate in different clubs with social projects, but have never started one. In their personal achievements they expected to obtain 100% satisfaction when carrying out their project. They consider that they must commit to be responsible, participatory, developing harmony and respect in their work team. In the results of the self-assessment and co-assessment, 100% of the students stated that they felt satisfied with the work done; but that require more preparation, commitment, effort, as well as participation with greater enthusiasm.

KEYWORDS: *Virtual, Program, Social, Strategy, Community, Service.*

Las plataformas digitales hoy en día son un medio esencial para el tiempo de pandemia en el que nos encontramos. Estas plataformas son necesarias para poder interactuar ya que, además de compartir información, imágenes, videos, trabajos individuales y colaborativos, permiten aún estando sin contacto físico trabajar de forma colaborativa en distintos proyectos; en este caso escolar.

Los estudiantes pueden lograr su desarrollo integral utilizando actividades de calidad que tienen como misión, además de hacer uso del conocimiento adquirido en el aula, la planeación y estructura de un proyecto social, ejecutarlo y concluir exponiendo su trabajo a la crítica y revisión de sus pares, respondiendo a nuevos retos en la sociedad involucrándose con su entorno de forma participativa, innovadora, utilizando sus habilidades y competencias desarrolladas, pero además con la problemática de estar en contacto sólo utilizando medios electrónicos y llegar a crear conciencia sobre diversas problemáticas.

En preparatoria se puede considerar que esta actividad es poco realista y sobre todo en estudiantes de nuevo ingreso. Pero es precisamente la práctica atractiva y que el estudiante al ver la implementación de su proyecto donde se vuelve autosuficiente, importante

para la comunidad, y al ver los resultados puede criticar y reflexionar sobre su actuar y estar consciente de que sus conocimientos fueron aplicados en cosas reales y además ayudó a desarrollar conciencia hacia diversas problemáticas es sin duda una práctica que debería estar siendo más utilizada.

El aprendizaje servicio es una estrategia didáctica que regularmente se utiliza en el nivel superior, los estudiantes de nivel medio pueden hacer uso también de esta estrategia y desarrollar su propia voz como personajes integrados a una comunidad y que se le permite expresarse además de tratar de solucionar problemas de su entorno social.

Haciendo uso de la actividad basada en el aprendizaje servicio, se implementó el desarrollo de un proyecto social encaminado a su ejecución y valorización del actuar de los estudiantes al llevarlo a cabo. En el semestre Agosto-Diciembre 380 estudiantes de la preparatoria 15 Unidad Florida de la Universidad Autónoma de Nuevo León diseñaron, planearon, ejecutaron y evaluaron proyectos sociales que pudieran ayudar a resolver o crear conciencia sobre alguna problemática social, el trabajo se desarrolló bajo supervisión de maestras que trabajan con la materia titulada *Los Caminos del Conocimiento*, todo de manera colaborativa y bajo diversas apli-

caciones digitales, se produjeron 54 trabajos con visión social los cuales tenían como objetivo que el estudiante aprendiera a planear y estructurar un proyecto social en el cual desarrolle innovaciones proponiendo soluciones a diversos problemas, con la oportunidad de sustentar una postura personal sobre el tema de interés considerando y defendiendo su punto de vista así como desarrollando la tolerancia sobre la crítica y la reflexión de sus pares, ejecutar, presentar y evaluar sus resultados presentando su trabajo colaborativo a sus pares.

La satisfacción que se pueden notar al verlos presentar su proyecto final y donde al ver sus resultados sus críticas sobre su actuar son bastante fuertes y la autoevaluación le permite encontrar tanto las áreas de oportunidad que se pueden mejorar, así como la satisfacción de ser útiles a la sociedad.

