



AUSA
ASOCIACIÓN DE
UNIVERSIDADES SUR-ANDINA



Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales

Asociación de Universidades Sur Andina

**Implementación de un Proyecto Interdisciplinar
mediado por TIC para el último año de la
Educación Secundaria:**

la entrevista laboral

Trabajo Final Integrador

Maestrando: Lic. Prof. Pablo Andrés MOSQUERA

DNI: 33.897.610

Mail: pablo.mosquera88@gmail.com

Directora: Dra. Mónica Patricia OLBRICH

Co-Director: Dr. Néstor PIEVI

UNPSJB | marzo | 2024



AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer desde lo más profundo de mi corazón a todas las personas que directa o indirectamente se vieron involucradas en el proceso de elaboración y ejecución del presente Trabajo Final Integrador de esta magnífica Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales: desde las/os docentes y todo el equipo de profesionales que idearon y forman parte de esta propuesta, hasta las/os maestrandas/os que la cursan con el único fin común de compartir procesos de formación/capacitación continua y actualizada de nuestra hermosa profesión docente; a mi Directora Dra. Mónica OLBRICH y a mi Co-Director Dr. Néstor PIEVI por sus tan valiosos aportes y correcciones, su calidez y su acompañamiento permanente; a mis compañeras/os de la maestría, en especial a Daniel KARLAU, Daniela ROBLEDO y Romina LESPINA quienes desde sus diferentes lugares de residencia contribuyeron a que la distancia no sea un obstáculo para trabajar en equipo, demostrando también que los escenarios digitales permiten tender puentes en varios sentidos logrando resultados a veces inimaginables; por último, a mi familia y mi pareja que siempre están presentes desde su lugar de contención y apoyo emocional.



RESUMEN

Este proyecto se lleva a cabo durante el último año de Educación Secundaria en el Instituto José Manuel Estrada (I.J.M.E.), ubicado en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Está dirigido a docentes de las asignaturas "EDI: Orientación Vocacional y Laboral", "Lengua Adicional: inglés" y "Tecnología de la Información" quienes coordinan, guían y monitorean la integración de proyectos interdisciplinarios en las diversas áreas curriculares, a través de un trabajo colaborativo mediado por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

En este proyecto, se facilitan propuestas pedagógicas innovadoras - que forman parte de la pedagogía emergente - orientadas a promover la integración de conocimientos y la vinculación con el mundo laboral a través de simulaciones de entrevistas laborales durante el último año de la educación secundaria. Además, se integran recursos y herramientas tecnológicas en el diseño y desarrollo de las planificaciones para una enseñanza bimodal.

Este enfoque no solo desarrolla habilidades técnicas específicas para las entrevistas laborales, sino que también promueve habilidades intrapersonales como trabajo en equipo, resolución de problemas, creatividad y adaptabilidad, que son fundamentales en el mundo laboral actual.

Además de obtener una mejora en la preparación de los estudiantes para afrontar entrevistas laborales, este proyecto se propuso fortalecer el desarrollo de competencias en un entorno educativo moderno y flexible, brindando una ventaja competitiva en la transición al mercado laboral.

La implementación de este enfoque ha despertado el interés del equipo directivo, que contempla la posibilidad de crear una Bolsa de Empleo en la institución para futuras oportunidades laborales.

En síntesis, este proyecto interdisciplinario mediado por TIC brinda a las/os estudiantes una preparación integral y efectiva para enfrentar con éxito el proceso de búsqueda de empleo, fomentando el desarrollo de competencias clave y brindando una ventaja competitiva en su transición al mundo laboral.

Palabras clave: Educación Secundaria - Proyecto Interdisciplinar - TIC – Pedagogía Emergente – Habilidades Técnicas e Intrapersonales



ÍNDICE

1 JUSTIFICACIÓN / DIAGNÓSTO.....	1
2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
3 OBJETIVOS.....	7
3.1 Objetivo general.....	7
3.2 Objetivos específicos	7
4 MARCO TEÓRICO	8
4.1 Educación secundaria y transición al mundo laboral	8
4.2 Enseñanza mediada por TIC.....	10
4.3 Formación basada en proyectos interdisciplinarios	14
4.3.1 Proyectos interdisciplinarios mediados por TIC.....	14
4.3.2 Diseño y estructura de un proyecto interdisciplinario mediado por TIC	16
4.3.3 Evaluación del impacto y eficacia de proyectos interdisciplinarios mediados por TIC	16
4.3.3.1 Métodos y técnicas para evaluar aprendizajes en los proyectos interdisciplinarios mediados por TIC.	17
4.3.3.2 Importancia de la retroalimentación y la evaluación formativa en el proceso de mejora continua	18
4.4 Implicaciones para la educación y la sociedad	19
4.5 Las pedagogías emergentes en la educación secundaria: transformando el aprendizaje para el Siglo XXI.....	20
4.6 Formación de estudiantes para la educación superior.....	21
4.7 Formación de estudiantes para el mundo laboral	21
4.8 La simulación como pedagogía emergente	23
4.9 Teorías del aprendizaje y simulación.....	24
4.10 Las prácticas simuladas como estrategia didáctica	25
4.11 Plataformas para llevar a cabo simulaciones de entrevistas laborales.....	26
4.12 Metaverso y Educación	26
4.13 Simulaciones de entrevistas laborales en el metaverso	27
5 PROPUESTA	29
5.1 Destinatarios	29
5.2 Descripción del proyecto.....	29
5.3 Proceso de simulación de entrevistas laborales	32



5.4 Competencias docentes esperadas mediante el proceso de simulación.....	33
5.5 Habilidades esperadas en las/os estudiantes mediante el proceso de simulación	34
5.6 ACERCA DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO INTERDISCIPLINAR Y LA SIMULACIÓN DE ENTREVISTAS LABORALES	34
6 CONCLUSIONES y PROYECCIONES.....	39
7 BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA Y UTILIZADA PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	42
8 ANEXOS.....	45



1. JUSTIFICACIÓN / DIAGNÓSTICO

La institución donde se lleva a cabo la propuesta está ubicada en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, más precisamente en el barrio de Constitución. En la escuela funcionan tres turnos del nivel secundario: mañana (con un aproximado de 800 estudiantes), tarde (con 500 estudiantes aproximadamente) y noche (con casi 200 estudiantes). En el turno mañana y tarde se imparten tres modalidades (Ciencias Sociales y Humanidades - Economía y Administración - Informática) y en el turno noche que es para jóvenes y adultos también hay otras tres modalidades (Comercial - Aduanas – Informática). Las características socio-económicas de la población estudiantil corresponden en su mayoría a una clase media baja; por esta razón, siendo la escuela de gestión privada que recibe aporte estatal del 100%, el importe de la cuota es muy accesible y en el turno noche casi la totalidad del alumnado está becado.

La educación secundaria juega un papel crucial en la preparación de las/os estudiantes para su transición a la vida adulta y el mundo laboral, en particular, para el caso de aquellas/os que por diversos motivos no continuarán estudios superiores. En este sentido, es esencial proporcionarles las herramientas necesarias para enfrentar con éxito los desafíos que encontrarán al buscar empleo. Una de las etapas más críticas en este proceso es la entrevista laboral, donde las/os candidatos/as deben demostrar sus habilidades, conocimientos y competencias a las/os potenciales empleadoras/es. Sin embargo, a menudo las/os estudiantes no están adecuadamente preparadas/os para enfrentar estas situaciones y necesitan mejorar las habilidades necesarias para destacar en una entrevista laboral. Es aquí donde la implementación de un proyecto interdisciplinar mediado por Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) puede desempeñar un papel fundamental.

Las TIC han demostrado ser herramientas eficaces para mejorar la calidad de la educación, fomentar el aprendizaje activo y promover la adquisición de habilidades relevantes para el mundo laboral. Al aprovechar estas tecnologías en un proyecto interdisciplinar centrado en la entrevista laboral, las/os alumnas/os pueden beneficiarse de una experiencia de aprendizaje enriquecedora y significativa. En el último tiempo las entrevistas laborales realizadas bajo la modalidad virtual han crecido considerablemente, como bien menciona Antón (2021):

Antes de marzo 2020 las entrevistas laborales eran en un 95% de manera presencial, poco nos sentábamos a pensar en cambiar esta metodología tradicional ya instalada desde hace muchos años y tendiente a poder evaluar en un primer encuentro cuestiones técnicas, de comportamiento y de formas ante un puesto específico. De ese modelo estancado, pasamos en menos de un año a nuevas técnicas, modalidades y métodos, acordes a un contexto cada vez más competitivo, que requiere y hasta exige que los diferentes perfiles puedan y deban acomodarse a estas nuevas tecnologías, como Zoom, Skype y Teams, que son las plataformas más utilizadas para los diversos procesos de selección de personal. (p. 1)

La implementación de un proyecto interdisciplinar permite abordar la entrevista laboral desde diferentes perspectivas, integrando conocimientos y habilidades de diferentes asignaturas, como comunicación oral y escrita, habilidades sociales, técnicas de presentación, redacción de currículums, investigación laboral, entre otras. Además, al utilizar las TIC como herramientas mediadoras, las/os estudiantes pueden practicar de manera interactiva y autónoma a través de simulaciones, recursos multimedia, grabaciones de vídeo, retroalimentación automatizada y evaluación formativa.



Este proyecto interdisciplinar no solo procura desarrollar las habilidades específicas necesarias para una entrevista laboral, sino también fomentar el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de adaptación, competencias fundamentales para el éxito en el mundo laboral actual. Además, la implementación de un proyecto de esta naturaleza en el último año de la educación secundaria proporciona a las/os estudiantes una ventaja competitiva en el momento de ingresar al mercado laboral o continuar sus estudios superiores. Estarán mejor preparadas/os para enfrentar con confianza las entrevistas laborales, lo que aumentará sus oportunidades de obtener empleo y establecer una base sólida para su futuro desarrollo profesional.

El plan de trabajo está dirigido a docentes de tres asignaturas diferentes que trabajan con estudiantes del último año de la educación secundaria de los turnos mañana y tarde. Es importante mencionar que las/os profesoras/es de estas asignaturas cuentan con recursos y conocimiento de las herramientas tecnológicas necesarias para llevar a cabo la propuesta. De acuerdo al diálogo establecido con estos actores institucionales pudo identificarse que, durante el transcurso de la pandemia por COVID-19, se han visto forzados a aprender y utilizar recursos y herramientas tecnológicas para impartir sus clases de manera remota, es por esta razón que en las clases presenciales comenzaron a incluir las TIC en sus planificaciones. Tal como mencionan Badía y García (2006):

Para el diseño y el desarrollo del aprendizaje mediante proyectos el docente podrá necesitar la ayuda de las TIC para posibilitar la interacción educativa con sus estudiantes. Esto supone para el profesor la utilización de un determinado tipo de andamiaje educativo, que consiste en la provisión ajustada y contingente de diversas ayudas educativas a los estudiantes, en consonancia con las características del aprendizaje basado en proyectos colaborativos. (p. 45)

Al analizar diversos programas de estudios y los diálogos establecidos con los diferentes actores institucionales, se llegó a la conclusión de que una unidad temática de tres asignaturas diferentes podría pensarse como un proyecto de trabajo interdisciplinar. La unidad temática identificada es la “Preparación para el mercado laboral” que se trabaja con estudiantes del último año de la educación secundaria (en todas sus modalidades para los turnos mañana y tarde) y las asignaturas que tienen en común esta temática son: “EDI: Orientación Vocacional y Laboral”, “Lenguas Adicionales: inglés” y “Tecnología de la Información”. A partir de la oportunidad detectada, una construcción metodológica mediada por TIC posibilita articular las propuestas de enseñanza de tres asignaturas diferentes. Tal como expresa Edelstein (2002), una construcción metodológica:

Implica reconocer al profesor como sujeto que asume la tarea de elaborar una propuesta de intervención didáctica, es decir a los fines de la enseñanza. Propuesta que deviene, fruto de un acto singularmente creativo de articulación entre las lógicas disciplinares, las posibilidades de apropiación de las mismas por los sujetos y las situaciones y contextos particulares que constituyen los ámbitos donde ambas lógicas se entrecruzan. (p. 474)

Teniendo en cuenta esto, es necesario que exista una articulación entre los contenidos propios de la disciplina con las posibilidades de apropiación de los mismos por parte de los sujetos de aprendizaje y, además, considerar potenciales situaciones y contextos particulares en los que se entrecruzan los contenidos disciplinares y las posibilidades que tienen las/os estudiantes para su aprehensión. Con esta intención, y a partir de la información y datos recabados proporcionados por los diferentes



actores institucionales¹, se han considerado las siguientes dimensiones para el desarrollo del trabajo pedagógico didáctico:

- ★ Contenidos propios de las disciplinas que intervienen en el proyecto: en sus programas de estudio las tres asignaturas coinciden con una unidad temática referida a “*Preparación para el mercado laboral*” vista desde el campo propio de cada una. Por ejemplo, la asignatura “EDI: Orientación Vocacional y Laboral” incluye aspectos referidos al diseño de Curriculum Vitae, los diferentes tipos de entrevistas laborales, etc. En la asignatura “Tecnología de la Información” se trabaja con distintas herramientas y aplicaciones para realizar entrevistas de manera remota como así también el diseño de Curriculum Vitae en Microsoft Word u otras aplicaciones que la/el docente considere apropiadas. Y desde la asignatura “Lenguas Adicionales: inglés” se tiene en cuenta la formación técnica específica, tanto oral como escrita, para posibles entrevistas laborales que requieran de personal bilingüe. Es interesante el hecho de que se puedan relacionar conocimientos de cada disciplina, integrarlos y lograr de esa manera un aprendizaje significativo que permitirá a las/os estudiantes estar preparadas/os para afrontar una instancia de “entrevista laboral” a futuro cumpliendo de esta manera con uno de los objetivos institucionales: “Desarrollar capacidades que faciliten el acceso a los sectores de la producción y el trabajo”. Tal como expone Anijovich (2010):

