



Universidad Siglo 21

Profesorado Universitario para el Nivel Secundario y Superior

Trabajo Final de Grado

Proyecto Didáctico Interdisciplinario

Aprender en el Siglo 21 – Tecnología y Procesos Globales

Línea Temática: Innovación

Institución: Universidad Siglo 21

Título del trabajo:

**"REFORMULANDO EL PROCESO DE APRENDIZAJE
UNIVERSITARIO PARA LAS
COMPETENCIAS Y HABILIDADES DEL FUTURO"**

Autor/a: Barolo, Franco Eliseo

D.N.I.: 33.728.080

Legajo: PUS00056

Tutora: Caudana, Natalia Inés

Fecha: Córdoba, Argentina, 25 de noviembre de 2024

Universidad Siglo 21

La Universidad Siglo 21, es una institución educativa de nivel superior, de gestión privada, fundada en el año 1996 en la ciudad de Córdoba capital, con el objetivo de revolucionar la educación, distribuida en dos grandes sedes, sede Nueva Córdoba, sobre calle Ituzaingó 484 y sede Campus, en calle De los latinos 8555. Además, cuenta con centros y sedes distribuidos a lo largo y ancho del país.

Universidad de amplia trayectoria educativa, potenciadora de miles de profesionales que hoy desarrollan sus profesiones en todo el territorio nacional. Se destaca por programas académicos de pregrado, grado, maestrías, especializaciones, diplomaturas, entre otros, brindando modalidades de cursado presencial, presencial home, educación distribuida, educación distribuida home. Tiene un enfoque estudiantil de amplio rango etario abarcando estudiantes de nivel superior que tengan el deseo y las posibilidades de estudiar, en una institución educativa innovadora, moderna, actualizada y con proyección. Predominan entre sus espacios de aprendizaje, estudiantes de entre 18 a 30 años de edad de clase social media - alta. La universidad mantiene un modelo de aprendizaje basado en competencias, educación positiva y una inclinación constructivista, ya que el estudiante es el propio formador de su aprendizaje, mediante las diferentes herramientas, líneas y modelos pedagógicos que impulsan a la innovación y creatividad en el aprendizaje mientras se aprende haciendo.

La sede Nueva Córdoba, se presenta en un edificio educativo que consta de 7 pisos donde se distribuyen 42 aulas, 2 salones de usos múltiples, 8 baños, un laboratorio, una biblioteca, 2 patios internos, una sala de dirección, 2 salas de profesores, una sala de informática, además, ofrece espacios de trabajo colaborativo y áreas comunes para alumnos y docentes, sumando un amplio comedor compartido y buffet/cafetería.

La sede Campus, funciona como sede principal, es el lugar donde la universidad Siglo 21 despliega su proyecto educativo federal.

El Campus cuenta con una superficie total de 377.428 m², fue inaugurado en el año 2004. Realiza su aporte y contribución a la creación de un futuro sustentable, incluye acciones de cuidado y reutilización del agua, mediante una laguna artificial, forestación y el uso de paneles solares. Dentro del perímetro del campus, cuenta con diferentes áreas, espacios y edificios que se destacan por sus destacados diseños innovadores, características y uso de los mismos. Consta de cinco edificios, espacios para actividades recreativas, de uso común y un anfiteatro.

Cada espacio del campus está pensado para que el aprendizaje sea de calidad, innovador

e incentivar a los estudiantes a prepararse y formarse para un futuro que parecía lejano, pero que ya está entre nosotros, lo que hace que se necesitan estudiantes y docentes preparados para los desafíos que la sociedad está demandando.

El campus presenta diferentes edificios como, Edificio Experimenta 21, el cual es un centro de aprendizaje inmersivo de vanguardia con tecnología de última generación, permite potenciar prácticas y experimentos en situaciones profesionales simuladas. Edificio que consta de 11 pisos, donde se distribuyen espacios de aprendizajes colaborativos, aulas talleres, laboratorios, aulas con tecnología 3D, 4D, simuladores de RA, pantallas holográficas y cascos virtuales.

El Edificio ARCOR, consta de 3 niveles con aulas adaptadas según diferentes necesidades, es donde el estudiante adquiere sus clases, también posee espacios artísticos.

Edificio EDN, Escuela de negocios, es el espacio físico para la formación ejecutiva y de posgrado, cuenta en su interior la Biblioteca, con salas antiestrés, sillones y espacios para grupos de estudio, estos espacios fomentan la interacción con el conocimiento, aprendizaje e imaginación.

Edificio Urquía, comprende un espacio para codocentes y donde, además, se encuentra el Auditorio universitario.

Edificio Salud y bienestar, edificio recientemente inaugurado en el año 2023, cuenta con una superficie de 3500m² focalizados en áreas de salud y bienestar, este edificio cuenta con multiLAB con 4 estaciones simuladores: UTI, Anatomía, Kinesiología y Quirófano, además posee un Laboratorio de Nutrición y Química, está equipado con Aula con cámara Gesell y espacios para simulación clínica y role-play.

El Espacio Academia 21, es el área preparada para la vinculación entre la comunidad académica y los estudiantes, cuenta con auditorios, ateneos y aulas flexibles y espacios de Co-learning para co-creación del conocimiento.

El campus también posee un Club Estudiantil, es un espacio recreativo adicional donde se puede encontrar enfermería, cajeros automáticos, gimnasio para estudiantes, docentes y codocentes.

Los lugares de recreación tienen su espacio en campus, ya que la universidad tiene un programa que incentiva a los estudiantes a involucrarse en el deporte, logrando no solo una

formación académica en la persona, sino también, deportiva, existen actividades recreativas, canchas de fútbol, hockey y rugby, además se encuentra el Anfiteatro para eventos y encuentros de la comunidad siglo 21 y el anhelado Playón de recibida, donde los estudiantes coronan su finalización de estudio y llega ese momento único que se comparte con familia y amigos, donde se finaliza una etapa única.

→ **Misión**

La Universidad Siglo 21 se dedica a formar ciudadanos comprometidos y líderes emprendedores, preparados para asumir roles de responsabilidad en la creación y distribución de la riqueza. Su objetivo es contribuir al desarrollo regional, promoviendo una sociedad más ética, solidaria y equitativa. Además, la universidad se enfoca en ofrecer acceso masivo a la educación superior, sin comprometer sus altos estándares de calidad. A través de institutos, programas y proyectos de investigación, la Universidad se propone resolver los desafíos que la región plantea. Busca que los profesionales formados en la Universidad se involucren activamente en su entorno, adquiriendo una visión realista y comunitaria, mediante prácticas y proyectos de intervención social, transformando tanto sus propias vidas como las de los graduados.

→ **Visión**

La Universidad Siglo 21 se visualiza como una comunidad que forma y desarrolla individuos comprometidos tanto con la institución como con la sociedad. Aspira a ser reconocida por su carácter innovador y su liderazgo en tecnología, contribuyendo significativamente al avance en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, se distingue por su conciencia social y su esfuerzo constante por democratizar el acceso a la Educación Superior.

→ **Valores**

◆ *DEMOCRÁTICA*

La Universidad Siglo 21 defiende el sistema democrático como el modelo más adecuado para el desarrollo de las sociedades y la protección de las libertades individuales y los derechos humanos. En base a esta convicción, no permite en su comunidad educativa ideologías fundamentalistas o terroristas que atenten contra el orden institucional utilizando métodos antidemocráticos.

◆ *LAICA*

La Universidad Siglo 21 es una institución no confesional, abierta a estudiantes de todas las creencias religiosas.

◆ *TRASCENDENTE*

La Universidad Siglo 21 orienta su misión más allá de las circunstancias actuales, proyectando su labor hacia el largo plazo y superando los límites generacionales de sus fundadores y autoridades temporales.

Espacio curricular

Este proyecto interdisciplinar, está focalizado en dos asignaturas que se localizan en el programa de ingreso a la Universidad Siglo 21 para estudiantes que van a dar sus primeros pasos en el nuevo mundo universitario. Las materias con las que se van a trabajar corresponden a, **Aprender en el Siglo 21 y Tecnología y Procesos Globales**. Dos cátedras que establecen una base para la formación académica y personal de cada estudiante, motivando a desarrollar su máximo potencial, descubriendo competencias y habilidades necesarias, pilares para llegar a la meta de su carrera universitaria. Cada una de estas materias, tiene un enfoque que aborda el aprendizaje desde diferentes perspectivas, pero combinando sus espacios curriculares, se puede lograr potenciar al estudiante, obteniendo un aprendizaje más activo y significativo.