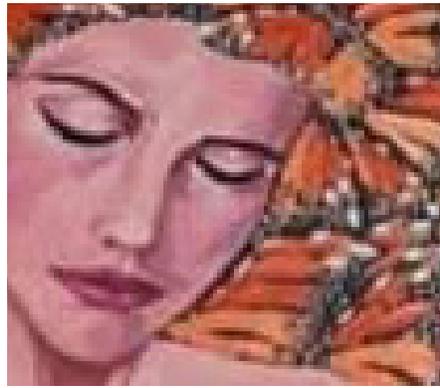
PROPÓSITO Y OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

El objetivo fue que los estudiantes aprendieran a diseñar, planear, ejecutar y evaluar de manera crítica y reflexiva proyectos sociales utilizando las redes sociales para crear conciencia sobre alguna problemática social.

COMPETENCIAS GENÉRICAS

- 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a par-

El aprendizaje servicio es una estrategia didáctica que regularmente se utiliza en el nivel superior, los estudiantes de nivel medio pueden hacer uso también de esta estrategia y desarrollar su propia voz como personajes integrados a una comunidad.



- tir de métodos establecidos.
- 6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
- 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

ATRIBUTOS

- 5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- 5.4 Construye hipótesis y diseña y aplica modelos para probar su validez.
- 6.1 Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.
- 6.2 Evalúa argumentos y opiniones e identifica prejuicios y falacias.
- 8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.

DISCIPLINARES

Básica/Específica/Profesional

- **CDBCS 1.** Identifica el conocimiento social y humanista como una construcción en constante transformación.
- **CDBCE 3.** Identifica problemas, formula preguntas de carácter científico y plantea las hipótesis necesarias para responderlas.
- **CDBCE 4.** Obtiene, registra y siste-

matiza información para responder a preguntas de carácter científico consultando fuentes relevantes y realizando experimentos pertinentes.

- **CDBH 4.** Distingue la importancia de la ciencia y la tecnología y su trascendencia en el desarrollo.
- **CDBH 5.** Construye, evalúa y mejora distintos tipos de argumentos, sobre su vida cotidiana de acuerdo con los principios lógicos.

CONTENIDOS

Conceptuales:

Campo de estudio de las Ciencias Sociales - Método científico de investigación - Tipos y técnicas de investigación Enfoques de la Investigación en Ciencias Sociales - Método Cualitativo - Método Cuantitativo - Método Mixto Ejemplos de aplicación de los Métodos de investigación - Método cualitativo - Método cuantitativo.

Procedimentales:

Reconoce el campo de estudio de las Ciencias Sociales. - Clasifica las diferentes técnicas de investigación en Ciencias Sociales. - Examina las diferencias entre los métodos de investigación: *cualitativo*, *cuantitativo* y *mixto*. - Desarrolla y ejemplifica situaciones de investigación aplicadas en ciencias sociales.

Actitudinales:

- Maneja con ética la información.

- Actúa con responsabilidad en el desarrollo de su trabajo.
- Colabora activamente en el trabajo entre pares.
- Muestra respeto y tolerancia hacia las opiniones de sus compañeros y docente.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA O PROYECTO DESCRIPCIÓN

La actividad está basada en el aprendizaje servicio, donde el estudiante diseña, planea, ejecuta y evalúa de manera crítica y reflexiva proyectos sociales con el fin de crear conciencia en la comunidad relacionada con una problemática social.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Método científico para las ciencias experimentales y aplicado a las ciencias sociales.

AMBIENTE DE APRENDIZAJE

Virtual.

JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Los maestros tenemos la capacidad de poder implementar proyectos de mejora utilizadas para potencializar el aprendizaje, además de ser atractivos y novedosos que, si bien al principio se puede trabajar con resistencia de parte de los jóvenes porque son nuevos integrantes de la escuela, porque están en la búsqueda de su identidad, que aun y que

El estudiante protagoniza la búsqueda de soluciones de manera independiente y responsable de sus propias capacidades y habilidades, mostrando interés en todo aquello que los rodea e incluso disfrutar de esa nueva experiencia (Navarrete, 2017).

ya pasaron por los cambios de la adolescencia, no se sienten integrados en la sociedad. Por lo que se deben estructurar materiales didácticos como un recurso atractivo y relevante para alcanzar cuotas superiores de calidad educativa.