Pensar en nuestros alumnos concretos y en su contexto generacional implica también tener en cuenta sus estructuras cognitivas. Al respecto, otra idea muy difundida en los ámbitos escolares es el hecho de que se aprende relacionando conocimientos nuevos con conocimientos previos; y de este modo, se construye el aprendizaje significativo. (p. 30)

- ★ Apropiación de los contenidos por parte de los sujetos de aprendizaje: se evidencia una demanda por parte de las/os estudiantes en cuanto a la puesta en práctica de los saberes adquiridos en cada una de las asignaturas antes mencionadas. Estos sujetos concluyen que sólo captan los contenidos teóricos, pero ven la necesidad de cómo los pueden aplicar en la práctica más allá de la mera confección de un Curriculum Vitae o de un tipo de Contrato Laboral. A partir de ello es que sería de gran interés trabajar con simulaciones educativas como método de enseñanza, tal como menciona Sagol (2011):

Las prácticas áulicas no se construyen a partir de los recursos disponibles sino más bien a la inversa: los recursos son los que están al servicio de los proyectos didácticos. Un modelo 1:1 es un esquema de trabajo, una nueva forma de construir conocimiento, y no únicamente un sistema de distribución de computadoras. [...] (p. 13)

- ★ Potenciales situaciones y contextos particulares: es importante este punto a la hora de establecer los propósitos y objetivos de la propuesta, identificando claramente con antelación la situación y el contexto en los que están posicionados los sujetos de aprendizaje. “La adopción por el docente de una perspectiva (pedagógica, epistemológica, política, axiológica), incide en las formas de vinculación con el conocimiento cuya interiorización se

¹ Información obtenida de entrevistas realizadas a docentes, equipo directivo y estudiantes para el trabajo elaborado en los espacios de Práctica I y II de la MEED.



propone y, por lo tanto, tiene también su expresión en la construcción metodológica” (Edelstein, 2002, p. 475). En este caso en particular es menester considerar el conocimiento por parte de las/os estudiantes y las/os docentes en cuanto a los recursos tecnológicos aplicables para llevar a cabo el proyecto interdisciplinar, por esta razón y a partir de los diálogos establecidos con estos actores es que se detecta un conocimiento limitado sobre algunas herramientas tecnológicas (Microsoft Word, Google Meet, LinkedIn, etc.) surgiendo de esta manera la necesidad de enseñar sobre la ampliación en el uso de estas herramientas para hacer más enriquecida la aplicación del proyecto.

En cuanto a la elección de la plataforma, se realiza teniendo en cuenta los recursos propios de la institución, y entre otros factores considerados, pueden citarse la facilidad de uso, la seguridad, la capacidad de grabar la entrevista, y la integración con otras herramientas con las que cuenta la escuela. En general, Zoom y Skype son opciones populares y ampliamente utilizadas para entrevistas virtuales, ambas tienen una interfaz fácil de usar y ofrecen opciones de seguridad y privacidad. Google Meet y Microsoft Teams también son opciones sólidas, especialmente para esta institución. Para una primera parte, desde cada asignatura se trata la temática en cuestión empleando las TIC ya sea en el aula o de manera virtual; y en una segunda parte, se pasa a la simulación como método de enseñanza que también puede desarrollarse en cualquier modalidad incorporando recursos tecnológicos.

Como bien se ha mencionado, esta propuesta tiene como sujetos a las/os docentes que trabajarán con el proyecto interdisciplinar, ahora bien, en el mismo también intervienen otros actores institucionales como las/os estudiantes y el equipo directivo. En cuanto a las/os estudiantes, cumplen un rol clave en la propuesta dado que son las/os protagonistas de la experiencia que el proyecto plantea. A partir de los datos recabados², las/os mismas/os cuentan con recursos y herramientas tecnológicas disponibles tanto en la institución como en sus hogares facilitando así la aplicación del plan de trabajo. Respecto al equipo directivo, con quienes se ha dialogado en varias oportunidades, han manifestado un gran interés por el proyecto dado que el mismo tiene en cuenta uno de los objetivos institucionales: “Desarrollar capacidades que faciliten el acceso a los sectores de la producción y el trabajo”³. En ese marco de intercambio se aportaron ideas que podrían aplicarse una vez concretada la propuesta, como, por ejemplo, la creación de una Bolsa de Empleo en la institución para la cobertura de futuros cargos de personal no docente. En dichos cargos podrían ingresar aquellas/os estudiantes que hayan alcanzado satisfactoriamente el proceso de la Entrevista Laboral, que es la base de esta propuesta, y que cumplieren con todos los objetivos de la misma.

Para finalizar, la implementación de un proyecto interdisciplinar mediado por TIC centrado en la entrevista laboral para el último año de la educación secundaria ofrece una oportunidad única para preparar a las/os estudiantes de manera integral y efectiva, desarrollando las habilidades necesarias para enfrentar con mayor grado de confianza el proceso de búsqueda de empleo. Este proyecto promueve el desarrollo de competencias clave, fomenta el aprendizaje activo y brinda a las/os estudiantes una ventaja competitiva en su transición a la vida laboral.

² Los datos surgen de entrevistas realizadas a las/os estudiantes para el trabajo final de los espacios de Práctica I y II de la MEED con el fin de corroborar si cuentan con herramientas tecnológicas para llevar adelante su proceso de aprendizaje de manera remota.

³ Información obtenida del Proyecto Educativo Institucional.



2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Instituto José Manuel Estrada (en adelante I.J.M.E) fue fundado en el año 1908 como un colegio con orientación cristiana, pero sin administración religiosa; 15 años después, la institución pasó a manos de las/os profesoras/es constituyéndose en Sociedad Cooperativa de Enseñanza. A partir de los años 90, el aporte de la Cooperadora, constituida por madres y padres, ya no era suficiente, por ello se establece una matrícula y un arancel mínimo, que es abonado en diez cuotas de marzo a diciembre.

El cambio socio cultural de Argentina desde el inicio del siglo XXI, sumado a la incorporación de las TIC en las diferentes actividades humanas, presentan un contexto para las instituciones educativas donde se plantean nuevos y renovados diseños curriculares que impactan directamente en las actividades áulicas. El I.J.M.E. interpreta que la educación no presencial es una realidad en nuestros días, más allá de la pandemia mundial que se atravesó, tanto en Argentina como a nivel internacional, debido a diferentes factores sociales, laborales y tecnológicos que se combinan en un mundo centrado en el conocimiento, en el que los requerimientos de aprendizaje y actualización implican respuestas desde las instituciones educativas que exceden el modelo clásico de actividades presenciales en el aula. El desarrollo de toda educación en entornos virtuales requiere una combinación de elementos que parten de lo pedagógico, incorporan la tecnología informática, electrónica y de comunicaciones y contiene también componentes propios de la psicología para la comprensión de los aprendizajes.

La transición de las/os estudiantes de la educación secundaria hacia el mundo laboral plantea numerosos desafíos, y uno de los momentos críticos en este proceso es la entrevista laboral. A menudo, los sujetos de aprendizaje carecen de las habilidades necesarias para destacar en una entrevista, lo que puede afectar negativamente sus oportunidades de obtener empleo y su desarrollo profesional futuro. Además, el enfoque unidimensional y fragmentado de la educación tradicional no permite abordar la entrevista laboral desde una perspectiva integral. Las habilidades necesarias para una entrevista exitosa, como la comunicación oral y escrita, habilidades sociales, técnicas de presentación, redacción de currículums y la investigación laboral, a menudo se enseñan de manera aislada en diferentes asignaturas, sin una integración coherente.

Por otro lado, las TIC han demostrado ser herramientas valiosas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y su potencial para mejorar la calidad de la educación es ampliamente reconocido. Sin embargo, su integración efectiva en la educación secundaria, especialmente en el contexto de la preparación para la entrevista laboral, sigue siendo limitada y desaprovechada. Ante este panorama, surge la necesidad de implementar un proyecto interdisciplinar mediado por TIC para el último año de la educación secundaria, que se enfoque específicamente en la preparación para la entrevista laboral. Este proyecto procura abordar la falta de preparación de los estudiantes, brindándoles una formación integral y práctica en habilidades relevantes para una entrevista de trabajo.

Es necesario investigar y desarrollar un enfoque interdisciplinar que integre los conocimientos y habilidades necesarios para una entrevista laboral en un proyecto educativo coherente y significativo. Además, es importante explorar cómo las TIC pueden ser utilizadas de manera efectiva para fomentar el aprendizaje activo y la práctica interactiva en el contexto de la preparación para la entrevista laboral. A partir de lo expuesto anteriormente, habiendo analizado la institución, accediendo a registros que propiciaron diferentes datos y dialogando con los distintos actores institucionales se llegó a la conclusión de que existe la posibilidad de poder articular tres asignaturas de distintas disciplinas (EDI:



Orientación Vocacional y Laboral – Tecnología de la Información – Lenguas Adicionales: inglés) para la creación de un proyecto de trabajo interdisciplinar que cree las condiciones para que las/os estudiantes logren un perfeccionamiento en sus procesos de aprendizaje que faciliten posteriormente su acceso al mundo laboral. Es importante destacar que tanto las/os docentes como el equipo directivo coincidieron en señalar la carencia de trabajos interdisciplinarios en la propia institución, en que cuentan con espacios curriculares para abordar los contenidos desde las TIC y en el interés de todas/os por esta propuesta partiendo de la base de que las tres asignaturas involucradas tienen en común el tema sobre el que se llevará a cabo: *“Preparación para el mercado laboral”*.

Al leer los programas de estudio de cada materia se detectó la oportunidad de generar una necesidad a partir de la propuesta de elaboración de un proyecto que involucre a los ejes disciplinares aludidos y pueda incorporar la enseñanza mediada por tecnologías. Este último aspecto es de suma importancia dado que implica una metodología de enseñanza actualizada conducente a que las/os estudiantes empleen la conectividad, la creatividad y la colaboración; también la interacción en otros espacios fuera del aula tradicional; la automotivación y el interés durante todo el proceso de aprendizaje; el fortalecimiento de un aprendizaje autónomo, ubicuo y de carácter social, así como desarrolla Burbules (2012):

“[...] otro aspecto del aprendizaje ubicuo, parte de la gran tendencia de la ‘Web 2.0’, es el crecimiento de las comunidades de aprendizaje colaborativo. También en este caso los cambios tecnológicos se influyen de manera recíproca con los grandes cambios sociales y culturales. La gente considera crecientemente a la Internet como una forma de extender sus redes sociales y una manera en la que esto sucede es al co-crear y compartir texto, video, y otros productos.”
(p. 9)

La institución cuenta con recursos tecnológicos y acceso a Internet que posibilitan la implementación de la propuesta tanto de manera presencial como virtual. Las/os estudiantes tienen facilidades de acceso desde sus hogares a las diferentes propuestas de enseñanza por lo cual podría llevarse a cabo su aplicación desde la virtualidad. Es por esta razón que la propuesta se desarrolla en la bimodalidad.

En conclusión, la falta de preparación adecuada de las/os estudiantes de la educación secundaria para enfrentar la entrevista laboral, junto con la ausencia de un enfoque integral e interdisciplinario en su formación, plantea un problema significativo. La implementación de un proyecto interdisciplinar mediado por TIC puede ser una solución efectiva para abordar esta problemática y preparar a las/os alumnos de manera integral y práctica para el mundo laboral.



3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo general

Dar inicio a un proceso permanente de mejora de la calidad educativa de la enseñanza y el aprendizaje en la institución educativa I.J.M.E. a través de la concreción de un proyecto de trabajo interdisciplinar sustentado por la implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

3.2 Objetivos específicos

- Coordinar, guiar y monitorear la implementación de los Proyectos Interdisciplinarios como estrategia para la enseñanza en las diferentes áreas curriculares a través del trabajo colaborativo mediado por TIC
- Desarrollar propuestas pedagógicas orientadas a promover espacios de integración de saberes y la vinculación con el mundo laboral a través de simulaciones de entrevistas laborales durante el último año de la educación secundaria
- Integrar recursos y herramientas tecnológicas en el proceso de diseño de planificaciones y desarrollo de las propuestas de enseñanza para la bimodalidad.



4. MARCO TEÓRICO

4.1 Educación secundaria y transición al mundo laboral

La educación secundaria desempeña un papel fundamental en la formación de ciudadanas/os, la preparación de las/os estudiantes para dar continuidad a sus estudios en el nivel superior y/o ingresar al mundo laboral. Durante esta etapa educativa, y en relación con el tema que nos ocupa en este trabajo, los sujetos de aprendizaje adquieren conocimientos, habilidades y competencias que les serán indispensables para su futura inserción en el mercado laboral. A continuación, se destacan algunos aspectos que resaltan la importancia de la educación secundaria en este sentido:

- **Fundamentos académicos:** la educación secundaria proporciona una base sólida de conocimientos en diferentes áreas académicas, como matemáticas, ciencias, lenguaje, historia y arte. Estos conocimientos son esenciales para comprender el mundo que nos rodea y desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones.
- **Desarrollo de habilidades socioemocionales:** además de los aspectos académicos, la educación secundaria también se enfoca en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Las/os estudiantes aprenden a trabajar en equipo, a comunicarse eficazmente, a resolver conflictos y a mostrar empatía. Estas habilidades son fundamentales en el entorno laboral, donde la colaboración, la adaptabilidad y las relaciones interpersonales son cruciales.
- **Orientación vocacional:** la educación secundaria ofrece oportunidades para que las/os alumnas/os exploren y descubran sus intereses, aptitudes y vocaciones. A través de programas de orientación vocacional, pueden obtener información sobre diferentes carreras y opciones de formación profesional, lo que les permite tomar decisiones informadas sobre su futuro laboral.
- **Experiencias prácticas:** algunos programas de educación secundaria brindan oportunidades para que las/os estudiantes realicen prácticas laborales o pasantías en empresas u organizaciones. Estas experiencias prácticas les permiten aplicar los conocimientos adquiridos en un entorno real, obtener una visión del mundo laboral y desarrollar habilidades específicas relacionadas con sus intereses profesionales.
- **Preparación para la educación superior:** la educación secundaria también prepara a las/os alumnas/os para continuar su educación en instituciones de educación superior. Adquirir una base sólida de conocimientos y habilidades durante la educación secundaria es fundamental para tener éxito en programas académicos superiores y para acceder a oportunidades de formación avanzada.