Desarrollar Metahabilidades, manejo óptimo de las emociones, aprender técnicas y nuevas estrategias de estudios, son algunos conceptos que son abordados en la materia Aprender en el siglo 21. Ahora bien, estas habilidades, combinadas con el alcance de la tecnología y la dinámica social, va a conceder una perspectiva interdisciplinaria abarcando el desarrollo de habilidades cognitivas y tecnológicas, reflexionando sobre el impacto educativo de la tecnología, se busca que los estudiantes, adquieran las competencias y habilidades necesarias para capacitarse y prepararse frente a los desafíos de un entorno en constante evolución.

Contenidos a trabajar

A continuación, se desarrolla los contenidos de cada materia que se van a trabajar

- **Aprender en el siglo 21**

Modelo Académico Siglo 21

-Modelo Académico Siglo 21: Aprendizaje por competencias.

-Metahabilidades. Aprender a aprender y Aprender a emprender

Nuevos enfoques. Miradas múltiples y mentalidad de crecimiento.

-Diferenciales Siglo 21. Centros de excelencia Simulación de escenarios posibles para elegir estratégicamente

-Universidad Mediada por la tecnología

- **Tecnología y procesos globales.**

Naturaleza y alcance de la tecnología

- Significado y alcance del concepto Tecnología. Tipos de Tecnología. Evolución de la tecnología: costos y beneficios.
- Revolución tecnológica y nuevos paradigmas. Fenómenos de disrupción. Cambios en la vida de la sociedad. Tres primeras revoluciones.
- 4ta Revolución o Revolución Tecnológica. I.A
- Impacto de la Inteligencia Artificial en las Organizaciones. Transformación digital.

Fundamentación teórica

Este proyecto demuestra la necesidad de preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno desde una perspectiva integral. El desafío principal, es desarrollar en los estudiantes que darán sus primeros pasos en la universidad, las competencias necesarias para autorregular su aprendizaje, gestionar sus emociones y hacer uso de la tecnología de manera estratégica en un entorno académico.

El siguiente proyecto estudia el desafío de adaptar la educación universitaria al contexto del siglo XXI, donde la tecnología ha revolucionado las formas de aprender, enseñar y acceder al conocimiento. Los estudiantes están cada vez más inmersos en el uso de herramientas tecnológicas, lo que hace evidente la necesidad de actualizar el modelo educativo tradicional para mantener su relevancia y efectividad. La educación debe evolucionar para responder a las expectativas de una generación que demanda estilos de aprendizaje que los prepare para el futuro laboral y social.

Para alcanzar el éxito en este proceso de transformación, resulta indispensable y útil poder redefinir la relación entre docentes y estudiantes, promoviendo un enfoque donde el estudiante sea el centro del aprendizaje y el docente asuma un rol de facilitador, mentor y guía. El docente del siglo XXI ya no debe ser percibido como una figura autoritaria o como la única fuente de conocimiento, sino como un acompañante en el proceso de aprendizaje autónomo y personalizado de cada estudiante.

El gran reto es encontrar la manera de hacer que el aprendizaje sea realmente útil y motivador, aprovechando las tecnologías digitales en la enseñanza. La idea es que los estudiantes vivan nuevas experiencias de aprendizaje que les ayuden a desarrollar las habilidades que necesitarán para moverse con confianza en un mundo cada vez más digital y desafiante.

El termino *Innovación*, tiene sus orígenes en Grecia en el siglo V a.c, con la palabra *kainotomia* que se deriva del griego *kainos* que significa nuevo. Para los filósofos y escritores de la época significaba: *introducir un cambio en el orden establecido* (Godin, 2015a).

Desde el punto de vista etimológico de la palabra, se deriva del latín innovatio que significa crear algo nuevo (Rivas Navarro, 2000; Zabalza, 2012). Por lo que se puede describir como:

La introducción de algo nuevo que produce mejora, el hecho de pasar de lo que se tenía antes, a un estado de mejoría, supone la presencia de un cambio (...) la innovación es algo planeado, deliberado, sistematizado y más obra de nuestro deseo de cambio, el cual generalmente es más espontáneo. (Moreno, B. 2004).

LA Real Academia Española (RAE) define la innovación como: acción o efecto de innovar o bien, creación o modificación de un producto, y su introducción al mercado (Española, 2014).

La **innovación educativa** no se limita solo a la tecnología, sino que incluye la transformación de las prácticas pedagógicas, la reorganización del tiempo y espacio educativo, y la incorporación de enfoques centrados en el estudiante. Zabalza & Zabalza (2012), describen que la innovación educativa no es solo hacer algo distinto o diferente, sino que lo que decidimos emprender en algún campo educativo nos brinde mejores resultados. No significa buscar un cambio continuamente hacia lo novedoso o lo último que haya aparecido en materia de recursos educativos, sino más bien, es un cambio hacia la apropiación de procesos en búsqueda de mejorar la educación, es ir en dirección hacia una acción reflexiva que se va construyendo.

...la innovación tiene matices y connotaciones en función del contexto cultural, científico, técnico o profesional en que se utiliza; por ejemplo, en el campo tecnológico, en términos de innovación suele asociarse a la producción de un nuevo objeto o artefacto; mientras que en el ámbito de la cultura, la actividad humana y las ciencias sociales incluidas la educación, predominantemente se vincula a la idea de modificación de actitudes, comportamientos, procedimientos, modos de hacer y cursos de acción a veces con la utilización de ciertos instrumentos. (Rivas Navarro, 2000)

Aguerrondo (2010), destaca la necesidad de abandonar enfoques pedagógicos tradicionales y adoptar estrategias innovadoras para mejorar la calidad de la educación e ir preparando a los estudiantes para el mundo actual, no hay que desestimar que la educación es un proceso complejo y dinámico, no un hecho aislado, donde involucra a personas y grupos, implicando transformaciones y cambios. Es un cambio de enseñanza y aprendizajes que se deben adaptar a las diferentes necesidades de los estudiantes en busca de su desarrollo integral. La innovación educativa se desarrolla a partir de un cambio de paradigma, utilización eficaz de recursos existentes, nuevos diseños curriculares y proactividad docente.

Según UNESCO, *“La innovación educativa es un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma tradicional”* (UNESCO Perú, 2016, p. 3).

Por otra parte, *“la innovación educativa también puede ser concebida como la capacidad creativa desarrollada por los agentes educativos, que pretende replantear la práctica pedagógica a fin de modificar hábitos para atender las necesidades educativas de los estudiantes de forma integral”* (Ministerio de educación, 2013; Laitón, Gómez, Sarmiento, & Mejía, 2017 p. 82-95).

Dominique Foray y Julio Raffo acotan la innovación educativa a:

“El acto de crear y difundir nuevas herramientas educativas, practicas instruccionales, organizacionales y tecnológicas” (Foray & Raffo, 2012).

Con esta breve introducción podemos decir que, la innovación educativa se refiere a la introducción de cambios significativos en las prácticas de enseñanza y aprendizaje para mejorar la calidad educativa y responder a las demandas del entorno actual. Esto también incluye la integración de nuevas tecnologías, metodologías activas y enfoques centrados en el estudiante para el desarrollo de habilidades. Cada estudiante, posee un conjunto de habilidades e inteligencias, que, desde el punto de vista de la innovación educativa, ofrece un abanico de posibilidades y oportunidades de aprendizaje que fomentan las fortalezas individuales y grupales de los estudiantes, gracias al concepto de inteligencias múltiples, propuesto por Howard Gardner (1983).

En el contexto del siglo XXI, la innovación educativa emerge como un componente principal en el desarrollo académico de las materias de *“Aprender en el Siglo 21”* y *“Tecnología y Procesos Globales.”* En la materia Aprender en el siglo 21, la innovación educativa se orienta en fomentar competencias básicas como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la autorregulación del aprendizaje. Los modelos pedagógicos adoptados buscan potenciar la autonomía del estudiante, integrando la tecnología como una herramienta mediadora que facilita un aprendizaje más dinámico y personalizado.

Por otro lado, la materia *“Tecnología y Procesos Globales”*, manifiesta que la innovación educativa se entrelaza con una reflexión crítica sobre el impacto de la tecnología en la sociedad. Este enfoque reconoce a la tecnología no solo como una herramienta, sino como un elemento integral del entorno educativo que puede ser utilizado para completar los procesos pedagógicos. En este sentido, la innovación educativa se concibe como una oportunidad para rediseñar el papel de la tecnología en el aprendizaje, no solo para mejorar el rendimiento académico, sino para apoyar el desarrollo integral y holístico de los estudiantes.

Se ha demostrado que el aprendizaje se vuelve más flexible y adaptativo, poniendo en práctica teorías educativas como el constructivismo. Esta teoría sostiene que el conocimiento no se adquiere de manera pasiva, sino que se construye activamente a través de la experiencia y la interacción con el entorno, permitiendo de esta manera al estudiante ser un protagonista activo de su propio aprendizaje, mientras que el docente cumple el rol de facilitador o mentor, guiando el proceso.