El estudiante protagoniza la búsqueda de soluciones de manera independiente y responsable de sus propias capacidades y habilidades, mostrando interés en todo aquello que los rodea e incluso disfrutar de esa nueva experiencia (Navarrete, 2017).

Si bien es cierto se debe considerar que las actividades deberán ser suficientemente simples de acuerdo con el grado o nivel de estudiante con el que se trabaja la actividad, para que se pueda entender las expectativas a cumplir, por lo que debemos ser capaces de fomentar el uso de las habilidades con las que cuentan para obtener una satisfacción favorable de su trabajo (Benavides, et al., 2020).

Para esto es necesario iniciar propiciando ambientes de aprendizaje que despiertan voluntades en los estudiantes de comunicarse oralmente, de construir colaborativamente el aprendizaje favoreciendo a la reflexión y el pensamiento crítico en actitudes de empatía e intercambio de opiniones (Ellis, et al., 1991).

Actualmente están emergiendo nuevas prácticas educativas que promueven la colaboración entre los distintos espacios donde circula la educación: *escuela-universidad-comunidad* donde los procesos educativos favorezcan el desarrollo del pensamiento reflexivos con la intencionalidad de aprender la realidad escolar y social para mejorarla y/o transformarla (Mayor, et al., 2015).

El aprendizaje servicio es considerado una metodología pedagógica que combina en una sola actividad el aprendizaje de contenidos, competencias y valores con tareas de servicio a la comunidad, se convierte en una experiencia formativa que proporciona nuevos saberes, adquiriendo sentido cívico. (Puig, et al., 2014, Martínez, 2008).

La actividad debe ser una práctica reflexiva social en la que permita interactuar a la teoría y la práctica con miras a establecer cambios, basándose en que una estructura fundamental del ser humano construye el significado (Rosales, et al. 2017).

La tecnología ofrece diversas aplicaciones para diseño de imágenes, videos, audios, podcast los cuales representan un nuevo lenguaje para expresar ideas (Torres, et al., 2019). Utilizar herramientas de comunicación estructurada en una secuencia de acontecimientos que

apelan a nuestros sentidos y emociones al exponer un conflicto revela una verdad que aporta sentido a nuestras vidas (Nuñez, 2007).

Es importante proveer una plataforma neutra que aumente la motivación, mejore la creatividad, imaginación y concentración, para el desarrollo de proyectos digitales, las ventajas que presentan estas plataformas digitales: el compartir información, imágenes, videos en una comunicación instantánea; que bien dirigida es una herramienta útil para compartir conocimiento e información; promueve el crecimiento individual a través de la ayuda del grupo, se puede aumentar la autoestima, sentirse incluido y protegidos por que la comunicación es indirecta además que muchas veces no en tiempo real (Gewerc, et al., 2013).

En la actualidad la concepción y representación de la identidad, cobra especial importancia y relevancia en el desarrollo madurativo de los adolescentes, para quienes las plataformas digitales se han convertido en espacios para la socialización (Castaño, 2012). Si bien utilizan esos medios para mostrarse al mundo, así como en el desarrollo de sus aprendizajes, en la búsqueda de validación de su identidad y aceptación por parte de otros (Hawk, et al., 2019) además de tener una perspectiva crítica vinculadas hacia la autodefinición del

sujeto, el trabajo colaborativo le ayuda en su afianzamiento en el desarrollo de su identidad reflexiva (Del Prete, et al., 2020).

Este proyecto nos permite que desarrolle una voz propia para explicar una problemática y lograr crear conciencia desarrollando al mismo tiempo su identidad, visión en la propuesta en la creación de conciencia de otras personas utilizando su punto de vista participando y colaborando de manera efectiva en equipo.