En conclusión, la educación secundaria desempeña un papel crucial en la preparación de las/os estudiantes para el mundo laboral al proporcionarles los conocimientos académicos necesarios, desarrollar habilidades socioemocionales relevantes y brindar orientación vocacional. Además, ofrece experiencias prácticas y sienta las bases para la educación superior. Una educación secundaria de calidad es esencial para que los sujetos de aprendizaje puedan enfrentar con éxito los desafíos y aprovechar las oportunidades en su futuro laboral. Tal como lo plantea el informe de Riquelme et al. (2022)



Las/os jóvenes constituyen el grupo que está ingresando al mercado de trabajo, es decir, están iniciando su vida como trabajadoras/es, y esto en muchos casos las/os coloca en una situación de desventaja respecto a los tipos de empleos a los que logran acceder, que se vuelve especialmente crítica cuando se consideran las diferencias entre distintos sectores socioeconómicos, grupos de edad, géneros y el nivel educativo alcanzado. La definición etaria de la juventud -que varía entre los 15 y los 24 años o entre los 15 y los 29 años- es una primera cuestión problemática en relación al mundo del trabajo, pues incluye a adolescentes en edad de asistencia a la escuela secundaria obligatoria. Tradicionalmente las/os adolescentes han sido consideradas/os trabajadoras/es secundarias/os, que se ven obligadas/os a ingresar al mercado de trabajo ante dificultades en los ingresos y condiciones de vida de sus hogares. (p. 96)

Durante la transición al mundo laboral, las/os estudiantes se enfrentan a diversos desafíos, especialmente en el contexto de las entrevistas de trabajo. Teniendo en cuenta lo manifestado por Pérez (2010), algunos de los desafíos más comunes que enfrentan las/os jóvenes en esta etapa son:

- a) *Falta de experiencia laboral* (las/os estudiantes suelen tener una falta de experiencia laboral previa, lo que puede dificultar su capacidad para demostrar habilidades y competencias relevantes en una entrevista de trabajo. La falta de experiencia puede generar inseguridad y hacer que se sientan menos preparadas/os para competir con otras/os candidatas/os más experimentadas/os).
- b) *Escasa familiaridad con el proceso de selección* (muchas/os estudiantes no están familiarizadas/os con el proceso de selección y las etapas de una entrevista de trabajo. Pueden sentirse abrumadas/os por las preguntas, el formato de la entrevista o las pruebas de selección utilizadas por las/os empleadoras/es. La falta de conocimiento sobre cómo enfrentar una entrevista de trabajo puede afectar negativamente su desempeño y confianza).
- c) *Carencia de habilidades de comunicación* (la falta de habilidades de comunicación efectiva puede dificultar la capacidad de los sujetos de aprendizaje para expresarse claramente, articular sus logros y habilidades, y responder de manera adecuada a las preguntas de las/os entrevistadoras/es. La comunicación verbal y no verbal inadecuada puede generar una impresión negativa y disminuir las posibilidades de éxito en la entrevista).
- d) *Desconocimiento de la empresa y el puesto* (las/os alumnas/os pueden no haber investigado adecuadamente sobre la empresa y el puesto al que están aplicando. La falta de conocimiento sobre la empresa, su cultura organizacional, sus valores y las responsabilidades del puesto puede dificultar la capacidad para destacar su interés y ajustarse a las necesidades del/a empleador/a).
- e) *Gestión del estrés y la ansiedad*: (las entrevistas de trabajo suelen generar estrés y ansiedad en las/os estudiantes. El miedo a no ser seleccionadas/os, la presión de responder adecuadamente a las preguntas y la evaluación constante durante la entrevista pueden afectar su rendimiento y capacidad para mostrar su verdadero potencial).

Estos desafíos pueden generar obstáculos significativos en la transición al mundo laboral de las/os estudiantes, especialmente en el contexto de las entrevistas de trabajo. Es fundamental abordar estos desafíos a través de una preparación adecuada y el desarrollo de habilidades específicas para mejorar la confianza, la capacidad de comunicación, el conocimiento de la empresa y el puesto, y la gestión del estrés. La implementación de un Proyecto Interdisciplinar mediado por TIC en la educación secundaria puede ser una solución efectiva para preparar a las/os estudiantes y ayudarles a superar estos desafíos en el proceso de búsqueda de empleo.



4.2 Enseñanza mediada por TIC

Las TIC desempeñan un papel fundamental como herramientas mediadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su integración en el ámbito educativo ha transformado la forma en que las/os estudiantes acceden a la información, se comunican, colaboran y adquieren conocimientos. Las dos características que posee el uso de TIC son “La primera es que, por sus características intrínsecas, las TIC pueden funcionar como herramientas psicológicas susceptibles de mediar los procesos inter e intra-psicológicos implicados en la enseñanza y el aprendizaje. La segunda, que las TIC cumplen esta función –cuando la cumplen– mediando las relaciones entre los tres elementos del triángulo interactivo –alumnos, profesor, contenidos– y contribuyendo a conformar el contexto de actividad en el que tienen lugar estas relaciones” (Coll, 2021, p.11). Es decir, las TIC configuran las relaciones entre las/os estudiantes y el contenido en actividades, como por ejemplo, búsqueda de información o presentaciones digitales y se configuran, además, las relaciones entre las/os docentes y el contenido a enseñar. Teniendo en cuenta el planteo de Coll a continuación, se presentan algunas funciones y beneficios clave de las TIC como herramientas mediadoras:

1. Acceso a información y recursos: las TIC permiten a las/os estudiantes acceder a una amplia variedad de información y recursos educativos de manera rápida y eficiente. Internet proporciona un vasto universo de conocimiento, donde los sujetos de aprendizaje pueden buscar y explorar temas de interés, acceder a investigaciones, documentos académicos, libros electrónicos, videos educativos y otros materiales que enriquecen su aprendizaje.
2. Interactividad y aprendizaje activo: las TIC ofrecen numerosas oportunidades para el aprendizaje interactivo y activo. Las/os estudiantes pueden participar en actividades y simulaciones interactivas, realizar experimentos virtuales, resolver problemas mediante aplicaciones y software educativo, y recibir retroalimentación inmediata sobre su desempeño. Estas experiencias interactivas promueven la participación activa y fortalecen la comprensión de los conceptos.
3. Comunicación y colaboración: las TIC facilitan la comunicación y la colaboración entre estudiantes y con las/os profesoras/es. A través de herramientas como correos electrónicos, foros en línea, plataformas de aprendizaje colaborativo y redes sociales educativas, las/os estudiantes pueden intercambiar ideas, debatir, compartir recursos y trabajar en proyectos conjuntos. La comunicación y colaboración en línea fomentan el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas en un entorno virtual.
4. Personalización del aprendizaje: las TIC permiten adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de las/os alumnas/os. Los programas y aplicaciones educativas pueden ofrecer rutas de aprendizaje personalizadas, proporcionar retroalimentación específica y adaptarse al ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante. Esto facilita la diferenciación y la atención a la diversidad, brindando oportunidades de aprender a su propio ritmo y de manera más efectiva.
5. Creatividad y producción de contenidos: las TIC ofrecen herramientas para que las/os estudiantes sean creadoras/es de contenidos y no solo consumidoras/es. Pueden utilizar software de diseño, edición de video, programación y otras herramientas creativas para desarrollar proyectos, presentaciones, videos educativos, infografías y otros materiales que demuestren su comprensión y expresión de ideas de manera original y significativa.



6. Aprendizaje ubicuo y flexibilidad: las TIC posibilitan el aprendizaje ubicuo, es decir, el acceso al aprendizaje en cualquier momento y lugar. Las/os estudiantes pueden utilizar dispositivos móviles, como tablets o teléfonos inteligentes, para acceder a recursos educativos en línea, realizar actividades y colaborar con otras/os estudiantes sin limitaciones de tiempo o espacio. Esto brinda flexibilidad y autonomía en el proceso de aprendizaje.

De esta manera, las TIC actúan como herramientas mediadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje al facilitar el acceso a información, promover la interactividad, fomentar la comunicación y colaboración, personalizar el aprendizaje, estimular la creatividad y proporcionar flexibilidad en el tiempo y el espacio. Su integración adecuada en el aula potencia el desarrollo de habilidades clave en las/os estudiantes y enriquece su experiencia educativa.

Este proyecto está pensado para ser trabajado desde la bimodalidad. En tal caso, la enseñanza sería en escenarios digitales incorporando recursos tecnológicos y herramientas informáticas que faciliten y enriquezcan el proyecto. A fin de situarnos en este terreno y capitalizar los aprendizajes que dejaron las propuestas generadas en el contexto de pandemia por COVID-19, en el que se avanzó con un formato de educación remota de emergencia inserto en un modelo de Educación virtual, se consideran los aportes de Ibáñez (2020):

Este modelo requiere recursos tecnológicos obligatorios, como una computadora o tableta, conexión a internet y el uso de una plataforma multimedia. Este método es parecido a la educación a distancia, pero estrictamente con recursos tecnológicos solamente. Los materiales del curso o documentos se subirán a la plataforma elegida para que los alumnos puedan revisarlos, y puedan discutir dudas e intercambiar ideas en foros públicos para todo el grupo. En este tipo de intervención el rol del docente tiene que ver con compartir materiales de consulta y trabajo mediante plataformas, donde los estudiantes podrán subir sus actividades para revisión y posteriormente recibir retroalimentación para ver sus áreas de oportunidad. (p. 1)

Ampliando la mirada, encontramos que la *resolución de problemas* activa el aprendizaje significativo, donde el/la docente es mediador/a entre los conocimientos de sus estudiantes y el saber disponible, por tanto, la resolución de problemas partiendo de proyectos interdisciplinarios puede constituirse en un poderoso enfoque para concebir las actividades educativas y ser el motor que fomenta en las/os alumnas/os las estrategias de “aprender a aprender” con amplia aplicación en todas las áreas de conocimiento acompañado de la enseñanza mediada por TIC que les permita a los/as estudiantes construir aprendizajes de manera autónoma y colaborativa en entornos virtuales que contienen diversas y múltiples fuentes de información.

Queda plasmado así, que “lo que convierte a la solución de problemas en un contenido eminentemente procedimental es que consisten en saber hacer algo, y no sólo en decirlo o comprenderlo”. (Pozo, 1994, p. 5)

Los paradigmas educativos emergentes que marcan el contexto actual de la sociedad del siglo XXI, plantean la necesidad de realizar una lectura de los nuevos escenarios educativos y los desafíos que engloban, como también analizar el profundo impacto de las TIC en la forma en la que, tanto docentes como alumnas/os, acceden al conocimiento y cómo se ve afectado el proceso de enseñanza y aprendizaje. La multidisciplinariedad es una necesidad creciente del medio académico, laboral y social; por otro lado, los conocimientos se convierten en obsoletos en muy breve período de tiempo.



Los modelos pedagógicos tradicionales, en los que la/el docente trataba de enseñar el estado del arte de una profesión, ya no sirven. Hay que crear un entorno de aprendizaje continuo alrededor de las/os estudiantes que las/os capacite para seguir aprendiendo a lo largo de toda la vida, y que les permita permanecer receptivas/os a los cambios conceptuales, científicos y tecnológicos que vayan apareciendo durante su actividad laboral.

Se debe pasar de un modelo basado en la acumulación de conocimientos a otro fundamentado en una actitud permanente y activa de aprendizaje. Dado que la transmisión de conocimientos no puede continuar siendo el único objetivo del proceso educativo, el modelo pedagógico sustentado en la/el docente como transmisores de conocimientos, debe ser sustituido por otro en el que la/el alumna/o se convierta en la/el agente activa/o del proceso de aprendizaje, que deberá seguir manteniendo durante toda su vida. La función docente será la de generar las condiciones necesarias en las/os estudiantes durante su proceso de aprendizaje.

Con la integración de las TIC en la práctica docente y en la sociedad en general, es preciso generar estrategias que permitan adecuar la labor docente a los retos sociales en la actualidad. Y si de retos hablamos, nada más desafiante, crucial para pensar la educación digital que el contexto que nos atravesó durante el 2020 con la pandemia de COVID-19. Tal como lo plantean Ozollo y Papparini (2020):

El desafío pedagógico, aún antes de la pandemia, es cómo enriquecer los espacios virtuales con las posibilidades comunicativas que ofrece el espacio físico en cuanto a la construcción dialéctica y sincrónica entre lo colectivo y lo individual (intercambio de gestos, miradas, emociones, olores). Y viceversa, con los beneficios del espacio virtual (instantaneidad, multiplataforma, diversidad de lenguajes, constitución de redes, etc.). Es necesario constituir un único espacio enriquecido de enseñanzas y de aprendizajes hoy, en situación de confinamiento, y también lo es a futuro, cuando la presencialidad sea posible. (p. 6)

Pero, así como es importante enriquecer los espacios virtuales y las estrategias pedagógicas para su integración en la escuela, también es sumamente relevante entender o definir qué se entiende por educación o mejor aún preguntarse si el hecho educativo solo es posible en una escuela pensada como un espacio físico. En tal sentido se adhiere a la definición que presentan Ozollo y Papparini (2020) cuando expresan “La escuela, surge como un espacio/tiempo destinado a transmitir el fondo común de saberes que una sociedad ha definido como significativos.” (p. 5) y es por esta concepción que corresponde repensar una escuela no física, en donde una educación virtual es posible dado que los saberes significativos para un escenario educativo tocado por una realidad cambiante nos obligan a ello. Como expresan las autoras anteriormente mencionadas, es preciso reconocer a la educación virtual como opción pedagógica diferente a la educación presencial y, desde esta concepción se hace indispensable revisar los componentes del sistema educativo: el tiempo, el espacio, los sentidos, los roles y funciones, la infraestructura, los saberes, las metodologías y la evaluación.