Algunos de los autores que han desarrollado esta perspectiva, como Vygotsky (1978) destaca la influencia del contexto social y cultural en el aprendizaje a través de su concepto de "zona de desarrollo próximo" (ZDP). Según este principio, los estudiantes aprenden mejor cuando enfrentan desafíos ligeramente más allá de sus capacidades actuales, siempre que cuenten con la orientación de un guía. Otro autor como Piaget (1978), propuso la teoría del desarrollo cognitivo, según la cual las personas construyen activamente su comprensión del mundo mediante procesos de asimilación y acomodación. Para el autor, la interacción entre el individuo y su entorno es fundamental en la formación del conocimiento.

Otra teoría pensada a desarrollar en este proyecto es la de Aprendizaje por competencias, que se centra en el desarrollo de habilidades y conocimientos específicos que los estudiantes necesitan para desempeñarse eficazmente en contextos particulares. En *Diez nuevas competencias para enseñar* (2004), Perrenoud explora las competencias que los docentes deben desarrollar para guiar a los estudiantes en el aprendizaje por competencias, subraya la importancia de crear situaciones de aprendizaje que permitan a los estudiantes aplicar sus conocimientos en contextos reales. Además, promueve el trabajo cooperativo y el uso de la tecnología en la educación. Este enfoque garantiza que los estudiantes no solo adquieran conocimientos teóricos, sino que también desarrollen las competencias necesarias para aplicarlos de manera efectiva en su vida académica y profesional. Por otra parte, me gustaría agregar otro enfoque pedagógico para enriquecer el proyecto que está muy relacionado con la teoría de aprendizaje por competencias, y es la de Aprendizaje pleno, un modelo propuesto por varios profesionales como psicólogos, investigadores, profesores, quienes propusieron preparar estudiantes no solo en lo académico, sino complementarlos y fortalecerlos en una educación integral, y prepararlos para ser ciudadanos competentes y comprometidos con la sociedad.

La Universidad Siglo 21, visionó un modelo educativo que prepara profesionales capaces, innovadores, líderes que estén formados y capacitados competentes para un mundo que necesita protagonistas activos para transformar el mundo que lo rodea. Por medio del modelo academia 21, se sustenta diferentes modalidades de aprendizaje y proyectos, como innova educa, modelo de aprendizaje basado en competencias, educación positiva, entre otros. Se aborda la educación y aprendizaje a través de diferentes metodologías como el aula invertida, la gamificación, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje

vivencial y activo, formando ciudadanos con valores que promuevan una sociedad más inclusiva.

El proyecto interdisciplinario entre las materias "Aprender en el siglo 21" y "Tecnología y Procesos Globales" se inscribe dentro del modelo Academia 21, con el objetivo de preparar a los estudiantes para el entorno académico, y en el futuro, sean profesionales competentes capaces de adaptarse y sobresalir en un mundo cada vez más exigente, complejo y tecnológico.

A nivel global, la educación superior está experimentando cambios significativos. La tecnología está desempeñando un papel cada vez más importante en la enseñanza y el aprendizaje, facilitando el acceso a la educación y promoviendo nuevas formas de interacción y colaboración. Al combinar el enfoque en el autoconocimiento, las competencias emocionales y el uso de tecnología, el proyecto se alinea con las tendencias globales hacia un aprendizaje más holístico y centrado en el estudiante.

El proyecto se desarrollará durante el tiempo de un bimestre, utilizando una clase a la semana de una hora reloj, unificando ambas materias para llevar a cabo las actividades. Este proyecto permite que los estudiantes vayan adquiriendo y trabajando habilidades transversales, como pensamiento crítico, resolución de problemas, comunicación, creatividad, entre otras, además de competencias para ir profundizando en las nuevas tecnologías y técnicas de autorregulación. El periodo bimestral permite un feedback ágil y continuo familiarizando a los estudiantes en la adaptación de las actividades a medida que va avanzando el proyecto.

La evaluación se ideó como un proceso continuo y formativo. El modelo de evaluación elegido para este proyecto consta de una evaluación continua y formativa, la complementación de estos tipos de evaluaciones, permite un seguimiento personalizado del progreso de los estudiantes, enfocándose en el desarrollo de competencias, centrada en la demostración de habilidades y conocimientos en situaciones prácticas. Mayer afirma que "las estrategias didácticas innovadoras son fundamentales para promover un aprendizaje activo y significativo en los estudiantes" (Mayer, 2008, p.34).

El uso de proyectos colaborativos permite a los estudiantes aplicar lo aprendido en contextos cercanos a su futura realidad profesional. A través de esta metodología, pueden desarrollar y poner en práctica competencias para su carrera universitaria, al mismo tiempo que enriquecen su crecimiento académico, personal y social. De esta manera, van adquiriendo una formación que los ayudará a ser profesionales integrales con un enfoque holístico.

Objetivos Conceptuales

- **Comprender** el modelo Académico del siglo 21, enfatizando en estrategias de enseñanza como aprendizaje por competencias, aprendizaje pleno y Metahabilidades.

- **Analizar** el impacto de la evolución tecnológica sumando la inteligencia artificial en las organizaciones y en la sociedad.

Objetivos Procedimentales

- **Desarrollar** habilidades de autorregulación del aprendizaje aplicando estrategias metacognitivas y de planificación.
- **Utilizar** recursos tecnológicos para la resolución de problemas académicos.

Objetivos Actitudinales

- **Fomentar** la mentalidad de crecimiento y apertura hacia la innovación y el cambio tecnológico que se encuentra presente en la vida diaria.

Eje del proyecto educativo – Secuencias Didácticas

El concepto de estrategias de enseñanza, puede estar asociado a metodologías o pasos a aplicar para obtener un fin, en otros textos se asocia la estrategia de aprendizaje y enseñanza como dos conceptos diferentes. Según Anijovich y R. Mora (2010):

Las estrategias de enseñanza como el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué. (p. 23)

En los siguientes párrafos, se describen las 8 secuencias didácticas, programadas en el proyecto interdisciplinario, *“Reformulando el proceso de aprendizaje universitario para las competencias y habilidades del futuro”*.

En este proyecto, se va a trabajar con un módulo de cada materia: en "Aprender en el Siglo 21", se abordará el módulo 3, y en "Tecnología y Modelos Globales", el módulo 1.

El objetivo es que los estudiantes vivan una experiencia de aprendizaje interdisciplinaria que les ayude a comprender mejor cómo la era digital transforma nuestra sociedad y el entorno académico. Se intentará focalizar que no solo adquieran conocimientos, sino que también los conecten con su realidad y su futuro profesional.

Para lograrlo, combinaremos actividades individuales con dinámicas grupales. Durante las clases, trabajarán de manera individual o en equipos de hasta cinco personas, dependiendo la

clase a desarrollar, y enfrentarán distintos desafíos diseñados para hacerlos reflexionar, crear y aplicar lo aprendido de una manera práctica.

A lo largo del proyecto, cada estudiante deberá identificar y rescatar un elemento clave de cada clase: puede ser un concepto, una frase que le haya resonado, una imagen, una idea o incluso una actividad que le haya resultado significativa. Todo esto culminará en la creación de un portfolio digital individual, donde cada uno podrá plasmar su recorrido de aprendizaje. Este material podrá incluir textos, imágenes, palabras clave e incluso videos cortos (de hasta cinco minutos), con el propósito de compartir, de manera creativa y personal, todo lo aprendido durante el proceso.

Desarrollo del proyecto

Clase 1: Modelo Académico Siglo 21 y Evolución de la Tecnología

Se trabajará con el contenido de:

- Introducción al modelo académico Siglo 21
- Aprendizaje por competencia: Definición y relevancia.
- Significado y alcance del concepto de tecnología
- Evolución de la tecnología.

El objetivo de esta clase es que los estudiantes comprendan el modelo académico del Siglo 21 y su relación con el aprendizaje por competencias, mientras analizan la evolución de la tecnología y el impacto en la educación. Se busca que los estudiantes desarrollen habilidades de análisis comparativo y reflexión crítica a través de actividades colaborativas.

La actividad principal es un análisis comparativo entre el sistema educativo tradicional y el aprendizaje por competencias. Este enfoque promueve el aprendizaje activo y colaborativo, utilizando una estrategia constructivista donde los estudiantes, organizados en grupos, construyen conocimiento a partir de la reflexión. Además, permite conectar conceptos abstractos con ejemplos concretos, fomentando la metacognición y el pensamiento crítico.

El docente será el responsable de guiar la introducción, dinamizar la discusión y facilitar los materiales didácticos. Además, supervisará el trabajo en grupos y moderará las presentaciones finales de los estudiantes, asegurándose de que se cumplan los objetivos de la clase.