Las nuevas tareas pedagógicas deben incorporar valor agregado a la experiencia de los estudiantes con ambientes adecuados y evaluaciones pertinentes. Los adolescentes presentan problemas

de salud que pueden tener un alto impacto en su desarrollo y bienestar, estudios demuestran una alta prevalencia de trastornos psíquicos, depresivos, ansiosos, de conducta, déficit de atención cognición y aprendizaje, conductas suicidas, trastornos de conducta alimentaria además de abuso de alcohol y drogas (De la Barra, 2009).

Las redes sociales en la actualidad se consideran un lugar de reproducción de modas, tendencias, ideales, creencias o validación social (Guedes, et al., 2016), por lo que consideramos que al darse cuenta de su integración en la sociedad con una utilidad práctica al desarrollar un proyecto de aprendizaje servicio y darle una respuesta a alguna problemática social ayudará a fortalecerse

como persona, a cimentar su propósito y lograr una integración plena, además de hacer uso de las redes sociales en la formación de conciencia hacia diversos problemas sociales.

En el semestre de Agosto-Diciembre 2020, 380 jóvenes de nuestra institución en edades comprendidas de 14 a 16 años que cursan el primer semestre de bachillerato trabajaron en equipos de 6 a 8 personas.

Se aplicó una encuesta de inicio para obtener los conocimientos previos sobre los proyectos sociales, sus metas y que esperan de su equipo de trabajo. El trabajo se realizó en equipos de 6 a 8 alumnos, los cuales elaboraron una planeación de su proyecto en las diferen-

Tabla 1.
Cronograma del Proyecto

AGOSTO	Sensibilización y presentación de los lineamientos del proyecto. Aplicación de encuesta de inicio.
SEPTIEMBRE	Revisión del material elaborado, planeación objetivos y metas a cumplir.
OCTUBRE	Ejecución del proyecto basado en materiales como encuestas, cuestionarios, videos, presentaciones online utilizando diversas redes sociales o aplicaciones para dar a conocer su trabajo
NOVIEMBRE	Autoevaluación, coevaluación, aplicación de encuesta final y conclusiones del proyecto



tes facetas incluyendo su cronograma de trabajo, posteriormente en el mes de septiembre presentaron esta planeación los objetivos y sus metas de acuerdo con el problema social que intentan resolver, así como sus materiales de elaboración colaborativa como recursos para su proyecto.

El mes de octubre utilizaron diferentes plataformas como youtube, Facebook, tik tok para dar a conocer la problemática social que pretendían resolver, creando conciencia entre sus seguidores, posteriormente utilizando un cuestionario o una encuesta se pretende obtener una calificación de su proyecto de acuerdo a sus metas y objetivos plantados y el desarrollo de conciencia entre los revisores de sus proyectos que fue la comunidad y el entorno en el que ellos como adolescentes se encuentran inmersos.

En noviembre y utilizando estas encuestas, cada equipo presentó su informe detallado con una autoevaluación, coevaluación de pares y heteroevaluación del trabajo de los demás equipos, de trabajo, al finalizar se critica y reflexiona sobre su actuar reconociendo que pueden mejorar y ser capaces de poder desarrollar un proyecto social.

RESULTADOS

Se realizaron 54 proyectos digitales. La revisión del escrito mediante rúbrica presentó una calificación de rango bueno a excelente, ya que cumple con todos los puntos que debe cubrir un escrito de proyecto social.

En la encuesta inicial el 86% creía tener idea de que era un proyecto social pero el 100% de los encuestados mencionan no conocer las partes esenciales del escrito, el 35% menciona que ha podido colaborar en distintos clubs con

proyectos sociales, pero nunca ha iniciado uno. En sus logros personales esperaban obtener el 100% de satisfacción al llevar a cabo su proyecto. Consideran que deben comprometerse ser responsables, participativos desarrollando armonía y respeto en su equipo de trabajo.