Una adecuada integración de las TIC implica la puesta en juego de conocimientos relacionados a la tecnología, contenidos disciplinares y pedagogía. El modelo TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) aporta un marco de saberes docentes tendientes a producir una integración genuina y crítica de la tecnología. Este modelo establece una interacción entre tres cuerpos de conocimientos: del contenido a enseñar, pedagógico y tecnológico, y es esta interacción la que



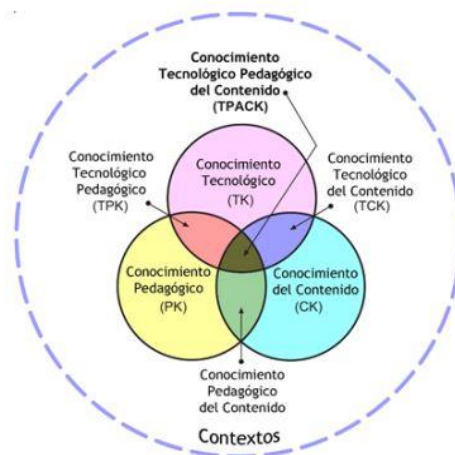
proporciona la oportunidad de generar “el tipo de conocimiento flexible necesario para integrar exitosamente el uso de la tecnología en la enseñanza” (Koehler et al., 2015, p. 9).

Es importante comprender la manera en que la tecnología y el contenido se influyen y limitan mutuamente, y esto es lo que representa mediante el conocimiento sobre el contenido tecnológico. El conocimiento pedagógico del contenido hace referencia a la transformación del conocimiento disciplinar para su enseñanza. Esta transformación ocurre cuando la/el docente interpreta la disciplina, aplica múltiples formas de representarla, y adapta y crea material pedagógico teniendo en cuenta concepciones alternativas y los conocimientos previos de las/os estudiantes.

El conocimiento pedagógico es el conocimiento profundo que tienen las/os docentes sobre los procesos y prácticas o métodos de enseñanza y aprendizaje. La tecnología, pedagogía y contenidos están inmersos en contextos específicos de enseñanza y aprendizaje. Resulta imprescindible la comprensión profunda de las limitaciones y posibilidades de las tecnologías y los contextos disciplinares con los que funcionan, lo cual se representa a través de la intersección de estos tres componentes, indicado en la figura 1 como “Saberes Tecnológicos Pedagógicos del Contenido”. Según lo señalado por Koehler et. al.(2015),

(...) la base de la enseñanza efectiva con la tecnología, requiere una comprensión de la representación de conceptos usando habilidades tecnológicas y pedagógicas que usan las tecnologías de manera constructiva para enseñar contenidos, saberes sobre qué hace que un concepto sea difícil o fácil para aprender y sobre cómo la tecnología puede ayudar a abordar algunos de los problemas que atraviesan los estudiantes, saberes entorno a los conocimientos previos de los alumnos, teorías de conocimiento, y saberes sobre cómo las tecnologías pueden ser usadas para construir un conocimiento existente para desarrollar nuevas epistemológicas o fortalecer otras. (p. 17)

Figura 1. Saberes que componen el modelo TPACK.



Nota. Extraído de Koehler et al. (2015, p.14)



4.3 Formación basada en proyectos interdisciplinarios

Los proyectos interdisciplinarios permiten formar estudiantes mediante nuevas metodologías pedagógicas⁴. De esta manera, Benítez Ojeda (2014) comenta que:

El objetivo principal del método de proyectos es que el alumnado realice algo que le resulte interesante por sí mismo, algo significativo. Se trata de un método esencialmente activo que se fundamenta en la idea de que los intereses de los niños/as deben ser la base y el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje y de los proyectos de investigación. Kilpatrick afirma que el aprendizaje se vuelve más relevante y significativo si partimos del interés del estudiante, algo que queda demostrado hoy en día en nuestras aulas. (p. 124)

Este tipo de aprendizaje busca que los/as alumnos/as encuentren múltiples criterios de análisis ante una variedad de conocimientos. Al desarrollar este tipo de enseñanza se fortalecen el razonamiento humano, como así también las habilidades reflexivas y críticas. Todo esto se logra mediante la construcción de experiencias, donde cada integrante toma sus propias decisiones y llega a diversas conclusiones.

Como sucede con la enseñanza mediada por TIC, los proyectos interdisciplinarios buscan darle protagonismo al alumnado en su crecimiento pedagógico; crea en ellos/as un sentido de curiosidad, que se involucren, entusiasmen e indaguen más allá de lo que se les imparta. El principal objetivo de los proyectos interdisciplinarios es fusionar conocimientos en diferentes áreas para alcanzar un resultado específico. Así lo explica Torres (2000):

El método de proyectos se desarrolla, en consecuencia, con la finalidad de dar solución a los problemas que los chicos y chicas se plantean en su vida cotidiana [...] Con esta metodología se trata de hacer realidad la relación que debe existir entre las diferentes disciplinas, dándoles una unidad, y que todos los niños y niñas puedan comprobar de qué manera esos problemas interesantes para el grupo de clase pueden solucionarse recurriendo a los conocimientos que se manejan en los centros escolares. (p. 202)

La interdisciplinariedad se basa en la idea de que los problemas del mundo real no se limitan a las fronteras tradicionales de las disciplinas académicas. Para abordar estos desafíos, es necesario combinar conocimientos y perspectivas de diversas áreas. En este contexto, las TIC ofrecen herramientas y recursos que pueden facilitar la colaboración, la comunicación y la gestión de información de manera eficiente. La sinergia entre la interdisciplinariedad y las TIC crea un entorno propicio para la innovación y la resolución de problemas complejos.

4.3.1 Proyectos interdisciplinarios mediados por TIC

Los proyectos interdisciplinarios mediados por TIC son iniciativas educativas que combinan diferentes disciplinas académicas y hacen uso de las TIC como herramientas integradoras. Estos proyectos buscan promover un enfoque holístico y colaborativo en el aprendizaje, fomentando la integración de conocimientos, habilidades y perspectivas de diversas áreas. Siguiendo los

⁴ Como antecedente, es posible señalar el método de proyectos propuesto por J. Dewey - formalizado por su discípulo W. Kilpatrick - en el marco del movimiento pedagógico de la Escuela Nueva o Activa a principios del siglo XX, en este caso, en su vertiente educativa norteamericana.



lineamientos de Weller (2003) se pueden apreciar ciertas características principales de los proyectos interdisciplinarios mediados por TIC:

- Integración de disciplinas: estos proyectos se basan en la integración de diferentes disciplinas académicas. Se busca superar las barreras tradicionales entre las asignaturas y promover la interrelación y conexión de conocimientos provenientes de diversas áreas.
- Uso de las TIC como herramientas: las tecnologías de la información y comunicación, como computadoras, internet, software educativo, aplicaciones móviles, entre otros, son utilizadas de manera central en estos proyectos. Las TIC actúan como facilitadoras y mediadoras del proceso de aprendizaje, permitiendo el acceso a información, la comunicación, la colaboración y la creación de productos o soluciones.
- Enfoque práctico y basado en proyectos: los proyectos interdisciplinarios mediados por TIC suelen ser de naturaleza práctica y orientados a la resolución de problemas reales. Las/os estudiantes trabajan en la elaboración de productos, investigaciones, prototipos u otras formas de materializar y aplicar los conocimientos adquiridos.
- Colaboración y trabajo en equipo: estos proyectos promueven la colaboración y el trabajo en equipo entre las/os estudiantes. Se fomenta la participación activa, la comunicación efectiva, la distribución de roles y la valoración de las contribuciones individuales en un contexto colaborativo.
- Aprendizaje significativo y contextualizado: los proyectos interdisciplinarios mediados por TIC buscan generar un aprendizaje significativo y contextualizado, donde las/os estudiantes puedan relacionar los conocimientos teóricos con situaciones reales y aplicarlos en contextos auténticos. Se busca que desarrollen habilidades transferibles y adquieran una comprensión más profunda de los temas abordados.
- Evaluación integral y diversa: la evaluación en estos proyectos se basa en una perspectiva integral y diversa. Se valora tanto el proceso de trabajo, como los productos generados por los sujetos de aprendizaje. Además de las evaluaciones tradicionales, se utilizan métodos como la autoevaluación, coevaluación y la evaluación por parte del/a docente para brindar retroalimentación y evaluar el desarrollo de habilidades y el logro de los objetivos establecidos.

En síntesis, los proyectos interdisciplinarios mediados por TIC son iniciativas educativas que integran diferentes disciplinas y utilizan las tecnologías de la información y comunicación como herramientas centrales. Estos proyectos promueven la colaboración, el aprendizaje práctico y significativo, y la aplicación de conocimientos en contextos reales. Proporcionan una experiencia de aprendizaje enriquecedora y preparan a las/os estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual. Tal como expone Barrera (2004):

En el nuevo contexto social varias son las deudas con nuestros semejantes, donde el trabajo y la educación continúan siendo categorías centrales que caracterizan a una sociedad. La educación permite que los individuos puedan seleccionar, procesar, ordenar y manejar información transformándola en conocimiento. El trabajo le otorga significado a la actividad humana. (p. 27)



4.3.2 Diseño y estructura de un proyecto interdisciplinar mediado por TIC

El diseño y estructura de un proyecto interdisciplinar mediado por TIC centrado en la preparación para la entrevista laboral sigue una serie de pasos. En primer lugar, la identificación de objetivos (definir los objetivos del proyecto de manera clara y coherente). En segundo lugar, la selección de contenidos (determinar los contenidos relevantes para la propuesta). En tercer lugar, la integración de disciplinas (identificar las disciplinas que pueden contribuir al proyecto, buscar oportunidades para integrar conceptos y enfoques de diferentes áreas del conocimiento). En cuarto lugar, la elección de herramientas y recursos tecnológicos (seleccionar las herramientas y recursos tecnológicos adecuados para el proyecto). En quinto lugar, la planificación de actividades (diseñar una serie de actividades que promuevan el aprendizaje y la adquisición de habilidades). En sexto lugar, la organización de equipos de trabajo (formar equipos de trabajo donde las/os estudiantes puedan colaborar y apoyarse mutuamente). En séptimo lugar, la evaluación y seguimiento (establecer criterios de evaluación claros y utilizar diferentes métodos de evaluación, como rúbricas, pruebas o evaluaciones por pares. Realizar un seguimiento regular del progreso de las/os estudiantes y brindar retroalimentación individualizada para promover su mejora continua). Por último, la presentación y reflexión (organizar una presentación final donde las/os estudiantes puedan mostrar sus habilidades adquiridas y reflexionar sobre su experiencia en el proyecto. Fomentar la discusión y el intercambio de ideas entre ellas/os para enriquecer el aprendizaje).

Es importante destacar que el diseño y la estructura del proyecto deben adaptarse a las necesidades y características específicas del alumnado y del contexto educativo. También se debe promover la participación activa de las/os estudiantes, la creatividad y la autonomía en el proceso de aprendizaje. La comprensión de la relación dialéctica de teoría práctica es fundamental para consolidar las competencias docentes vinculadas con la profesión; sin embargo, según las/os estudiosas/os del tema aún está vigente la concepción simplista en la formación vinculada a saberes prácticos a partir de conocimientos y experiencias previas, aunque se reconoce la importancia de la teoría (Perrenoud, 2004).

4.3.3 Evaluación del impacto y eficacia de proyectos interdisciplinarios mediados por TIC

Existen algunas orientaciones a considerar para evaluar que se pueden utilizar para medir el impacto y la eficacia de los proyectos interdisciplinarios mediados por TIC. Siguiendo los lineamientos de Chacón et al. (2012) se podría pensar en algunas de las siguientes opciones:

- Evaluaciones cuantitativas: se pueden emplear pruebas estandarizadas, cuestionarios o encuestas estructuradas para recopilar datos cuantitativos sobre el rendimiento de las/os estudiantes. Estas evaluaciones pueden medir el conocimiento adquirido, la mejora en habilidades específicas, el grado de participación y la satisfacción. Los resultados numéricos obtenidos permiten realizar análisis comparativos y obtener métricas concretas.
- Evaluaciones cualitativas: las evaluaciones cualitativas se enfocan en la recopilación de datos descriptivos y perceptivos mediante técnicas como entrevistas individuales o grupales, observación participante y análisis de portafolios o productos finales. Estas técnicas proporcionan una comprensión profunda de las experiencias de las/os estudiantes, sus actitudes, percepciones y habilidades desarrolladas a través del proyecto interdisciplinar mediado por TIC.



- **Rúbricas de evaluación:** las rúbricas son herramientas que permiten establecer criterios claros y específicos para evaluar el desempeño de las/os estudiantes. Pueden utilizarse para evaluar aspectos como la calidad de los trabajos o proyectos realizados, la participación en actividades colaborativas, el uso efectivo de las TIC, la comunicación oral o escrita, entre otros. Las rúbricas facilitan la evaluación objetiva y proporcionan retroalimentación detallada a las/os estudiantes.
- **Evaluación por pares:** esta técnica implica que las/os propias/os estudiantes evalúen el trabajo de sus compañeras/os. A través de rúbricas o guías de evaluación, pueden analizar y brindar retroalimentación constructiva sobre los proyectos o trabajos realizados por sus compañeras/os promoviendo de esta manera la colaboración, la reflexión y el desarrollo de habilidades de evaluación crítica.
- **Evaluación de impacto a largo plazo:** además de evaluar los resultados inmediatos del proyecto, es importante realizar evaluaciones a largo plazo para medir el impacto y la efectividad. Esto implica realizar seguimiento de las/os estudiantes después de la finalización del proyecto para identificar cómo las habilidades y conocimientos adquiridos han influido en su desempeño académico, profesional o personal.
- **Retroalimentación y autorreflexión:** la retroalimentación continua proporcionada por las/os profesoras/es, así como la autorreflexión de las/os estudiantes, son aspectos esenciales en la evaluación de proyectos interdisciplinarios mediados por TIC. Las/os estudiantes pueden realizar autoevaluaciones y reflexionar sobre su progreso, identificando fortalezas y áreas de mejora. Las/os profesoras/es pueden brindar retroalimentación individualizada y orientación para el desarrollo continuo del alumnado.