Dinámica de la Actividad

Inicio (20 minutos)

Se proyectará un video corto de 5 minutos sobre la evolución de la tecnología en la educación.

<https://www.youtube.com/watch?v=yXeQjiNOVSY>. Este material ayudará a contextualizar el proceso de la clase.

Al finalizar la proyección del video, se realizará una [presentación en PowerPoint](#), donde se desarrollarán los conceptos propuestos para esta secuencia, al finalizar la presentación de 10 diapositivas, se guiará una discusión a partir de la pregunta: **"¿Cómo creen que la tecnología ha cambiado la forma en que aprendemos?"**. Los estudiantes deben participar, compartiendo ideas y opiniones, mientras el docente va induciendo el camino de las respuestas hacia la relación con el aprendizaje por competencias, resaltando ejemplos del video y la presentación para ayudar a conectar los conceptos generales con la experiencia que se busca en los estudiantes.

Desarrollo (25 minutos)

Durante los primeros 5 minutos, los estudiantes se dividirán en grupos de 5, seleccionados a través de la dinámica de elección de números aleatorios, se colocará una bolsa con papeles con números escritos, y cada alumno irá sacando un número, al haber extraído todos los papeles, se agruparán de acuerdo a los números iguales extraídos de la bolsa. Por ejemplo, todos los números 1 formarán un grupo, los números 2 otro y así sucesivamente.

La actividad principal contará de 2 partes de 10 minutos cada una, para comenzar con la actividad, se les proporcionará preguntas guía para analizar y reflexionar sobre aspectos como el rol del docente, las metodologías, el uso de la tecnología, y los resultados en el aprendizaje.

Las preguntas guías de base para continuar con la actividad pueden ser:

- **¿Cómo cambia el papel del docente en cada sistema?**
- **¿Qué diferencias hay en las metodologías de enseñanza y aprendizaje?**
- **¿De qué manera se emplea la tecnología en cada sistema?**
- **¿Cómo impacta cada enfoque en el aprendizaje de los estudiantes?**

Para la segunda parte de la actividad, cada grupo obtendrá un enlace a través de WhatsApp, con una plantilla de google presentación para completar un cuadro comparativo entre sistemas educativos tradicionales y aprendizaje por competencias y tecnología. Por ejemplo:

Aspectos	Sistema Educativo Tradicional	Aprendizaje por Competencias
Rol del Docente	El docente es la fuente principal de conocimiento, es la autoridad de la clase.	El docente actúa como facilitador o mentor del aprendizaje, facilitando el aprendizaje autónomo.
Metodologías	Clases expositivas centradas en la transmisión de contenido	Métodos activos y participativos, como proyectos y resolución de problemas.
Uso de Tecnología	Uso limitado, se focaliza más en textos y clases presenciales.	Uso intensivo de herramientas digitales y clases virtuales, además de simuladores, por ejemplo.
Resultados en el aprendizaje	Enfoque en la memorización de conceptos, evaluación con exámenes	Desarrollo de habilidades prácticas y competencias, evaluación continua a través de proyectos.

El docente será el encargado de supervisar y guiar a los grupos durante el trabajo grupal, ofreciendo apoyo cuando sea necesario.

Cierre (15 minutos)

Cada grupo presentará brevemente su cuadro comparativo destacando las diferencias claves entre los sistemas educativos tradicionales y el de aprendizaje por competencia. La reflexión debe ser guiada en torno a los beneficios y desafíos de cada enfoque y cómo la tecnología va transformando la educación.

Se fomentará la reflexión final mediante una pregunta abierta: "**¿Qué desafíos creen que aún enfrentamos con la tecnología en la educación?**".

Los recursos didácticos a utilizar serán:

- [Presentación en PowerPoint](#) con conceptos clave sobre aprendizaje por competencias y tecnología.
- Video (5 minutos) sobre la evolución de la tecnología en la educación. <https://www.youtube.com/watch?v=yXeQjiNOVSY>.
- Cuadro comparativo digital (Google Presentación - [Cuadro Comparativo Digital](#)) para análisis colaborativo.
- Pizarra digital, papel y lapicera o pizarra física con fibrones y borrador.
- Teléfonos, Tablet o computadora para la elaboración del cuadro comparativo.
- Equipo de sonido.
- Internet.

La evaluación será formativa, centrada en la participación activa y la colaboración dentro de los grupos. Se evaluará:

- Análisis crítico en la realización del cuadro comparativo. Evaluar cómo cada grupo aborda las diferencias entre los sistemas educativos y la integración de la tecnología.
- Creatividad y calidad en las ideas aportadas en el impacto de la tecnología en la educación.
- Presentación grupal: claridad, cohesión y relevancia de las conclusiones presentadas y participación de todos los miembros del grupo.
- Utilizar rúbrica evaluativa como guía del Anexo.

Clase 2: Metahabilidades y Revolución Tecnológica

Contenido:

- Metahabilidades: Aprender a aprender y aprender a emprender.
- Desarrollo de la mentalidad de crecimiento.
- Revolución Tecnológica y nuevos paradigmas.
- Fenómenos de disrupción tecnológica: cambios sociales y educativos.

El objetivo de la segunda clase es que los estudiantes comprendan y reflexionen sobre la relación entre las Metahabilidades y la Revolución Tecnológica, y cómo la mentalidad de crecimiento puede potenciar tanto el aprendizaje como el emprendimiento en un mundo tecnológico. Se espera que, a través del trabajo colaborativo, los estudiantes visualicen cómo la

inteligencia artificial impacta en el futuro del trabajo y en el desarrollo de habilidades adaptativas.

La actividad es colaborativa y constructivista, promoviendo una participación activa de los estudiantes. Les permite conectar conceptos teóricos con aplicaciones prácticas. A través de la simulación y el uso de mapas conceptuales, los estudiantes pueden explorar el impacto de la tecnología en el aprendizaje y el emprendimiento, desarrollando habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas, esenciales para el siglo XXI.

El docente será responsable de guiar la reflexión inicial y coordinar la dinámica grupal, ofreciendo apoyo técnico si es necesario, mientras que los estudiantes liderarán la creación de los escenarios y mapas conceptuales.

Dinámica de la actividad

Inicio (15 minutos)

El docente presenta brevemente los conceptos clave de la clase: Metahabilidades y Revolución Tecnológica, mediante una [presentación de Powerpoint](#) de 7 diapositivas. Al finalizar, la presentación, se continúa con una proyección de un video de 5 minutos, auspiciado por Aprender Juntos de BBVA de la psicóloga e investigadora Carol Dweck sobre la mentalidad de crecimiento, <https://www.youtube.com/watch?v=bNL2g44dSdk> , para mostrar cómo una mentalidad abierta al cambio puede potenciar el aprendizaje.

Reflexión inicial dirigida por el docente, **¿Cómo la mentalidad de crecimiento puede potenciar el aprendizaje y emprendimiento en un mundo tecnológico?** Al realizar esta pregunta, se invita a los estudiantes a reflexionar sobre el concepto de mentalidad de crecimiento con Metahabilidades y la revolución tecnológica, fomentando el pensamiento crítico y reflexivo en base a lo transmitido por el video, además las respuestas permitirán desarrollar la actividad principal.

Desarrollo (30 minutos)

Los estudiantes se dividen en grupos de 5 personas según afinidad de los mismos. Cada grupo debe diseñar un escenario simulado donde la IA impacte en el aprendizaje o el emprendimiento, utilizando plataformas colaborativas como [Miro](#). El objetivo es imaginar cómo las tecnologías emergentes podrían influir en el desarrollo de nuevas habilidades o en la transformación de modelos de negocio, utilizando como pregunta inicial, **¿Qué habilidades son necesarias para adaptarse a los nuevos paradigmas tecnológicos?**, el objetivo de esta pregunta es enfocar el análisis de los estudiantes en cómo la evolución tecnológica afecta la educación y/o modelos de negocios, a través de nuevas habilidades.

Mientras diseñan los escenarios, deben hacer uso de plataformas digitales para organizar sus ideas y justificar sus decisiones.

Cierre (15 minutos)

Cada grupo tiene 5 minutos para exponer brevemente el escenario que crearon. El docente recoge las conclusiones más relevantes y hace un cierre integrador de los temas.

Recursos a utilizar en esta secuencia:

- Video de [Aprender Juntos](#), sobre la mentalidad de crecimiento
- Plataforma colaborativa [Miro](#) para diseñar los escenarios simulados.
- Computadoras o dispositivos con acceso a internet.
- Internet
- Equipo de sonido.