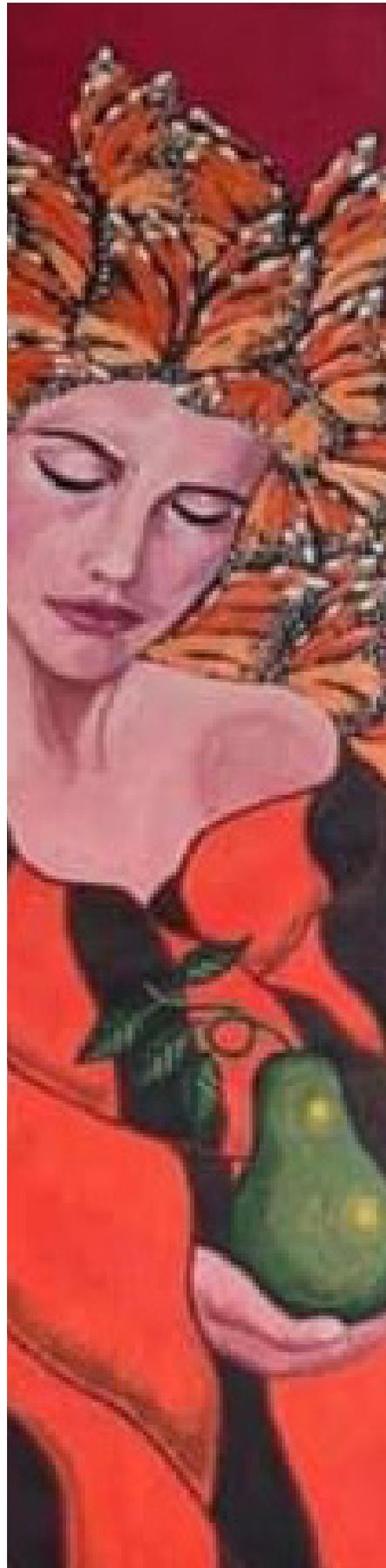
En los resultados de la autoevaluación y coevaluación 100% de los estudiantes manifestaron sentirse satisfechos con el trabajo realizado; pero que requieren más preparación, compromiso, esfuerzo, además de una participación con mayor entusiasmo

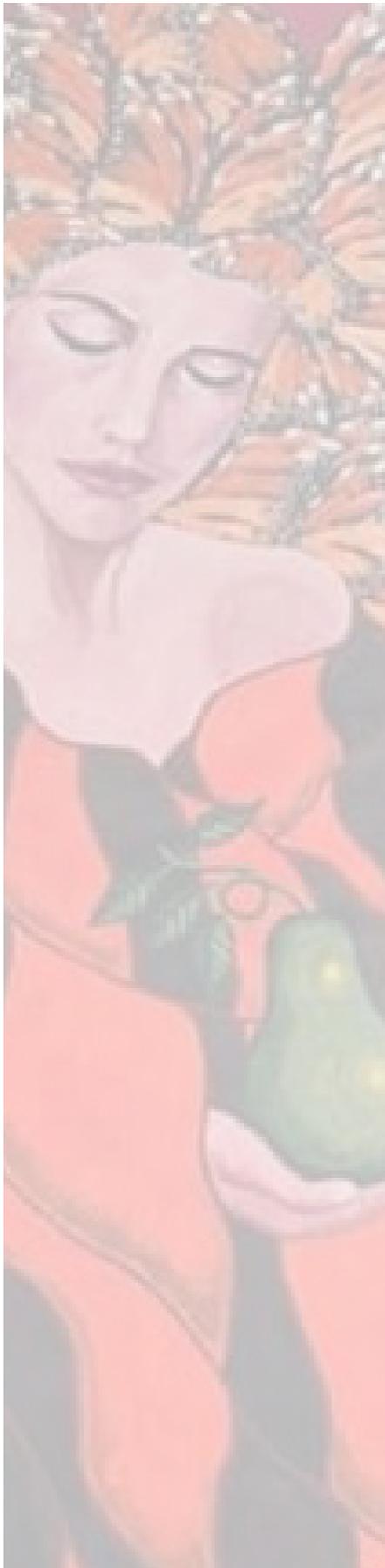
CONCLUSIONES

Lograron el propósito de conocer, escribir y llevar a cabo un proyecto social que les permite integrar sus saberes con valores y compromiso social provocando con esto un estudiante integro, competitivo, con una visión diferente hacia las problemáticas de su comunidad y comprometido a integrar y ayudar a su comunidad.