Es importante seleccionar y combinar adecuadamente las orientaciones a considerar para evaluar teniendo en cuenta los objetivos del proyecto, los contenidos abordados y las características de las/os estudiantes.

4.3.3.1 Métodos y técnicas para evaluar aprendizajes en los proyectos interdisciplinarios mediados por TIC.

La educación y la resolución de problemas en la sociedad actual están experimentando una transformación radical gracias a la convergencia de dos elementos clave: la interdisciplinariedad y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Los proyectos interdisciplinarios mediados por TIC representan un paradigma educativo innovador que busca abordar problemas complejos y desafiantes mediante la colaboración entre múltiples disciplinas, respaldada por las capacidades tecnológicas.

En relación a lo planteado por Ibertic (2017) algunos métodos y técnicas de evaluación que se pueden utilizar para evaluar aprendizajes en los proyectos interdisciplinarios mediados por TIC pueden ser:

- **Observación directa:** mediante la observación directa de las actividades realizadas por las/os estudiantes durante el proyecto, las/os educadoras/es pueden evaluar su participación, colaboración, uso efectivo de las TIC y aplicación de los conocimientos adquiridos. Esto puede llevarse a cabo a través de listas de verificación, escalas de observación o registros de campo.



- Pruebas y exámenes: se pueden diseñar pruebas o exámenes específicos para evaluar los conocimientos y habilidades adquiridos a través del proyecto. Estas evaluaciones pueden incluir preguntas abiertas o de opción múltiple que abarquen los diferentes aspectos del proyecto interdisciplinar. También se pueden utilizar pruebas previas y posteriores para comparar los resultados y medir el progreso de las/os estudiantes.
- Portafolios: las/os estudiantes pueden recopilar muestras de su trabajo a lo largo del proyecto en un portafolio. Esto puede incluir informes, presentaciones, proyectos multimedia, registros de reflexión y evidencias de su participación. Las/os educadoras/es pueden evaluar el portafolio para obtener una visión holística del desempeño de cada estudiante y su crecimiento a lo largo del proyecto.
- Encuestas y cuestionarios: se pueden utilizar encuestas o cuestionarios para recopilar datos sobre la percepción de las/os estudiantes en relación con el proyecto interdisciplinar. Estas encuestas pueden abordar aspectos como la utilidad de las TIC, la adquisición de habilidades, la satisfacción con el proyecto y la percepción del impacto en su aprendizaje y desarrollo personal.
- Entrevistas individuales o grupales: las entrevistas pueden proporcionar una comprensión más profunda de la experiencia de las/os estudiantes en el proyecto interdisciplinar. Las/os educadoras/es pueden realizar entrevistas estructuradas o semiestructuradas para explorar las percepciones, las fortalezas, los desafíos y el aprendizaje de las/os estudiantes. Esto permite obtener información cualitativa valiosa sobre el impacto del proyecto.

Es recomendable combinar diferentes métodos y técnicas de evaluación para obtener una imagen completa del aprendizaje en proyectos interdisciplinarios mediados por TIC. Esto proporciona una base sólida para realizar ajustes y mejoras en futuros proyectos.

4.3.3.2 Importancia de la retroalimentación y la evaluación formativa en el proceso de mejora continua

La retroalimentación y la evaluación formativa desempeñan un papel fundamental en el proceso de mejora continua en la educación. Estas prácticas permiten recopilar información relevante sobre el desempeño de las/os estudiantes y brindarles orientación para mejorar su aprendizaje. A continuación, se pueden destacar algunas de las razones clave por las cuales la retroalimentación y la evaluación formativa son importantes en el proceso de mejora continua:

- Ayudan a las/os estudiantes a identificar sus fortalezas y áreas de mejora en relación con los objetivos de aprendizaje. Al recibir comentarios específicos y constructivos, las/os estudiantes pueden comprender mejor su progreso y enfocarse en las áreas donde necesitan desarrollar habilidades adicionales. Esto les permite tomar medidas para mejorar su desempeño y lograr un aprendizaje más efectivo.
- Permiten tomar decisiones pedagógicas informadas. Al recopilar datos sobre el desempeño de las/os estudiantes, las/os docentes pueden identificar en qué aspectos del contenido o las estrategias de enseñanza se requiere un enfoque adicional. Esto les permite ajustar su instrucción y adaptar las actividades de aprendizaje para satisfacer las necesidades individuales de las/os alumnas/os.



- Fomentan la autorreflexión y el desarrollo de habilidades de autorregulación del aprendizaje en las/os estudiantes. Al recibir comentarios sobre su desempeño, éstos pueden evaluar su propio trabajo, identificar sus fortalezas y áreas de mejora, establecer metas de aprendizaje y planificar estrategias para alcanzar esas metas. Esto fomenta la responsabilidad y la autonomía de cada estudiante en su propio proceso de aprendizaje.
- Permiten a las/os docentes adaptar su enseñanza a las necesidades de las/os estudiantes. Al recopilar información sobre el progreso de las/os alumnas/os, las/os docentes pueden hacer ajustes en su enfoque pedagógico, ofrecer instrucción adicional o proporcionar actividades de apoyo para abordar las dificultades identificadas. Esto asegura que la enseñanza sea más efectiva y se ajuste a las necesidades individuales de cada estudiante.
- Son herramientas valiosas para la mejora continua del currículo y las prácticas educativas. Al recopilar datos sobre el desempeño de las/os estudiantes, las/os docentes y responsables de la toma de decisiones pueden identificar áreas en las que se requiere una revisión o actualización del currículo. Esto permite ajustar y mejorar los recursos, las actividades y las estrategias de enseñanza para asegurar un aprendizaje más significativo y relevante.

En síntesis, la retroalimentación y la evaluación formativa permiten a las/os estudiantes recibir orientación personalizada, a las/os docentes adaptar su enseñanza y a las/os responsables de la toma de decisiones mejorar el currículo y las prácticas educativas. Al integrar la retroalimentación y la evaluación formativa de manera efectiva, se crea un entorno propicio para el crecimiento y el aprendizaje continuo de cada estudiante.

4.4 Implicaciones para la educación y la sociedad

La evaluación de proyectos interdisciplinarios mediados por TIC tiene profundas implicaciones tanto para la educación como para la sociedad en su conjunto. Estos proyectos representan un enfoque educativo innovador que integra conocimientos de diferentes disciplinas y utiliza la tecnología como herramienta facilitadora. La evaluación adecuada de estos proyectos no solo mide su efectividad, sino que también genera un impacto significativo en la educación y en la sociedad en general.

La evaluación de proyectos interdisciplinarios mediados por TIC no es solo un proceso de medición, sino un mecanismo para impulsar un cambio significativo en la educación y la sociedad. Algunas de las implicaciones clave de esta evaluación tienen que ver con fomentar habilidades del siglo XXI (en este sentido la evaluación promueve el desarrollo de habilidades críticas, como el pensamiento crítico, la colaboración y la competencia en el uso de la tecnología, que son esenciales en el mundo actual); en preparar a las/os estudiantes para el mundo real (los proyectos interdisciplinarios mediados por TIC preparan a las/os estudiantes para abordar problemas complejos del mundo real, fomentando la adaptabilidad y la capacidad de resolver desafíos interdisciplinarios); en considerar la innovación y el avance tecnológico (con esto la evaluación puede impulsar la investigación y el desarrollo de tecnología educativa avanzada, lo que a su vez promueve la innovación en la enseñanza y el aprendizaje); con fomentar la responsabilidad y la rendición de cuentas (la evaluación promueve la responsabilidad en la educación y la transparencia en los resultados, lo que beneficia a estudiantes, educadoras/es y la sociedad en su conjunto); y por último, la solución de problemas globales (estos proyectos permiten abordar desafíos globales desde una perspectiva interdisciplinaria, lo que puede tener un impacto significativo en la resolución de problemas críticos, como el cambio climático y la desigualdad).



4.5 Las pedagogías emergentes en la educación secundaria: transformando el aprendizaje para el Siglo XXI

Como ya hemos mencionado en otras oportunidades, la educación secundaria se encuentra en constante evolución, y en los últimos años, ha surgido un interés creciente en explorar y adoptar pedagogías emergentes que se alineen con las demandas cambiantes de la sociedad y preparen a las/os estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Estas pedagogías emergentes buscan trascender las metodologías tradicionales, fomentando un enfoque más interactivo, participativo y centrado en la/el estudiante. A continuación, mencionaremos algunas de las tendencias más destacadas en este ámbito considerando lo que manifiestan Adell y Castañeda (2012).

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

El ABP se ha convertido en un pilar fundamental de las pedagogías emergentes. Esta metodología involucra a las/os estudiantes en proyectos significativos que abordan problemas del mundo real. Al trabajar en proyectos, las/os estudiantes desarrollan habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico y colaboración, elementos esenciales para su éxito futuro. Además, el ABP fomenta la autonomía y la responsabilidad, ya que las/os estudiantes asumen un papel activo en su propio proceso de aprendizaje.

Aprendizaje Colaborativo

La colaboración se ha vuelto cada vez más crucial en el mundo actual. El aprendizaje colaborativo busca promover la interacción entre las/os estudiantes, fomentando el intercambio de ideas y la construcción conjunta del conocimiento. La tecnología desempeña un papel vital en esta pedagogía, ya que facilita la comunicación en línea, permitiendo a las/os estudiantes trabajar juntos independientemente de su ubicación geográfica. Además, el aprendizaje colaborativo promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales esenciales.

Aprendizaje Personalizado

Cada estudiante es única/o, con diferentes estilos de aprendizaje, ritmos y necesidades. La pedagogía emergente se esfuerza por reconocer esta diversidad a través del aprendizaje personalizado. La tecnología educativa, como la inteligencia artificial, ha permitido la adaptación de los materiales y la evaluación según las características individuales de cada estudiante. Esto no solo mejora la comprensión de los conceptos, sino que también motiva a las/os estudiantes al proporcionar experiencias de aprendizaje adaptadas a sus intereses y habilidades.

Gamificación

La gamificación utiliza elementos propios de los juegos, como la competencia y la recompensa, para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y motivador. Al incorporar elementos de juego en las actividades educativas, se busca aumentar la participación y el compromiso de las/os estudiantes. La gamificación también fomenta el desarrollo de habilidades como la toma de decisiones, la resolución de problemas y la perseverancia a través de desafíos.

Aprendizaje Experiencial

El aprendizaje experiencial pone énfasis en la aplicación práctica de los conocimientos teóricos. A través de experiencias prácticas, como simulaciones, excursiones, pasantías y proyectos de servicio comunitario, las/os estudiantes pueden conectar los conceptos académicos con el mundo real. Este



enfoque no solo fortalece la comprensión de los temas, sino que también ayuda a desarrollar habilidades transferibles esenciales para el éxito en la vida y la carrera.

4.6 Formación de estudiantes para la educación superior

La formación en el nivel secundario debe asegurar la adquisición de conocimientos fundamentales en disciplinas clave. Siguiendo los lineamientos de Oviedo y Páez Martínez (2020) una base académica sólida en determinados campos disciplinares proporciona a las/os estudiantes las capacidades necesarias para abordar estudios más avanzados en el nivel superior entre las que se pueden mencionar:

- Desarrollo de habilidades transversales

Además de los aspectos académicos, es esencial cultivar habilidades transversales. El pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación efectiva y la capacidad para trabajar en equipo son habilidades que no sólo son valiosas en el aula, sino también en el entorno laboral y social.

- Orientación vocacional

Proporcionar orientación vocacional desde el nivel secundario es esencial para que las/os estudiantes comiencen a explorar sus intereses y aptitudes. Talleres, charlas y experiencias prácticas contribuyen a que las/os estudiantes tomen decisiones informadas sobre sus futuras carreras profesionales.

- Fomento del aprendizaje autónomo

Inculcar el hábito de aprender de manera autónoma es fundamental. En el nivel secundario, las/os estudiantes deben ser alentadas/os a desarrollar la capacidad de investigar, explorar temas de manera independiente y asumir la responsabilidad de su propio proceso educativo. Estas habilidades son esenciales para el éxito en el nivel superior.

- Desarrollo de competencias socioemocionales

El nivel secundario es un momento crucial para el desarrollo socioemocional. Fomentar la inteligencia emocional, la empatía y la gestión del estrés prepara a las/os estudiantes para afrontar los desafíos emocionales del nivel superior y les ayuda a construir relaciones saludables.

- Acceso a Recursos Tecnológicos

En un mundo cada vez más digital, garantizar el acceso a recursos tecnológicos y promover su uso educativo es esencial. Esto no solo facilita el aprendizaje, sino que también equipa a las/os estudiantes con habilidades tecnológicas valiosas para su educación futura y el mundo laboral.

4.7 Formación de estudiantes para el mundo laboral

En un mundo en constante evolución, la formación de estudiantes para el mundo laboral es una tarea que ha adquirido un significado fundamental. La educación, más allá de la adquisición de conocimientos, desempeña un papel crucial en la preparación de individuos para enfrentar los desafíos del mercado laboral y contribuir de manera efectiva en sus futuros roles profesionales. Esta



formación implica un proceso multidimensional que va más allá de la enseñanza tradicional y que abarca una amplia gama de habilidades, competencias y actitudes.

La educación formal, que abarca desde la educación primaria hasta la educación superior, es una base esencial para la formación de estudiantes. Durante estos años, las/os estudiantes adquieren una sólida base de conocimientos académicos y habilidades fundamentales como la lectura, la escritura y las matemáticas. Sin embargo, la formación para el mundo laboral va más allá de esto y también abarca el desarrollo de habilidades técnicas y profesionales específicas, dependiendo de la carrera o el campo de interés de las/os estudiantes. Esto implica la adquisición de habilidades como la programación, el diseño gráfico, la contabilidad, la enfermería o cualquier otra competencia relevante para una futura profesión.