En esta clase se realizará una evaluación observable sobre desempeño activo en las discusiones durante toda la actividad propuesta en la clase (participación en la reflexión inicial y colaboración en la plataforma miro), desempeño individual y grupal de cada estudiante, sobre la calidad y creatividad de los escenarios creados, claridad en las presentaciones grupales y la capacidad de sintetizar y exponer las conclusiones de manera efectiva.

Utilizar rúbrica evaluativa como guía del Anexo.

Clase 3: Nuevos Enfoques Educativos y la 4ta Revolución Tecnológica

Contenido:

- Nuevos enfoques: Miradas múltiples y la mentalidad de crecimiento en el aprendizaje.
- 4ta Revolución Tecnológica: IA y su impacto en la sociedad.

El objetivo de la actividad es fomentar la reflexión crítica de los estudiantes sobre la influencia de la mentalidad de crecimiento en su capacidad de adaptación frente a la automatización y la inteligencia artificial (IA) en el ámbito laboral y educativo. Los estudiantes también desarrollarán habilidades de autoconocimiento y auto expresión, al plasmar sus ideas sobre su propio crecimiento ante los desafíos tecnológicos.

La actividad principal será un debate acompañado de una producción creativa (frase o palabras inspiradoras). Se elige el debate porque fomenta el pensamiento crítico y el intercambio de ideas. Este tipo de actividad creativa permite a los estudiantes reflexionar sobre su proceso de adaptación y generar una visión personal sobre su crecimiento de una manera constructivista.

El docente será el responsable de moderar el debate y observar la producción creativa de los estudiantes, aclarando y/o despejando dudas posibles. Además, se encargará de proporcionar retroalimentación a lo largo del debate y de la exposición.

Dinámica de la actividad

Inicio (10 minutos)

El docente comenzará, mostrando una [presentación](#) con conceptos generales, imágenes y videos, donde se pueda observar los principales avances de la IA y su impacto en la sociedad, ligándose a la importancia de tener una mentalidad flexible y adaptable (crecimiento) ante estos cambios.

Desarrollo (30 minutos)

A partir de los conceptos aprendidos, los estudiantes contarán con 10 minutos para dividirse en dos grupos para realizar la actividad principal de la clase. Para la generación de los grupos, se elaborarán tarjetas que las mismas tendrán nombres/logotipo de aplicaciones, por ejemplo: Duolingo, Babbel, Khan Academy, Moodle, Coursera, Quizlet, Netflix, Disney+, HBO, YouTube, Amazon Prime, Vix, Paramount+, Viki, DGo, entre otras apps. Se dividirá la pizarra en 2 y de un lado, a medida que los estudiantes vayan sacando las tarjetas con el logotipo o nombre de la aplicación, se irán acomodando del lado de la pizarra que corresponda, ya sea grupo app de entretenimiento o grupo app educativas. La idea es que los estudiantes mediante un juego relacionado con el impacto de la tecnología en la sociedad puedan agruparse para resolver la actividad del día.

Los grupos tendrán 20 minutos para debatir entre los integrantes y organizar sus ideas sobre la IA y su impacto en la sociedad. Deben ponerse de acuerdo y elegir una aplicación para exponer la actividad. Cada grupo formado, deberá elegir a un estudiante que será quien actúe de vocero, frente a la clase, al momento de explicar las conclusiones de la actividad grupal.

El docente moderará el debate, asegurando que todos los estudiantes participen activamente y respeten el turno de palabra.

Cierre (20 minutos)

Cada vocero expondrá la frase o palabras inspiradoras que reflejen cómo perciben, como grupo, las ideas generadas sobre la IA y su impacto en la sociedad. Los estudiantes pueden utilizar frases o palabras de otras personas, pero deben indicar la fuente correctamente. Esta actividad fomenta la autoexpresión y la conexión con lo discutido en el debate. Una vez concluida las exposiciones, el docente realiza una reflexión grupal oral, destacando las ideas más representativas y cómo la mentalidad de crecimiento puede marcar una diferencia en el contexto de la Cuarta Revolución Tecnológica.

Recursos a utilizar:

- Dispositivos electrónicos, Computadora. [Presentación de PPT](#).
- Proyector.
- Pizarras físicas con marcador y pizarra digital para anotar ideas clave durante el debate.
- Internet.
- Equipo de sonido
- Aplicaciones para exponer las conclusiones de la actividad.

Se evaluará la participación activa en el debate, la capacidad de argumentación, y el respeto a las ideas ajenas. Además, la calidad reflexiva y originalidad en la elaboración de las frases o palabras inspiradoras.

Utilizar rúbrica evaluativa como guía del Anexo.

Clase 4: Centros de Excelencia y Transformación Digital

Contenido:

- Diferenciales Siglo 21: Centros de Excelencia.
- Estrategias de simulación de escenarios para la toma de decisiones.
- Transformación digital en las organizaciones y la educación.

El objetivo es que los estudiantes apliquen los conceptos de transformación digital y simulación de escenarios mediante el diseño de un escenario respaldado por tecnologías digitales y el desarrollo de un breve vídeo simulando un juego de rol entre profesionales, integrando herramientas multimedia.

Se comenzará la clase con una breve introducción al tema y las indicaciones para realizar la actividad de la clase. Cómo deben diseñar un escenario y el desarrollo de un video de simulación para la toma de decisiones.

Ambas actividades fomentan el aprendizaje práctico, promueven la toma de decisiones y la integración de tecnologías digitales.

Dinámica de la actividad

Inicio (10 minutos)

[Presentación](#) básica con el tema de la clase y las indicaciones para la actividad.

Los estudiantes deben diseñar un escenario donde el aprendizaje esté respaldado por tecnologías digitales y desarrollar un breve video de simulación de un juego de rol para toma de

decisiones. Se explican ejemplos rápidos de herramientas/complementos digitales que pueden utilizar (subtítulos, memes, imágenes). El objetivo de esta clase es la de diseñar un escenario donde se simula una toma de decisiones utilizando herramientas digitales.

Los estudiantes se deben organizar en grupos de 2 estudiantes a libre elección, cuando estén agrupados, se planteará la siguiente situación; Los dos se encuentran viajando por una autopista, cuando el vehículo en el que se transportan comienza a levantar temperatura y deben llamar a la grúa, pero se dan cuenta que se quedaron sin baterías en el celular, por lo que uno, debe ir al pueblo más cercano y el otro debe quedarse a cuidar el vehículo, ***¿Cuál de los dos, irá al pueblo en busca de ayuda?*** De acuerdo a las opciones que cada estudiante haya elegido, es cómo se formarán los grupos de trabajo, por un lado, los que deciden ir al pueblo a buscar auxilio y, por otro lado, los que se quedan a cuidar el vehículo. Una vez formados los 2 grupos, comenzarán con la producción de la actividad.

Desarrollo (40 minutos)

Primera parte (20 minutos): *Diseño del escenario*

Cada grupo de estudiantes debe diseñar un escenario en un entorno educativo o profesional utilizando herramientas digitales como Canvas o Genially, por ejemplo. Pueden utilizar plantillas preestablecidas para la parte creativa y así destinar más tiempo en crear el contenido del escenario. El mismo debe estar basado en un contexto de toma de decisiones fomentando la creatividad en el enfoque.

Segunda parte (20 minutos): *Desarrollo del video*

Cada grupo graba un video breve de una duración máxima de 2 minutos, utilizando alguna aplicación, como *Capcut*, y simulando un juego de rol entre profesionales, usando subtítulos, gráficos, imágenes, memes o lo que se les ocurra para enriquecer la producción y tenga sentido en el hilo de la simulación, la idea es integrar herramientas multimedias de un contenido visual, el video debe ser un reflejo de lo aprendido sobre simulación de escenarios.

Cierre (10 minutos)

Cada grupo va a presentar su escenario y mostrar su video brevemente.

El docente comenta a modo de feedback los puntos fuertes de cada presentación y fomentará el uso de las herramientas digitales.

Recursos a utilizar:

- Presentación de [PowerPoint](#).
- Computadoras y/o celulares.
- Herramientas colaborativas (App Canvas y App Capcut).

- Proyector
- Equipo de sonido
- Internet

Se evaluará mediante la observación del proceso de trabajo en grupo, el criterio utilizado entre los miembros del grupo, creatividad, calidad y la integración de la tecnología. Se tomará en cuenta la capacidad de los estudiantes para comunicar clara y efectiva las decisiones elaboradas en sus escenarios. La idea es lograr un equilibrio entre el tiempo de trabajo colaborativo, aplicación práctica de los conocimientos en transformación digital, simulación de escenarios y uso de herramientas digitales.

Utilizar rúbrica evaluativa como guía del Anexo.

Clase 5: Autoliderazgo y el Impacto de la IA

Contenido:

- Autoliderazgo: Estrategias para forjar un camino personal y profesional.
- Impacto de la IA y la transformación digital en el liderazgo.