Las respuestas fueron innovadoras hacia las propuestas planteadas, produciendo que cada estudiante encontrara como defender su punto de vista y ver de forma crítica y reflexiva, pero con tolerancia y respeto el punto de vista de los demás. Provocando una participación y colaboración efectiva.

El desarrollo de proyectos de aprendizaje servicio donde el estudiante es el protagonista utilizando sus conocimientos, creatividad, y da respuestas a problemas sociales lo ayudan a obtener una educación integral exitosa, desarrollando la reflexión y critica sobre su trabajo, además de colaborar con su comunidad en problemas reales, enriquece y le da sentido a su aprendizaje.





REFERENCIAS

- Benavides B.J.M., y P.L. Mendoza (2020).** Storytelling en la Educación superior un análisis del impacto y pertinencia de la narración de historias en el proceso formativo. *Revista científica Hallazgos* 21:5(2)149-161. Recuperado a partir de: <https://revistas.puce.edu.ec/hallazgos21/article/view/461>
- Castaño L. C. (2012).** Identidades mosaico: La encarnación del yo en las redes sociales digitales *Revista Telos* 91. Disponible en: <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero091/la-encarnacion-del-yo-en-las-redes-sociales-digitales/>
- De la Barra F. (2009).** Epidemiología de Trastornos psiquiátricos en niños y adolescentes. Estudio de prevalencia *Revista chilena Neuro-Psiquiatría* 47(4). 303-314pp. En: <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-92272009000400007>
- Del Prete, Annachiara y Rendón Pantoja, Silvia (2020).** Las redes sociales on-line: Espacios de socialización y definición de identidad. *Psicoperspectivas* [online]. 2020, vol.19, n.1 [citado 2021-08-12], pp.86-96. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-69242020000100086&lng=es&nrm=iso. Epub 15-Mar-2020. ISSN 0718-6924. <http://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol19-issue1-fulltext-1834>.
- Ellis G. and Brewster J. (1991).** *The storytelling handbook for primary teachers*. Grupo Editorial Penguin Random House. Barcelona España. 32-45 pp.
- Gewerc B.A., Montero M.M.L., Lama M.P. (2014).** Colaboración y Redes Sociales en la Enseñanza Universitaria. *Revista Comunicar* No.42. 55-63 pp.
- Guedes E. Sancassiani F., Carta M.G. Campos, C., Machado, S., Nardi, A.E. (2016).** Internet addiction and excessive social networks use: what about Facebook? *Clinical Practice and Epidemiology in Mental Health* 12-43. Disponible: https://www.researchgate.net/publication/304577747_Internet_Addiction_and_Excessive_Social_Networks_Use_What_About_Facebook
- Hawk S.T., Van den Eijden, R.J., Van Lissa C.J., Ter Bogt T.F. (2019).** Narcissistic adolescents' attention seeking following social rejection: Links with social media disclosure, problematic social media use and smartphone stress. *Computers in Human Behavior* 92, 65-75. Disponible: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563218305223>
- Martínez M. M.N. Tapia., C. Naval., L. Campos (2008).** *Aprendizaje Servicio y Responsabilidad Social en las universidades*. Ed. Octaedro S.L. Barcelona España 11-14 pp.
- Mayor P.M. Rodríguez, D.M. (2018).** Aprendizaje Servicio construyendo espacios de intersección entre la escuela-comunidad-universidad. *Revista de Currículum y formación del profesorado Vol. 19* (1).
- Navarrete R. P.G. (2017).** *Importancia de los materiales didácticos en el aprendizaje de las matemáticas*. Tesis de grado Universidad de Jaen. Andalucía España. 12-30 pp. En: http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5752/1/Navarrete_Rodríguez_PedroJos_TFG_Educación_Primeria.pdf
- Núñez A. (2007).** *Será mejor que lo cuentes. Los relatos como herramientas de comunicación Storytelling*. Empresa Activa Ed. Barcelona España. 28-46 pp.
- Puig. J.M., X. Martín., L. Rubio., J. Palos., M. Gijon., M. de la Cerda., M. Graell. (2014).** *Rúbrica para la Autoevaluación y la mejora de los proyectos APS*. Fundación Jaume Bofill Universidad de Barcelona. Barcelona España.
- Rosales S.S. y R.V., Roig (2017).** *El relato digital (digital storytelling) como elemento narrativo en el ámbito educativo*. EDUTIC- ADEI. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/58973>
- Torres Chávez, Tamara Esther, & García Martínez, Andrés. (2019).** Reflexiones sobre los materiales didácticos virtuales adaptativos. *Revista Cubana de Educación Superior*, 38 (3), e2. Epub 01 de diciembre de 2019. Recuperado en 29 de junio de 2021, de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142019000300002&lng=es&tlng=es