Considerando las ideas de Bowman (2019) además de las habilidades técnicas, es esencial que las/os estudiantes desarrollen capacidades sociales y emocionales. La capacidad de comunicarse de manera efectiva, trabajar en equipo, resolver conflictos y gestionar el estrés son habilidades que desempeñan un papel crítico en cualquier entorno laboral. A menudo, la falta de estas habilidades es un obstáculo para el éxito profesional, incluso para aquellas/os con un conocimiento técnico sólido.

La formación de estudiantes para el mundo laboral también se relaciona con el aprendizaje continuo y la adaptabilidad. En una era de avances tecnológicos y cambios en las demandas del mercado laboral, las/os estudiantes deben comprender la importancia de mantenerse actualizadas/os y estar dispuestas/os a adquirir nuevas habilidades a lo largo de sus carreras. La educación no termina con la obtención de un título, sino que se convierte en un compromiso continuo de aprendizaje a lo largo de la vida.

Las prácticas y pasantías son otra parte importante de la formación para el mundo laboral. Estas experiencias brindan a las/os estudiantes la oportunidad de aplicar sus conocimientos y habilidades en un entorno laboral real. A través de prácticas y pasantías, las/os estudiantes adquieren experiencia laboral, establecen contactos en la industria y comprenden mejor las expectativas y dinámicas del mundo laboral. Lora et al (2019) hacen referencia a ello al decir que:

Desde esta óptica, visto que la importancia del trabajo está determinada por los significados y las funciones que desempeña para el grupo social, entendemos que para los jóvenes la preparación escolar para el mundo laboral sigue siendo clave. En estos términos, las acreditaciones obtenidas a través del sistema educativo suponen un capital cultural que garantiza a la sociedad que los egresados poseen un conocimiento, es decir, una prueba institucional que legitima su ser. (p. 50)

El asesoramiento profesional es un recurso valioso que proporciona orientación sobre opciones educativas, planificación de carrera y oportunidades de empleo. Las/os docentes pueden ayudar a las/os estudiantes a tomar decisiones informadas y a establecer metas realistas en función de sus intereses y habilidades.

Por ello, la formación de estudiantes para el mundo laboral es un proceso continuo y multifacético que implica no sólo la adquisición de conocimientos teóricos, sino también el desarrollo de habilidades técnicas y profesionales, habilidades sociales y emocionales, y una mentalidad de aprendizaje continuo. La educación tradicional es fundamental, pero debe complementarse con oportunidades de aprendizaje práctico, asesoramiento profesional y una comprensión de las demandas cambiantes del mercado laboral.



4.8 La simulación como pedagogía emergente

La educación ha evolucionado a lo largo de los años, y una de las pedagogías emergentes que ha ganado prominencia en las últimas décadas es la simulación. La simulación educativa es una estrategia pedagógica que utiliza representaciones realistas de situaciones y contextos para facilitar el aprendizaje. Ya sea en entornos virtuales, laboratorios de simulación clínica o escenarios interactivos, la simulación se ha convertido en una herramienta poderosa en la educación, que beneficia a estudiantes de todas las edades y niveles educativos.

La simulación educativa se basa en la idea de que las/os estudiantes pueden aprender de manera más efectiva cuando se enfrentan a situaciones prácticas y realistas que imitan el mundo real. Esta pedagogía emergente ha ganado terreno en una variedad de campos. Siguiendo los lineamientos de Esteban (2002) algunas de las razones por las que la simulación se ha convertido en una pedagogía atractiva son las siguientes:

- **Aprendizaje experiencial:** la simulación permite a las/os estudiantes aprender a través de la experiencia directa. Pueden cometer errores, experimentar las consecuencias y refinar sus habilidades sin riesgos significativos. Este enfoque práctico es altamente efectivo para el aprendizaje.
- **Ambientes seguros:** en un entorno de simulación, las/os estudiantes pueden cometer errores sin temor a consecuencias graves. Esto es particularmente valioso en campos donde los errores pueden tener repercusiones significativas, como la medicina o la aviación. La simulación ofrece un espacio seguro para la práctica y la mejora.
- **Realismo:** la simulación se esfuerza por recrear situaciones y contextos lo más cercanos posible a la realidad. Los escenarios se diseñan para ser auténticos, lo que permite a las/os estudiantes enfrentar desafíos y tomar decisiones como lo harían en el mundo real.
- **Retroalimentación inmediata:** los entornos de simulación a menudo proporcionan retroalimentación instantánea. Las/os estudiantes pueden recibir información sobre su desempeño y mejorar de inmediato. Esto promueve la reflexión y el aprendizaje activo.
- **Adaptabilidad:** la simulación es altamente adaptable. Puede utilizarse en una amplia variedad de contextos y para una gama diversa de objetivos de aprendizaje. Puede ser empleado tanto para la capacitación de habilidades técnicas como para el desarrollo de habilidades de comunicación y toma de decisiones.
- **Motivación:** la naturaleza inmersiva y a menudo interactiva de la simulación puede ser altamente motivadora para las/os estudiantes. Se involucran más activamente en el proceso de aprendizaje al enfrentar desafíos realistas y al recibir retroalimentación inmediata.

La simulación educativa ha emergido como una pedagogía innovadora que ofrece una amplia gama de beneficios en el proceso de aprendizaje. Al proporcionar experiencias prácticas y realistas en entornos seguros, la simulación prepara a las/os estudiantes para enfrentar situaciones del mundo real y adquirir habilidades relevantes. A medida que la tecnología continúa avanzando, la simulación educativa seguirá evolucionando y desempeñando un papel fundamental en la educación del siglo XXI. Esta pedagogía emergente es un recordatorio de que el aprendizaje efectivo a menudo ocurre mejor cuando se involucra activamente a las/os estudiantes en experiencias significativas y realistas.



4.9 Teorías del aprendizaje y simulación

La simulación como estrategia didáctica combina distintas teorías que incluyen características propias de aprendizajes de tipo social, cognitivo, realista, constructivo y experiencial. No es el eje de este proyecto hacer un análisis profundo de los distintos modelos educativos y teorías de aprendizaje, pero sí es menester realizar una mención específica de aquellas/os que están directamente vinculadas/os con las formas de aprendizaje mediante la simulación.

Con esta breve introducción, se establece una relación directa del aprendizaje mediante simulación con las teorías que explican el *aprendizaje social*, a sabiendas que la formación a través de la simulación se produce en situaciones de interacción social entre el alumnado, la observación de trabajo de las/os demás, su competencia y comportamiento.

También se hace foco en la relación existente entre el aprendizaje por simulación y la naturaleza de las teorías del *aprendizaje cognitivo*, según las cuales, las/os estudiantes utilizan el conocimiento previamente adquirido para luego reflexionar sobre la manera en que actuaron en la situación de aprendizaje, lo que se llevó a cabo en la misma y lo que se podría realizar en caso de haber accionado de otra manera.

Desde el punto de vista de la teoría del *aprendizaje realista*, la percepción personal que obtiene el alumnado con relación a sus propios conocimientos, sus habilidades y sus actitudes, se ponen en evidencia en el aprendizaje de simulación y a su vez, éste queda explicado también por las teorías del *aprendizaje constructivo*, mediante las que se adquiere y consolida el aprendizaje a través de la experiencia e interacción social.

De entre todas estas teorías, el *aprendizaje basado en experiencias* (Kolb, 1984) es con el que el aprendizaje por simulación tiene una mayor conexión. El autor describe este tipo de aprendizaje como:

(...) algunas capacidades de aprender que se destacan por encima de otras como resultado del aparato hereditario de las experiencias vitales propias y de las exigencias del medio ambiente actual [...] llegamos a resolver de manera característica los conflictos entre el ser activo y reflexivo y entre el ser inmediato y analítico. (p. 47)

Por tanto, este mismo autor propuso un proceso para integrar la solución de problemas y la formación abstracta de contenido a través del cual la acción por sí misma no es suficiente para que se genere un aprendizaje adecuado necesitando de reflexión. Esta reflexión se puede realizar en el momento de la acción o después de ella, ya sea en entornos reales, simulados o a través del Role Playing.

El modelo de Kolb está formado por las siguientes etapas:

1. “Aprender haciendo” (experiencia concreta): tiene que ver con involucrarse en una nueva experiencia. Una persona tiene una experiencia concreta que sustenta la observación reflexiva y la conceptualización abstracta. En un contexto educacional, por ejemplo, las/os estudiantes pueden tener una experiencia concreta si alguna/o ya se encuentra trabajando habiendo pasado por un proceso de entrevista previa.
2. “Aprender sintiendo” (observación reflexiva): se lleva a cabo observando a otros/as o realizando observaciones acerca de las experiencias de sí mismas/os. Las/os estudiantes se autoevalúan teniendo en cuenta sus propios perfiles.



3. “Aprender escuchando” (conceptualización abstracta): se basa en desarrollar teorías para explicar lo observado. El alumnado modifica el conocimiento que adquirió previamente creando nuevas teorías y modelos.
4. “Aprender pensando” (experimentación activa): se hace uso de teorías para resolver problemas y tomar decisiones. Para que exista un auténtico aprendizaje, el alumnado debe hacer transferir esos principios y conceptos a diversas situaciones de la vida cotidiana, ya sea personales como profesionales (Becerril et al, 2022).

4.10 Las prácticas simuladas como estrategia didáctica

Las prácticas simuladas o simulación en educación hacen referencia a una estrategia didáctica que busca que las/os estudiantes logren adquirir habilidades, competencias y técnicas de diferentes roles de acuerdo a la representación de hechos, circunstancias o acontecimientos; además permite que se desarrollen y/o fortalezcan procesos empáticos. Este tipo de estrategia se ha utilizado en diferentes áreas del conocimiento con el propósito de generar experiencias significativas en el alumnado para que este conocimiento sea interiorizado, perdurable y aplicado a otros entornos.

En cuanto a ello, varias/os autoras/es han reflexionado sobre esta estrategia didáctica brindando aportes y aprendizajes adquiridos a partir de su implementación. A continuación se presentan algunas de ellas: Pimienta (2012), concibe la simulación como “una estrategia que pretende representar situaciones de la vida en las que participan los alumnos actuando roles con la finalidad de dar solución a un problema o, simplemente, para experimentar una situación determinada” (p.130); también, Cataldi et al. (2013) acuerdan que “la importancia de las simulaciones, desde el punto de vista educativo, reside en hacer partícipe al usuario de una vivencia que es fundamental para el desarrollo de hábitos, destrezas, esquemas mentales, etc. que pueden influir en su conducta” (p. 12). De manera similar, Davini (2008) sostiene que la simulación es un “método de enseñanza que se propone acercar a los alumnos a situaciones y elementos similares a la realidad, pero en forma artificial, a fin de entrenarlos en habilidades prácticas y operativas cuando las encaran en el mundo real” (p. 144)

Como bien mencionamos, la simulación es una estrategia pedagógico-didáctica que tiene como objetivo formar a las/os estudiantes para que puedan afrontar distintas situaciones de la cotidianeidad sin la necesidad de realizarlo in situ, esto es una ventaja ya que permite que el alumnado desarrolle competencias y consolide nociones referidas a la realidad en cualquier área del conocimiento. En este proyecto en cuestión se persigue como fin que las/os docentes puedan llevar adelante esta práctica para un tema común en sus respectivas planificaciones a fin de lograr que sus estudiantes consigan experimentar lo que se vive en una entrevista laboral sin la necesidad de estar propiamente en una, es decir, la simulación actúa como un laboratorio en el que se experimentan los fenómenos que se generan en los procesos de aprendizajes, en este caso de educación secundaria. Estudios como el de Orozco y Díaz (2018) ya expresaban por sí el valor de la simulación como estrategia didáctica en los procesos de aprendizajes, dicha investigación fue una innovación educativa que se llevó a cabo con estudiantes de educación secundaria quienes asumiendo el rol de personajes históricos generaron procesos de empatía y lograron aprender significativamente el contenido de aprendizaje, lo cual indica que la simulación es una estrategia de aprendizaje que propicia el desarrollo de competencias y genera procesos empáticos con la realidad, sin necesidad de estar inmerso en la misma. En cuanto a las mediaciones tecnológicas para llevar adelante el proyecto pueden incluirse plataformas como



Gmail, Classroom, LinkedIn, Google Meet/Zoom, Skype, Microsoft Teams; y además nociones del uso de GoogleDocs, Microsoft Word, Genial.ly.

Siguiendo el lineamiento de Ibáñez (2020) se opta por esta manera de intervención ya que tiene dos ventajas importantes: la flexibilidad y la eficacia. La primera es porque gracias a que esta estrategia didáctica se puede manejar de manera asincrónica, las/os alumnas/os tienen más espacio personal para tener horarios flexibles y manejar su tiempo personal como prefieran. Y en cuanto a la segunda, “se maneja de manera sesión-retroalimentación, por lo que esto ayuda a que los temas avancen con rapidez, se evitan distracciones y las/os estudiantes vayan al mismo ritmo”.

4.11 Plataformas para llevar a cabo simulaciones de entrevistas laborales

Existen varias plataformas tecnológicas que permiten realizar entrevistas laborales simuladas en el metaverso, a continuación, se presentan algunas de ellas:

1. Zoom: es una plataforma de videoconferencia muy conocida y utilizada en el mundo laboral. Permite realizar entrevistas virtuales de manera fácil y segura, ya que cuenta con funciones de encriptación de extremo a extremo y opciones para grabar las entrevistas.
2. Skype: otra plataforma de videoconferencia ampliamente utilizada, que permite realizar entrevistas en línea con interacción sincrónica. Permite compartir pantalla y grabar la entrevista.
3. Google Meet: es una herramienta de videoconferencia gratuita y fácil de usar, que se integra con el ecosistema de Google, lo que la hace una opción popular para quienes utilizan Gmail o Google Calendar.
4. Microsoft Teams: es una plataforma de comunicación empresarial que incluye funciones de chat, videoconferencia y colaboración en línea. Permite programar y realizar entrevistas en línea, y cuenta con funciones de seguridad y privacidad.