El objetivo de la clase número 5 es que los estudiantes logren diseñar un plan de autoliderazgo integrando las competencias adquiridas durante el cursado, considerando el impacto de la inteligencia artificial (IA) y la transformación digital en el liderazgo.

Deberán elaborar en grupo un mapa conceptual para luego exponerlo grupal.

El docente facilitará la actividad, brindando orientación y retroalimentación.

Dinámica de la Actividad

Inicio (15 minutos)

La introducción, se dividirá en 2 partes, una primera parte donde se reproducirá dos videos, el primero relacionado a la transformación digital, video creado y producido por Fernando Thompson De La Rosa, Director General de Tecnologías de la Información de México, con una duración de 3 minutos, <https://www.youtube.com/watch?v=W6jm0dWnup0> y el segundo video, es una producción innovadora y creativa sobre el autoliderazgo en la transformación digital, creado y producido por Gerd Leonhard quien es , autor, asesor, cineasta y director ejecutivo de The Futures Agency con sede en Zurich, Suiza, que tiene una duración aproximada de 4 minutos. <https://www.youtube.com/watch?v=ystdF6jN7hc>.

El docente, una vez finalizada la proyección de ambos videos introductorios al tema, explicará la consigna de la actividad que ayudará a formar los grupos, para tal fin se utilizará la

plataforma

quizizz,

<https://quizizz.com/join/quiz/6719c1102207a541504783bd/start?studentShare=true> en la que se deben responder 5 preguntas cerradas, múltiple opción. Al obtener las respuestas, se formarán 2 grupos, los cuales se dividirán de acuerdo al puntaje obtenido y la posición en la que hayan finalizado la actividad, de esta manera se agrupará el primero con el último, en el grupo 1, el segundo con el penúltimo en el grupo 2, el tercero con el antepenúltimo en el grupo 1, y así sucesivamente hasta que el total de estudiantes se haya dividido en ambos grupos, la idea de esta actividad es fomentar las habilidades de cada estudiante y que el estudiante más avanzado en el tema, ayude a su compañero/a en lo que va ser la actividad principal.

A continuación, se presenta la actividad principal que consiste en elaborar un mapa conceptual, en la que los estudiantes, de acuerdo a lo que entendieron de los videos introductorios más el material de estudio de la materia, puedan crear, desarrollar e innovar en el mapa conceptual.

Desarrollo (30 minutos)

Los 2 grupos de estudiantes, se dividen y eligen una zona dentro de la institución donde mejor se encuentren para desarrollar todas sus capacidades, habilidades y competencias, para poder trabajar en la elaboración de la actividad. Pueden plasmar la actividad en papel, cuadernos, alguna plataforma digital, es a libre elección de cada grupo. Tendrán un tiempo estimado de 30 minutos para realizar la actividad y regresar al aula.

Cierre (15 minutos)

Cada grupo debe presentar su mapa conceptual en no más de 5 minutos, enfocándose en cómo integraron sus competencias y el impacto de la transformación digital en su plan de autoliderazgo. La idea es que el docente y los estudiantes proporcionen breves comentarios sobre las presentaciones, resaltando ideas clave y áreas de mejora de cada grupo.

Materiales Didácticos a utilizar:

- Computadora
- Internet
- Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=W6jm0dWnup0> -
- <https://www.youtube.com/watch?v=ystdF6jN7hc>
- Aplicación Quizizz
- <https://quizizz.com/join/quiz/6719c1102207a541504783bd/start?studentShare=true>
- Tablet o Smartphone, papel, lapicera, cuaderno, o todo material que cada grupo haya destinado para diseñar el mapa conceptual.
- Material bibliográfico de la materia.

- Equipo de sonido.

Esta actividad tendrá una evaluación formativa, basada en la observación del proceso grupal y la calidad del mapa conceptual presentado. Se tendrá en cuenta:

- La claridad del mapa conceptual, su estructura y demostración de conceptos.
- La creatividad, demuestra la integración de la IA en el contexto del autoliderazgo.
- Colaboración grupal, trabajo en conjunto y equilibrio en la participación de los estudiantes.
- Aplicación de los conceptos.

Cada grupo deberá elaborar una breve reflexión sobre la experiencia en la creación del mapa conceptual.

Utilizar rúbrica evaluativa como guía del Anexo.

Clase 6: Universidad Mediada por la Tecnología y la Disrupción Tecnológica

Contenido:

- Universidad mediada por la tecnología: Innovación educativa.
- Disrupción tecnológica: Retos y oportunidades para las instituciones educativas.

El objetivo de esta secuencia es que los estudiantes analicen los retos y oportunidades que la disrupción tecnológica presenta para las universidades, proponiendo la aplicación de tecnologías disruptivas en un entorno educativo. Además, crearán una infografía que resume sus propuestas, integrando herramientas digitales como Canva. La actividad fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, permitiendo a los estudiantes conectar los conceptos de innovación educativa con soluciones tecnológicas prácticas. Además, la infografía les permite sintetizar y comunicar visualmente sus ideas, desarrollando competencias digitales.

Durante esta clase el docente actúa como facilitador y guía del proceso, brindando retroalimentación sobre las propuestas y apoyando el uso de herramientas tecnológicas para la creación de las infografías.

Dinámica de la Actividad

Inicio (10 minutos)

Para comenzar con la clase el docente realizará una breve [exposición en PowerPoint](#), pero antes de comenzar, dependiendo de la cantidad de estudiantes que haya, separará caramelos masticables de acuerdo a sus colores de envoltorios, cada color indicará un grupo, repartirá un caramelo a cada estudiante y se guardará 3 o 5 caramelos de un color distinto, los cuales serán entregados a los capitanes de grupo, más adelante. Retrocediendo al comienzo, la presentación

se basará en cómo la disrupción tecnológica está impactando las instituciones educativas, resaltando las oportunidades que ofrecen tecnologías emergentes como la inteligencia artificial, realidad aumentada o la realidad virtual para transformar la enseñanza.

Finalizada la presentación, se comenzará con la formación de grupos, la idea es formar de 3 o 5 grupos, dependiendo la cantidad de estudiantes, se seleccionarán los capitanes de acuerdo a las carreras que estudien, la idea es que los estudiantes de las carreras afines a la innovación tecnológica, sean los capitanes de grupo, se seleccionarán 3 o 5 al azar, y se les entregará un caramelo de cada color a cada uno, dependiendo el color del envoltorio de caramelo, se irán formando los grupos, cada grupo debe tener al menos un estudiante de carreras afines a la innovación tecnológica. Una vez formados los grupos, se les asigna la tarea de proponer ideas sobre cómo la universidad puede integrar estas tecnologías disruptivas. Una vez pensadas, deberán plasmar su propuesta en una infografía utilizando la plataforma digital Canva.

Desarrollo (35 minutos)

Los grupos deben generar debates, discutir y crear una propuesta aplicable a la universidad mediada por la tecnología. Deberán considerar cómo estas tecnologías pueden mejorar aspectos como el aprendizaje, la administración educativa o la inclusión. Algunos ejemplos para completar la actividad pueden ser, el uso de IA para personalizar el aprendizaje o utilizar la realidad aumentada para mostrar la anatomía humana en clases de Anatomía descriptiva, etc. Utilizando aplicaciones como Canva, cada grupo debe diseñar una infografía que resume su propuesta, incluyendo los beneficios y los posibles retos de implementar la tecnología seleccionada.

Cierre (15 minutos)

Para finalizar, cada grupo debe exponer su infografía en un padlet <https://padlet.com/fbarolo88/lienzo-f2gcui3ktpydien4>, explicando su propuesta tecnológica/innovadora y cómo creen que esta, contribuirá a la innovación educativa. Para concluir, el docente realizará una reflexión sobre las propuestas presentadas, destacando las ideas innovadoras de cada grupo y el potencial de las tecnologías disruptivas para transformar la educación.

Materiales Didácticos a utilizar

- [PowerPoint](#)
- Internet
- Computadora, Tablet o Smartphone.
- Equipo de sonido.
- Plataforma de diseño digital como Canva
- [Padlet](#)

- Bibliografía de la materia.

La evaluación de esta clase, será continua para evaluar el desempeño de los estudiantes a través de debates grupales y en la creación de la infografía. Se evaluará el trabajo en equipo, la creatividad y el uso adecuado de la herramienta digital. Después de cada presentación, el docente realiza una retroalimentación grupal, destacando fortalezas y posibles mejoras en las propuestas.

Utilizar rúbrica evaluativa como guía del Anexo.

Clase 7: Construcción de portafolio de aprendizaje

Esta penúltima clase, tiene como objetivo que los estudiantes elaboren un portafolio personal que recopile y reflexione sobre las actividades, materiales y experiencias de aprendizaje, desarrolladas durante las 6 clases anteriores, identificando sus avances, fortalezas y áreas de mejora a lo largo del proyecto interdisciplinario.