**YOLANDA MELGOZA CASTILLO**

Es egresada de la Facultad de Ciencias Químicas con estudios de Licenciatura en Química Industrial y Maestría en Enseñanza Superior por la Facultad de Filosofía y Letras, ambas de la Universidad Autónoma de Nuevo León. Maestra con 36 años de experiencia en las áreas de Química, Biología, Física, Matemáticas y Ciencias Sociales, en los niveles de Secundaria y Nivel Medio Superior. Desde el año 2001 es catedrática en la Preparatoria 15, unidad Florida de la Universidad Autónoma de Nuevo León, impartiendo principalmente Biología, Química y Ciencias Sociales.

Correo Electrónico:

yolanda.melgozacll@uanl.edu.mx

**NORMA PATRICIA CÁZARES ALONSO**

Cuenta con Maestría y Doctorado en Ciencias con acentuación en Química de Productos Naturales por la Facultad de Ciencias Biológicas de la Universidad Autónoma de Nuevo León. Es Maestra con 20 años de experiencia en enseñanza de las ciencias experimentales. Ha participado con ponencias a nivel local, nacional e internacional relacionadas con procesos biotecnológicos y procesos de enseñanza aprendizaje donde el énfasis se centra en el estudiante desarrollando su creatividad, autocritica, responsabilidad y hábitos morales y cívicos.

Correo Electrónico:

norma.cazareslns@uanl.edu.mx

Recibido: Octubre 2021

Aceptado: Enero 2022



MTRO. SERGIO MALAKARA

Egresado de la Facultad de Artes Visuales UANL. Profesión en artes gráficas y artes plásticas, al mismo tiempo alterna la profesión de Docente en artes y promotor cultural para una Unidad Educativa. UANL.

Actualmente realiza talleres de arte para estudiantes de Nivel Medio Superior, y dedica su estudio de las artes, dentro de los talleres y propuestas visuales, la diversificación de lenguajes plásticos, a través de los procesos creativos y problemas planteados en proyectos artísticos.

Cuenta con múltiples exposiciones colectivas y privadas. Ha participado en conferencias y talleres impartidos dentro y fuera de la UANL. Su propuesta pictórica y gráfica, utilización de diversas técnicas y lenguajes plásticos tradicionales y contemporáneos. Sus espacios artísticos se encuentran elementos compositivos que muestran un significado estético y retórico. Cada obra expuesta, existe el ejercicio de la percepción que presuponga una ideología o lenguajes tanto del autor como del espectador.

Las obras plásticas, son en particular un producto final al encuentro de la experimentación y de pasos del proceso creativo; tocar el placer estético, esto en cuenta la rechazo o aceptación. La propia obra contiene un lenguaje estético intelectual, enriquecedor y verdadero, en acción de incrementar el conocimiento a la idiosincrasia a quien la percibe, decodifica y critica.