4.12 Metaverso y Educación

El surgimiento del metaverso marcó un hito en la convergencia entre la tecnología y la educación, ofreciendo un potencial transformador que podría redefinir la manera en que enseñamos y aprendemos. El metaverso, un concepto que ha pasado de ser un tema de ciencia ficción a una realidad emergente, representa un espacio virtual tridimensional donde la interacción entre usuarios ocurre de manera inmersiva. Se experimenta a través de tecnologías como la realidad virtual (RV) o la realidad aumentada (RA), permitiendo a las personas sumergirse en entornos digitales colaborativos.

Considerando la investigación de Miguélez-Juan et al. (2019) y el artículo de Vicmix (2021) sobre el impacto del metaverso en la Educación se pueden considerar las siguientes cuestiones:

- Una de las promesas más notables del metaverso en la educación es su capacidad para proporcionar acceso universal a la enseñanza y el aprendizaje. Rompiendo las barreras geográficas, el metaverso permite que estudiantes de cualquier parte del mundo participen en experiencias educativas compartidas.
- El metaverso ofrece la posibilidad de transformar conceptos abstractos en experiencias palpables. Mediante entornos virtuales, las/os estudiantes pueden realizar experimentos,



explorar lugares históricos o interactuar con modelos tridimensionales, proporcionando un aprendizaje experiencial que va más allá de los métodos tradicionales.

- La adaptabilidad del metaverso permite la personalización del aprendizaje. Las/os educadores pueden diseñar entornos virtuales que se ajusten a las necesidades individuales de las/os estudiantes, fomentando un enfoque más flexible y personalizado en la enseñanza.
- El metaverso facilita la colaboración en tiempo real entre estudiantes de todo el mundo. Pueden llevarse a cabo proyectos colaborativos sin importar la ubicación física, promoviendo la diversidad de ideas y perspectivas.
- Inmersas/os en el metaverso, las/os estudiantes no solo absorben conocimientos académicos, sino que también desarrollan habilidades tecnológicas cruciales para el siglo XXI, como la navegación eficiente en entornos virtuales y la adaptabilidad a nuevas tecnologías.

A pesar de las promesas, la adopción del metaverso en la educación plantea desafíos. La brecha digital, la seguridad de datos y la necesidad de capacitación para educadoras/es son preocupaciones que deben abordarse cuidadosamente. Además, es fundamental mantener un equilibrio para no perder la esencia humana y las conexiones sociales que la educación presencial proporciona.

El metaverso se presenta como un horizonte emocionante para la educación, ofreciendo posibilidades que podrían revolucionar la forma en que aprendemos y enseñamos. A medida que exploramos este nuevo territorio digital, es esencial abordar los desafíos con una perspectiva crítica y colaborativa, asegurando que el metaverso contribuya positivamente a la evolución continua del proceso educativo.

4.13 Simulaciones de entrevistas laborales en el metaverso

El metaverso es un espacio digital en el que los individuos se sumergen, exploran e interactúan. Es una realidad alternativa que se superpone al mundo físico brindando oportunidades ilimitadas para aprender de manera innovadora. Las personas pueden moverse, comunicarse y participar de actividades a través de avatares personalizados, todo ello sin restricciones geográficas. Considerando lo manifestado por Barráez-Herrera (2022):

El metaverso fue la palabra utilizada por primera vez, por el escritor de ciencia ficción Neal Stephenson en su novela titulada *Snow Crash* publicada en 1992; esta fue otra manera diferente para describir a los mundos virtuales 3D. No obstante, la palabra metaverso alcanzó notoriedad durante la convocatoria de una rueda de prensa en noviembre de 2021, cuando el creador, fundador, ahora presidente y CEO de Facebook, Mark Zuckerberg, hizo público el reemplazo del nombre de su red social por Meta Platforms Inc., o solo Meta, pero ahora con una innovadora categoría, ajustada a las exigencias de un cliente digital, quien podrá navegar en un ecosistema tridimensional, a través de herramientas tecnológicas, gafas de RA, aplicaciones en teléfonos inteligentes, entre otros mecanismos electrónicos conforme al protocolo asignado al mundo inmersivo emergente. (p. 5)

En el ámbito educativo, el metaverso está generando un cambio revolucionario. Tal como considera Serrano (2023) el metaverso está ampliando los límites tradicionales del aprendizaje y abre nuevas puertas hacia experiencias educativas inmersivas e interactivas. Las/os estudiantes ya no se limitan a un aula física, sino que pueden explorar virtualmente cualquier lugar o época histórica, experimentar simulaciones prácticas y colaborar con compañeras/os de todo el mundo.



Es importante destacar que, al día de hoy, las simulaciones de entrevistas laborales en el metaverso son un método emergente y aún no existen muchas plataformas especializadas en ello. Sin embargo, a continuación, se presentan algunas plataformas que podrían ser utilizadas para realizar este tipo de entrevistas:

1. Second Life: es una plataforma en línea gratuita que permite crear mundos virtuales en 3D y realizar interacciones en tiempo real con otros usuarios.
2. VRChat: es una plataforma de realidad virtual gratuita en la que los usuarios pueden crear y personalizar avatares y explorar mundos virtuales en 3D.
3. Mozilla Hubs: es una plataforma de realidad virtual en línea gratuita que permite a los usuarios crear salas de reuniones virtuales y reunirse en entornos virtuales en 3D.
4. ChiaraVR: es un sistema de formación Virtual Learning pago diseñado específicamente para ayudar a mejorar habilidades de comunicación oral y oratoria. Con la combinación de realidad virtual e inteligencia artificial, ChiaraVR ofrece una experiencia inmersiva y realista que prepara para enfrentar desafíos en la vida real.
5. Microsoft Mesh: es una plataforma paga que permite a los desarrolladores crear aplicaciones y experiencias inmersivas para una variedad de dispositivos, incluidos dispositivos de realidad virtual y de realidad aumentada.

Es importante tener en cuenta que la realización de entrevistas laborales en entornos virtuales requiere una infraestructura tecnológica adecuada, así como habilidades y herramientas específicas para la interacción en el metaverso. Por lo tanto, quienes las implementen deben considerar cuidadosamente su capacidad para realizar entrevistas en este entorno y contar con los recursos necesarios antes de utilizar estas plataformas. En el caso de la escuela en la que se implementa la propuesta simulada, no cuenta con los requerimientos necesarios para que se pueda considerar la interacción en el metaverso.



5. PROPUESTA

Se presentan las características principales de la propuesta de enseñanza mediada por tecnologías considerando: las/os destinatarias/os directas/os, es decir las/os profesoras/es; las/os destinatarias/os finales para los que se han diseñado las experiencias de aprendizaje – las/os estudiantes –, y la descripción de las etapas del proyecto de trabajo desarrollado.

5.1 Destinatarios

En lo que respecta a profesoras/es especializadas/os en las disciplinas “EDI: Orientación Vocacional y Laboral”, “Lenguas Adicionales: inglés” y “Tecnología de la Información”, cuentan con la preparación específica para llevar a cabo la propuesta. Poseen conocimientos básicos respecto al uso de determinados recursos tecnológicos necesarios para la puesta en marcha del proyecto (Microsoft Word, Google Meet, LinkedIn, etc.) y además tienen experiencia en cuanto a la realización de trabajos interdisciplinarios en otras instituciones.

En cuanto a las/os segundas/os, las/os mismas/os son adolescentes cursando el último año del Nivel Secundario. Se sabe que “los adolescentes utilizan las TIC en diferentes ámbitos de su vida: la escuela, el hogar o las relaciones sociales, tanto para realizar tareas relacionadas con los deberes académicos como para el ocio y diversión individual o con los amigos” (Gairín y Mercader, 2017, p. 125). Las/os estudiantes de la escuela secundaria que nos ocupa, el Instituto José Manuel Estrada, cuentan con conocimientos básicos de determinadas herramientas informáticas, en su gran mayoría cuentan con computadoras en sus hogares y, además, todos/as poseen dispositivos celulares.

5.2 Descripción del proyecto

El proyecto fue diseñado y desarrollado en la bimodalidad y contempla el uso de recursos y herramientas digitales. En el caso de la presencialidad, se trabaja clase a clase con cada uno de los contenidos propuestos en las asignaturas involucradas utilizando computadoras con las que cuenta la institución; del mismo modo, se cuenta con la posibilidad de acceso a Internet para así trabajar con recursos tecnológicos necesarios tales como Gmail, Classroom, GoogleDocs, LinkedIn, y plantillas en línea de Microsoft Word. En cuanto a la implementación virtual, las clases se realizarán desde Google Meet o Zoom y las herramientas a utilizar serían las mismas que se nombraron anteriormente, incluye la etapa correspondiente a la simulación de entrevistas laborales propiamente dicha; además se propondrá habilitar un grupo de WhatsApp entre las/os docentes de cada asignatura y las/os estudiantes del último año a fin de mantener una comunicación más fluida, enviar información necesaria para seguir avanzando sobre los contenidos, y cualquier duda o consulta que pueda ir surgiendo.

El proyecto se organiza en tres etapas:

*La primera es la de **DISEÑO***: esta etapa se centra en organizar el equipo de trabajo interdisciplinario, su consolidación y el planteamiento del proyecto que será llevado a la práctica en conjunto. Requiere que las/os profesoras/es realicen docencia en el curso seleccionado y que el establecimiento destine algún tiempo para planificar actividades y seleccionar estrategias de enseñanza referidas a esta propuesta. En cuanto al uso de las TIC en esta etapa, se trabajará con documentos colaborativos en línea para facilitar el intercambio de ideas y el desarrollo de contenidos; además, la ubicuidad contribuiría a subsanar algunos obstáculos ligados a las condiciones laborales de las/os profesoras/es



de educación secundaria como la carencia o defectos del material disponible, calidad de los recursos disponibles, excesivo número de alumnas/os por aula, tareas de preparación del trabajo escolar y horario. Aquí se deben tener en cuenta las siguientes cuestiones:

1. Identificación de objetivos específicos del proyecto, cómo desarrollar habilidades de comunicación, fortalecer la confianza en las/os estudiantes y prepararlas/os para enfrentar el proceso de la entrevista laboral.
2. Selección de contenidos relevantes que abordan aspectos como la estructura de una entrevista laboral, habilidades de comunicación, gestión del estrés y técnicas de presentación personal.
3. Establecer una colaboración entre docentes de las diferentes asignaturas involucradas: “Tecnologías de la Información”, “Lenguas Adicionales: inglés”, “EDI: Orientación Vocacional y Laboral”, para diseñar actividades interdisciplinarias que aborden los contenidos seleccionados.
4. Identificar y seleccionar herramientas tecnológicas apropiadas que mejoren la experiencia de aprendizaje de las/os estudiantes, como simuladores de entrevistas virtuales, plataformas en línea para la práctica de habilidades de comunicación y recursos multimedia interactivos.
5. Diseñar una secuencia lógica de actividades y situaciones de aprendizaje, estableciendo los recursos necesarios, el tiempo requerido y los roles y responsabilidades de las/os docentes involucradas/os.

*La segunda etapa es la de **EJECUCIÓN***: aquí el proyecto es puesto en marcha conjuntamente por el equipo de profesoras/es en cada uno de sus espacios y horarios de asignatura. Requiere de la coordinación permanente del equipo de trabajo para ir evaluando su desarrollo e incorporando los ajustes que se estimen convenientes. Se lleva a cabo el lanzamiento del proyecto por todo el equipo; se desarrolla el programa del proyecto en conjunto con las/os estudiantes elaborando interrogantes claves que pretenderá resolver la propuesta; se coordinarán y supervisarán las actividades formativas de las/os estudiantes con respecto al uso de herramientas digitales en cada asignatura, incluyendo revisión regular de trabajos colaborativos e individuales; se presentará la situación de aprendizaje central del proyecto a través de la estrategia didáctica de simulación de entrevista laboral en la que las/os estudiantes puedan afrontar distintas situaciones de la cotidianeidad sin la necesidad de realizarlo in situ, permitiendo que el alumnado desarrolle competencias y consolide nociones referidas a la realidad en cualquier área del conocimiento. Para esta simulación se seleccionarán estudiantes que afrontarán la entrevista de manera presencial y virtual, esta última a través de Google Meet o Zoom; por último, se hará una reflexión compartida sobre la práctica.

Es importante delinear esta etapa considerando los siguientes aspectos:

1. Implementación de actividades: llevar a cabo las actividades diseñadas, brindando a las/os estudiantes oportunidades para practicar habilidades de comunicación, realizar simulaciones de entrevistas, investigar sobre empresas y empleos específicos, y elaborar presentaciones relacionadas con la entrevista laboral.
2. Utilización de herramientas TIC: facilitar el acceso y la utilización de las herramientas tecnológicas seleccionadas, asegurándose de que las/os estudiantes estén familiarizados con su funcionamiento y aprovechen al máximo su potencial para mejorar su preparación para la entrevista laboral.



3. Apoyo y guía: proporcionar orientación y retroalimentación continua a las/os estudiantes, tanto individualmente como en grupos, para ayudarles a mejorar sus habilidades de comunicación, presentación y resolución de problemas.
4. Colaboración interdisciplinar: fomentar la colaboración entre las/os docentes de las diferentes asignaturas involucradas para abordar los aspectos interdisciplinarios del proyecto, y promover el intercambio de conocimientos y experiencias entre las/os estudiantes.

*La tercera etapa es la **EVALUACIÓN**: es importante que en esta etapa queden identificadas las evaluaciones que realizarán las/os docentes participantes y a las/os estudiantes. En cuanto a los primeros, se determinaron los siguientes instrumentos:*

1. Portafolio Docente: las/os docentes crearán un portafolio digital que contenga ejemplos de los materiales didácticos, recursos y actividades diseñados y que se utilizarán en el proyecto. Deben proporcionar una breve descripción de cómo se utilizarán estos elementos y cómo contribuirán a los objetivos de aprendizaje.
2. Cuestionarios de Reflexión Individual: cada docente responderá un cuestionario con la intención de que puedan reflexionar sobre su propia enseñanza en el proyecto evaluando la efectividad de los materiales, recursos y actividades que utilizaron y dando lugar a que destaquen lo que consideran que funcionó bien y lo que podría mejorarse.
3. Rúbricas: estas permitirán validar tanto de manera técnica como de campo ofreciendo una mirada pedagógica/didáctica del material producido. La rúbrica se diseñará sobre la base de cuatro categorías específicas: i) Accesibilidad e Interactividad, ii) Análisis de objetivos y contenidos de aprendizaje, iii) Diseño y organización de contenidos de aprendizaje, y iv) Elaboración del material didáctico digital.