La actividad principal consta de la elaboración de un portafolio personal de aprendizaje. El portafolio va a permitir al estudiante reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y debe elegir los elementos que considere más significativos, esto ayudará al docente a estimar una evaluación personalizada centrada en el proceso, alineada con un enfoque constructivista. Cada estudiante será responsable de seleccionar y organizar el contenido de su portafolio, mientras que el docente, actuará como guía, brindando retroalimentación sobre el contenido y la estructura del portafolio. Es una actividad que se comenzará en clases, se introducirán los puntos a desarrollar en la actividad, se quitarán dudas, pero se continuará en casa, fuera de la institución.

Dinámica de la Actividad

Inicio (10 minutos)

El docente debe introducir el concepto del portafolio y sus beneficios, explicando su objetivo como una herramienta de autorreflexión y recopilación de aprendizajes, mediante una presentación en [canva](#). La presentación, además contendrá las instrucciones para llevar a cabo la actividad, los elementos que pueden incluir, como actividades, frases, reflexiones y cualquier contenido representativo de su aprendizaje en el proyecto.

Desarrollo (40 minutos)

Durante la creación de portafolio, de forma individual, cada estudiante va seleccionando y organizando el contenido relevante de cada clase. Los que hayan faltado a alguna sesión pueden consultar con compañeros o el docente. Cada estudiante debe elaborar una breve

reflexión sobre cómo los elementos seleccionados reflejan sus fortalezas y áreas a mejorar, como objetivo final, esa reflexión elaborada debe estar plasmada en un video o presentación que lo deben desarrollar y crear en sus hogares, una vez finalizados, lo deben enviar por mail al docente y además presentarlo a la clase en el próximo encuentro.

Cierre (10 minutos)

Los estudiantes comparten sus avances con el docente, quien ofrece retroalimentación constructiva sobre la organización y calidad de las reflexiones en sus portafolios. Se le debe comunicar a los estudiantes que el portafolio servirá como base para la actividad de presentación final, donde expondrán su aprendizaje. En la próxima clase, los estudiantes presentarán una síntesis visual o en video de su portafolio, exponiendo su recorrido y conclusiones del proyecto.

Materiales Didácticos o Recursos a Utilizar

- Cuadernos, carpetas
- Computadora
- Proyector
- Lápices, fibrones o lapiceras
- Recursos digitales para la edición de texto y/o imágenes.
- Internet.
- Plataforma de diseño Canva.

La evaluación será formativa y centrada en el proceso. Se observará, la selección y organización del contenido, sumado a la capacidad de reflexión crítica sobre su aprendizaje, permitiendo identificar avances y áreas de mejoras.

La elaboración del portafolio demostrará cómo los estudiantes se predisponen a demostrar su propio proceso de aprendizaje, transformándose en protagonistas activos de su camino académico

Utilizar rúbrica evaluativa como guía del Anexo.

Clase 8: Presentación Final y Reflexión del Aprendizaje para Grupos Grandes

El objetivo de esta última clase es que los estudiantes realicen una exposición grupal que sintetice su experiencia de aprendizaje, incluyendo una reflexión final sobre los logros y aspectos a mejorar. Esto permitirá una recapitulación y cierre colectivo del proyecto.

Como actividad principal, se deben realizar presentaciones grupales en estaciones rotativas. Se debe dividir la clase en estaciones de exposición, en un total de 6 estaciones las

cuales van a representar a cada clase del proyecto. Esta modalidad va a permitir que gran cantidad de estudiantes, puedan expresar sus ideas y recibir retroalimentación de sus pares en un ambiente controlado, fomentando la interacción y el aprendizaje colectivo.

Dinámica de la Actividad

Inicio (15 minutos)

El docente debe explicar la modalidad de la clase, debe introducir la modalidad de estaciones rotativas y organizar a los estudiantes en grupos de 5 a 10 estudiantes, dependiendo de la cantidad, formando estaciones dentro del aula.

Con anterioridad, puede ser un día antes de la clase, cada estudiante, debe completar un breve [formulario](#) que se enviará por mail para conocer qué habilidades e intereses tiene cada uno. Con los resultados de la encuesta, el docente irá creando los grupos de estudiantes en base a sus habilidades elegidas (habilidades tecnológicas, de comunicación y análisis crítico y síntesis), cada equipo debe contener al menos un representante de cada categoría. Por ejemplo: Cada grupo debería incluir a alguien con habilidades tecnológicas para observar o exponer la infografía. Otro estudiante con fortalezas en comunicación para liderar la exposición. Alguien con buenas habilidades de análisis para estructurar el contenido de la presentación. Esto no solo distribuye las habilidades equitativamente, sino que también promueve un ambiente en el que los estudiantes pueden aprender unos de otros. Al inicio de la actividad, se asignan los roles dentro del equipo (ej.: diseñador, portavoz, analista), lo cual puede ayudar a organizar el trabajo y aprovechar las fortalezas de cada uno.

Desarrollo (35 minutos)

Cada grupo de estudiantes se ubica en una estación, dentro del espacio áulico habrá 6 estaciones, cada estación, representa cada una de las clases brindadas. En cada turno de 5 minutos, uno de los grupos expone, mientras los demás grupos observan y toman notas. Por ejemplo: Turno 1 (5 minutos): Grupo 1 presenta su síntesis y reflexión. Transcurrido el tiempo, los grupos rotan a la siguiente estación, y el siguiente grupo expone, y así sucesivamente. En cada estación, uno de los grupos expone mientras los otros grupos se dedican a escuchar y reflexionar sobre la presentación. Este proceso continúa hasta que todos los grupos hayan pasado por todas las estaciones. Al final de cada turno, los grupos tienen un minuto para hacer una pregunta o un comentario breve, permitiendo así un intercambio rápido de ideas y una retroalimentación constructiva fomentando la coevaluación.

Cierre (10 minutos)

El docente dirige una breve reflexión final grupal en la que destaca las ideas y aprendizajes más importantes compartidos, destacando la importancia del proyecto.

Materiales Didácticos a utilizar

- Computadora y/o celular
- Aplicaciones
- Internet
- Fotografías
- Gráficos
- Palabras
- Afiches
- Lapiceras y hojas físicas.
- Elementos para demarcar la disposición de cada estación para facilitar el movimiento de los grupos.

La evaluación para esta clase, se basará en una evaluación formativa donde la observación del proceso y participación activa de los estudiantes en la dinámica, además se debe utilizar la rúbrica evaluativa propuesta en el anexo del proyecto, la cual, implementa una herramienta de evaluación, con criterios de claridad, organización, profundidad de la reflexión y colaboración, con énfasis en la autoevaluación y la retroalimentación entre pares para fomentar un aprendizaje constructivo.

Utilizar rúbrica evaluativa como guía del Anexo.

Análisis Reflexivo

Nos encontramos en un segmento de la historia donde somos testigos de los avances de la tecnología sobre nuestro mundo, el avance a pasos agigantados de la informática y digitalización sobre las cosas cotidianas de nuestro diario vivir, ya sea en lo laboral como en lo personal, hoy se encuentra sin techo. Sin ir más lejos, el teléfono que utilizamos a diario, ya no cumple la función de teléfono solamente como fue creado, en la actualidad tiene múltiples funciones, actúa como teléfono, agenda, despertador, videojuego, billetera digital, álbum de fotos, televisor, GPS, reproductor de música, anotador, nos permite controlar dispositivos electrónicos de nuestra casa, entre otras decenas de funciones que día tras día van apareciendo para hacer más fácil nuestra vida aunque creando dispositivos más sofisticados.

Así como el teléfono en pocos años sufrió una abrupta evolución, la educación también va mutando gracias a las diferentes herramientas y procesos didácticos que fueron apareciendo para desarrollar un aprendizaje más significativo en los estudiantes. Pero el docente, en su mayoría, quedó "atrapado" en el tiempo, y no supo cómo ingresar y/o adaptarse al nuevo mundo digital, que los estudiantes si pudieron, por lo que la profesión docente en la educación secundaria y superior, en la actualidad, se enfrenta al desafío de preparar a los estudiantes para un mundo digital que se encuentra en constante evolución, una generación de individuos que deben enfrentarse a la vida a brindar soluciones a necesidades que necesitan ser suplidas ayer, en un mundo que requiere ciertas habilidades y competencias que el sistema educativo, no supo cómo desarrollarlas. El docente debe abandonar el papel protagónico de conocimiento absoluto que imparte sobre los estudiantes y transformarse en un líder que guíe a los estudiantes en el desarrollo de habilidades y competencias, fomentar la colaboración entre ellos e incentivar el pensamiento crítico. Este cambio de paradigma abrupto es necesario para que la educación sea relevante para las necesidades del siglo XXI, donde el aprendizaje debe adaptarse rápidamente al contexto cambiante.

El rol activo del profesor "es más que simplemente dictar contenidos", debemos promover un proceso de apoyo que fomente el desarrollo independiente y completo de los estudiantes. Los profesores deberíamos actuar como facilitadores para favorecer la transición de los estudiantes de la dependencia a la autonomía. Es bueno destacar en este segmento de la reflexión, que el docente tiene un trayecto vivido, un camino realizado lleno de experiencias, buenas y malas seguramente, donde el gran desafío consta de poder fusionar esa trayectoria con lo que los estudiantes de hoy necesitan desarrollar para enfrentar lo que la vida les tenga preparado en el futuro cercano. Por lo tanto, la innovación educativa no es solo el significado de introducir tecnología, sino más bien, la transformación de las prácticas docentes y la reorganización del tiempo y el aprendizaje, logrando un proceso educativo amigable y adaptable

a los estudiantes actuales, desarrollando nuevos métodos de enseñanza focalizados en el estudiante, pero complementadas a las experiencias que los docentes les podamos proveer.

Integrar estos elementos en la educación secundaria y superior, nos permitirá como docentes, desempeñar un papel transformador y adaptar el proceso educativo de los estudiantes a las necesidades que la sociedad está necesitando. Como docentes del siglo XXI somos formadores donde debemos desarrollar en los estudiantes la capacidad de autorregularse y resolver problemas de forma independiente y crítica. Por lo tanto, la educación se convierte en un camino de proceso y preparación para la vida, no sólo adaptarse para entornos académicos o laborales, sino también para aprender a relacionarse con sus pares. En este contexto, la innovación educativa no es sólo una tendencia; es necesario cultivar talentos que puedan adaptarse, aprender y contribuir activamente a la sociedad en una sociedad en constante cambio.

En cuanto a mi experiencia reciente, la clase planificada representó una idea que, en la práctica, tuve que adaptarla a la realidad del contexto áulico. Al comenzar la clase el número de estudiantes se encontraba disminuido y con una participación estudiantil poco activa, con el correr de la clase, los estudiantes se lograron soltar y se logró mejorar la dinámica pensada. El progreso de los estudiantes fue evidente en su capacidad para reflexionar y conectar los conceptos desarrollados a través de los temas y actividades, si bien la participación activa de dos estudiantes fue destacable, otros demostraron menor involucramiento, lo que me llevó a cuestionar la efectividad de las estrategias utilizadas, por lo que me ayuda a pensar y desarrollar una clase con diferentes estrategias para brindar una clase con mayor inclusión.

Esta experiencia reafirmó que enseñar es tanto un desafío como una oportunidad para aprender. Me llevo herramientas y aprendizajes que no solo mejorarán mi desempeño futuro, sino también mi capacidad para impactar de una manera positiva en la formación de los estudiantes. Hoy ser docente es una vocación que requiere trabajo, dedicación, flexibilidad y, sobre todo, creatividad, si se quiere que los estudiantes se preparen para las exigencias actuales en el mundo moderno, la innovación en educación, es el camino correcto. Esto implica desempeñar un papel dinámico para abordar un proceso de aprendizaje holístico que coloque a los estudiantes en el centro del aprendizaje. Los docentes debemos presentar características de servicio para ser mentor, facilitador o guía de nuestros estudiantes, acompañándolos en el proceso hacia el camino que cada alumno/a haya elegido para su vida.

Anexo

Rúbrica Evaluativa

Criterios	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
Claridad de la presentación	Expone ideas con total claridad, facilita la comprensión de los temas.	Expone las ideas con claridad general, algunos puntos pueden mejorarse.	Presenta ideas, pero a veces carece de claridad.	Las ideas son confusas y difíciles de entender.
Creatividad y uso de recursos	Uso innovador y atractivo de recursos (imágenes, infografías) que capta la atención.	Utiliza recursos visuales, pero podrían ser más atractivos.	Utiliza algunos recursos visuales básicos.	No utiliza recursos visuales o no son atractivos.
Profundidad de Análisis	Desarrolla una comprensión profunda y detallada del tema asignado.	Demuestra un buen análisis del tema, aunque faltan detalles.	Demuestra comprensión limitada del tema.	No demuestra comprensión ni análisis del tema.
Colaboración y trabajo en equipo	Evidencia de colaboración fuerte y roles bien distribuidos. Todos participaron activamente.	Hubo buena colaboración, aunque uno o dos miembros participaron menos.	La colaboración fue mínima; solo algunos contribuyeron.	No hubo evidencia de colaboración efectiva en el equipo.
Reflexión final y aportes personales	La reflexión es profunda y muestra el impacto personal del aprendizaje.	La reflexión es adecuada, aunque algo general.	La reflexión es superficial o muy breve.	No incluye reflexión o está incompleta.

Referencias

- Aguerro, I. (2010). *Innovación Educativa: hacia la construcción del futuro*. Editorial Paidós.
- Anijovich, R., & Mora, S. (2010). *Estrategias de enseñanza: Otra mirada al quehacer en el aula*. Aique Educación.
- Cabero, J. (2014). *La innovación educativa en la sociedad del conocimiento*.
- Carvajal Álvarez, M. (2015). *La evaluación, requisito necesario para el logro del aprendizaje*. Margen, 77. [http://www.margen.org/suscri/margen 77/carvajal 77.pdf](http://www.margen.org/suscri/margen%2077/carvajal%2077.pdf)
- Domingo Roget, A., & Anijovich, R. (2017). *Práctica reflexiva: Escenarios y horizontes*. Universidad de San Andrés, Aique Educación.
- Escudero, J. (2000). *Aprendizaje basado en competencias*. Síntesis.
- Española, R. A. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23 edición).
- Farnós Miró, J. (2020). *La complejidad del conocimiento dentro del aprendizaje y la investigación como elementos disruptivos*. <https://www.linkedin.com/pulse/la-complejidad-del-conocimiento-dentro-aprendizaje-y-como-juan-farnos/?originalSubdomain=es>
- Foray, D. & Raffo, J. (2012). *Business-Driven Innovation Is it Making a Difference in Education? An Analysis of educational patents*. OECD. Education Working Papers, OECD Publishing, (P.84).
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Godin, B. (2015a). *Innovation contested: the idea of innovation over the centuries*. Routledge.
- Guerra, E. (2021). *Innovación educativa*. Dirección de Formación e Innovación Educativa, Instituto Politécnico Nacional, México.

- Laitón, E. V., Gómez, S. E., Sarmiento, R. E., & Mejía, C. (2017). *Competencia de prácticas inclusivas: las TIC y la educación inclusiva en el desarrollo profesional docente*. Sophia, 13(2), 82-95.
- Lizita, N., & Sheepshanks, V. (2020). *Educación por competencias: Cambio de paradigma del modelo de enseñanza-aprendizaje*. RAES, 12 (20), 89-107.
<https://www.revistaraes.net/revistas/raes20.pdf>
- López, N. 2021. *El aprendizaje basado en proyectos para atender las trayectorias escolares incompletas*.
<https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/24537/TFG%20-%20Lopez%2C%20Federico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mayer, R. E. (2008). *Applying the science of learning: Evidence-based principles for the design of multimedia instruction*. American Psychologist, 63(8), 760-769.
- Moreno Bayardo, M. G. (2004). Investigación e innovación educativa. Revista de Educación y Cultura.
- Morin, E. (2005). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.
- Pastor, A. (2020). *Integración genuina de los recursos digitales y tecnológicos disponibles en el Instituto Santa Ana para potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Repositorio institucional – Universidad Siglo 21.
<https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/21544/TFG%20-%20Ana%20Pastor.pdf?sequence=1>
- Pérez Quintero, J. F. (2017). *El estudio de caso como práctica de escritura en el contexto universitario*. Educere, 22(71).
<https://www.redalyc.org/journal/356/35656002008/html/>
- Perkins, D. (1995). *La escuela inteligente: Del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente*. Gedisa.
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Graó.
- Rivas Navarro, M. (2000). Innovación educativa: teoría, procesos y estrategias.

- Tejada, J., & Ruiz, C. (2016). Evaluación de competencias profesionales en educación superior: Retos e implicaciones. *Educación XX1*, 19(1), 17-38. <https://doi.org/10.5944/educXX1.12175>
- UNESCO en Perú. (2016). *Innovación educativa (Serie: Herramientas de apoyo para el trabajo docente)*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247005>
- Wassermann, S. (1994). *El estudio de casos como método de enseñanza*. Amorrortu.
- Zabalza, M. A. (2012). La innovación educativa. Innovación y cambio en las instituciones educativas (p. 17-31).