En lo que respecta a las/os estudiantes, podemos pensar en diferentes tipos de evaluación:

1. Evaluación formativa: se realizarán evaluaciones periódicas durante la ejecución del proyecto para identificar fortalezas y áreas de mejora en el aprendizaje de las/os estudiantes. Se utilizarán instrumentos como rúbricas de evaluación, observación directa y retroalimentación individualizada.
2. Evaluación sumativa: una vez culminado el proyecto se realizará una evaluación final para medir el impacto general y la adquisición de habilidades de las/os estudiantes en relación con los objetivos establecidos. Es en esta instancia en la que las observaciones de las simulaciones de entrevistas laborales permitirán detectar si las/os estudiantes lograron el objetivo propuesto en complemento con un cuestionario individual acerca del proceso de aprendizaje vivenciado.
3. Evaluación del proyecto:
 - a) Análisis de resultados: se analizarán los datos recopilados durante la evaluación para identificar logros, áreas de mejora y posibles ajustes para futuras implementaciones del proyecto.
 - b) Retroalimentación y reflexión: se proporcionará retroalimentación a las/os profesoras/es y estudiantes sobre su desempeño y se brindará la oportunidad de reflexionar sobre su propio aprendizaje y desarrollo de habilidades en relación con las entrevistas laborales.



De acuerdo con lo expuesto anteriormente, esta es una etapa permanente, que acompañará el desarrollo del proyecto interdisciplinar, y organizada en torno a una serie de preguntas que permiten ordenar cada momento evaluativo:

Evaluación inicial: ¿qué saben las/os estudiantes sobre el tema?, ¿cuáles son sus hipótesis y referencias de aprendizaje?, ¿qué preguntas se formulan?, ¿cómo se organizan inicialmente para responderlas?

Evaluación de proceso: ¿qué están aprendiendo?, ¿cómo están siguiendo el sentido del proyecto?, ¿cómo están organizando sus trabajos?, ¿cómo resuelven los problemas y conflictos en los trabajos colaborativos?, ¿cómo está funcionando y coordinando el equipo de profesoras/es?

Evaluación de producto: ¿qué han aprendido las/os alumnas/os en relación con las propuestas iniciales?, ¿son capaces de establecer nuevas relaciones?, ¿qué han logrado reflejar en la simulación?, ¿qué refleja la autoevaluación y la coevaluación?, ¿qué hemos aprendido como equipo de trabajo docente?, ¿las TIC se utilizaron correctamente?, ¿fueron pertinentes los recursos tecnológicos seleccionados? La evaluación del proyecto será permanente. Como bien mencionan Coiçaud y Serón (2014):

Es imprescindible entonces que la evaluación adquiera significado y sentido para docentes y alumnos, asumiendo formas y estrategias diversas en su diseño y fomentando múltiples modos de comprensión. Esto implica que la evaluación de los aprendizajes no tiene que transformarse en una serie de mecanismos rígidos, tendientes a lograr un rendimiento convergente y uniforme para todos los alumnos a partir de una intencionalidad meramente clasificatoria y acreditativa. (p. 21)

Para llevar un registro de toda esa información se utilizarán registros de observación, listas de cotejo, rúbricas, cuestionarios y portafolio docente que permitirán establecer las conclusiones finales del trabajo y la evaluación de la implementación del proyecto.

5.3 Proceso de simulación de entrevistas laborales

Las tres asignaturas de este proyecto trabajarán la etapa de la simulación de entrevistas laborales a partir de la identificación de seis grandes momentos:

Primer momento: Preparación

- a. Selección de las/os estudiantes: se identifica a cada uno/a de las/os estudiantes del último año que van a participar en la simulación a fin de precisar la propuesta de enseñanza.
- b. Diseño: se elabora un programa transversal entre las asignaturas involucradas incluyendo sesiones de preparación para entrevistas, la creación de currículum y el conocimiento sobre la empresa.
- c. Colaboración entre docentes: se establece quiénes de las/os docentes de las asignaturas implicadas participarán como entrevistadoras/es.

Segundo momento: Sesiones de Capacitación

- a. Preparación de currículum: se orienta a las/os estudiantes a crear currículums efectivos destacando sus habilidades y experiencias.



- b. Técnicas de entrevista: se enseña a las/os estudiantes las mejores prácticas para responder preguntas comunes de entrevistas y cómo comunicarse de manera efectiva.
- c. Investigación de empresas: se anima a las/os estudiantes a investigar sobre las empresas a las que se postulan y comprender su cultura, misión y valores.

Tercer momento: Preparación de la Entrevista

- a. Asignación de postulaciones: se realiza una votación y se asigna a cada estudiante un puesto de trabajo al cual deben postularse.
- b. Programación de entrevistas: se establece un calendario para las entrevistas simuladas, asegurándose de que todas/os las/os estudiantes tengan la oportunidad de participar.

Cuarto momento: Simulación de Entrevistas

- a. Entrevistas individuales: las/os estudiantes participarán como candidatas/os en entrevistas individuales para el puesto que les fue asignado.
- b. Retroalimentación: estará a cargo de las/os docentes involucradas/os y de las/os estudiantes; después de cada entrevista, se proporciona retroalimentación constructiva a las/os estudiantes sobre el propio desempeño y el desempeño de las/os compañeras/os.

Quinto momento: Evaluación y Reflexión

- a. Autoevaluación: las/os estudiantes deben reflexionar sobre sus experiencias como candidatas/os identificando fortalezas y áreas de mejora.
- b. Retroalimentación de las/os docentes: se recopilan comentarios de las/os entrevistadoras/es sobre el desempeño de las/os estudiantes.
- c. Discusión en grupo: se realizan sesiones de grupo donde las/os estudiantes comparten sus experiencias y aprendizajes.

Sexto momento: Seguimiento

- a. Apoyo continuo: se brindan recursos y apoyo adicional a las/os estudiantes para que puedan seguir mejorando sus habilidades de búsqueda de empleo.
- b. Evaluación del programa: se evalúa la efectividad del programa y se hacen ajustes según sea necesario para futuras ediciones.

5.4 Competencias docentes esperadas mediante el proceso de simulación

Mediante el proceso de simulación se espera que las/os docentes involucrados desarrollen una serie de competencias:

- *Dominio de los contenidos de las asignaturas y su utilización pertinente durante la simulación de entrevistas laborales:* esta competencia se evidenciará mediante la explicación y retroalimentación que realizarán las/os docentes acerca de los contenidos de aprendizajes.
- *Vínculo de los contenidos de aprendizajes con el contexto social y laboral:* se observará que las/os docentes logren contextualizar los contenidos de aprendizajes apoyándose en noticias coyunturales, videos y testimonios sobre las entrevistas laborales.



- *Coordinación del grupo de clase:* se espera que las/os docentes actúen con tolerancia y asertividad creando un ambiente de aula propicio para el aprendizaje.
- *Elaboración de materiales didácticos:* se requerirá que las/os docentes implementen guías de estudios, fichas, dinámicas grupales y otros materiales didácticos realizados por ellas/os, a fin de generar un espacio de aprendizaje participativo.
- *Planificación de clases con enfoque por competencia:* se realizará una revisión a los planes de clases de las/os docentes, en el marco de un enfoque por competencias observando la coherencia metodológica y didáctica de las actividades planificadas.
- *Implementación de estrategias didácticas innovadoras:* se espera observar que las estrategias didácticas implementadas en la simulación sean innovadoras y acordes al contexto de intervención.
- *Implementación de metodologías participativas en los procesos de aprendizajes:* en las simulaciones realizadas, se pretende observar que las/os docentes implementen metodologías participativas acompañadas de dinámicas grupales motivacionales.

5.5 Habilidades esperadas en las/os estudiantes mediante el proceso de simulación

Mediante el proceso de simulación se espera que las/os estudiantes desarrollen una serie de habilidades:

- *Comunicación verbal:* que puedan responder preguntas de manera clara y directa, evitando divagaciones; que empleen gestos, contacto visual y postura adecuada para transmitir confianza y profesionalismo; que utilicen un tono de voz apropiado, evitar monotonía y articular correctamente.
- *Preparación y Conocimiento:* que demuestren conocimiento sobre el puesto simulado, mostrando interés genuino; que tengan claridad sobre los requisitos y responsabilidades del puesto al que se postulan; que conozcan bien las propias fortalezas, debilidades, habilidades y logros relevantes para el puesto.
- *Habilidades Interpersonales:* que muestren interés en la conversación, escuchen atentamente y respondan de manera apropiada; que ajusten el estilo de comunicación según la dinámica de la entrevista y el/la entrevistador/a; que sean respetuosas/os, puntuales y demuestren una actitud profesional durante toda la entrevista.
- *Auto-Presentación:* que elijan una vestimenta adecuada y mantengan una apariencia profesional; que saluden con confianza, se presenten adecuadamente y establezcan una buena primera impresión; que terminen la entrevista de manera positiva, haciendo preguntas pertinentes y agradeciendo al/a entrevistador/a.
- *Manejo del estrés y la ansiedad:* que utilicen estrategias para controlar los nervios y mantenerse calmadas/os; que desarrollen una actitud positiva y confiada hacia las propias capacidades.

5.6 Acerca de la implementación del Proyecto Interdisciplinar y la simulación de entrevistas laborales

Durante el período comprendido entre agosto y octubre de 2023, se llevó a cabo la implementación del proyecto con un grado de ejecución notable. Durante estos meses, las/os docentes involucradas/os dedicaron recursos significativos para garantizar la eficiencia en todas las etapas de la propuesta.



Desde la planificación inicial hasta la ejecución final, se ha mantenido un alto nivel de compromiso y dedicación para lograr los objetivos establecidos. A medida que avanzaba el proyecto, se pudo observar un progreso constante y una mejora continua en los procesos implementados. Los resultados obtenidos hasta el momento reflejan un grado satisfactorio de implementación, demostrando el compromiso y la capacidad del equipo para llevar a cabo el proyecto de manera efectiva y dentro de los plazos establecidos.

Por razones de espacio, se presentan sólo los principales aspectos referidos a la implementación del proyecto, atendiendo al máximo de páginas estipuladas por la MEED para la presentación del informe del TFI en lo que respecta al apartado Propuesta (Acta 04/23).

Para proceder a las conclusiones de la presente propuesta es importante y necesario hacer hincapié en la información recabada a partir de los instrumentos de evaluación suministrados a las/os actrices involucradas/os. Como punto de partida se elaboró un diseño de material (portafolio) para las/os docentes que contó con las siguientes características:

- apropiado a la realidad institucional para la que fue pensado.
- tecnopedagógico, lo cual significa que:
 - se definen interacciones con el contexto, con el grupo, con las/os docentes, con los materiales, con el conocimiento,
 - se define a la tecnología como territorio o escenario de las experiencias de aprendizaje y de conocimiento,
 - se consideren núcleos de contenidos y se respeten sus lógicas.
- enriquecido por Pedagogías y Tendencias emergentes⁵

La producción del material tecnopedagógico se realizó sobre la etapa de la propuesta referida a la “Simulación de la entrevista laboral” poniendo foco en una pedagogía con tecnología emergente como es la simulación (ver Anexo I). Es importante consignar que la propuesta se desarrolló desde la perspectiva de poner en evidencia y dialogar con las/os docentes involucradas/os acerca de las implicaciones pedagógicas vinculadas a la incorporación de simulaciones de entrevistas laborales mediadas por tecnologías. Tal como lo expone el documento adaptado del trabajo de Guardia y Mainá (2012) del Aula Virtual:

Básicamente, los programas-aplicaciones de simulación muestran un escenario o modelo sobre el que el estudiante puede experimentar, ya sea indicando determinados valores para las variables del modelo, o bien realizando determinadas acciones sobre el mismo, comprobando a continuación los efectos que sus decisiones han tenido sobre el modelo propuesto. De este modo, el alumno toma un papel activo en su proceso de aprendizaje, decidiendo qué hacer y analizando las consecuencias de sus decisiones. (pp. 16-19)

Al finalizar el diseño del material producido, se realizó un Plan de Validación del mismo para ser presentado ante las/os destinatarias/os de la propuesta y autoridades institucionales, quienes pudieron brindar sus apreciaciones y sugerencias al respecto. Para ello se confeccionó una rúbrica que permitiera validar tanto de manera técnica como de campo ofreciendo una mirada

⁵ Criterios extraídos de la propuesta pedagógica del espacio Práctica II de la MEED cursado en el año 2021.



pedagógica/didáctica del material producido. La rúbrica diseñada se sienta sobre la base de cuatro categorías específicas: i) Accesibilidad e Interactividad, ii) Análisis de objetivos y contenidos de aprendizaje, iii) Diseño y organización de contenidos de aprendizaje, y iv) Elaboración del material didáctico digital. Las categorías establecidas permitieron obtener la información necesaria en lo que respecta a la lógica de la propuesta diseñada como así también a la cohesión y coherencia del proyecto teniendo en cuenta los objetivos establecidos para el mismo.

El plan de validación se concretó con la participación de cinco personas: tres docentes de las áreas específicas que forman parte del Proyecto Interdisciplinar (Tecnología de la Información – Lenguas Adicionales: inglés – EDI: Orientación Vocacional y Laboral), y dos miembros del Equipo Directivo de la institución (Rector y Directora de Estudios). Para llevar a cabo este procedimiento se organizó un encuentro en la institución en el que participaron las personas mencionadas y se realizó la presentación del material producido (portafolio), luego, se les asignaron las rúbricas para proceder a la validación del mismo. A partir de ello se establecieron conclusiones de acuerdo a las respuestas recabadas en cada categoría y se realizaron los ajustes pertinentes (ver resultados del Plan de validación en Anexo II).

Para garantizar la validez y relevancia de las respuestas obtenidas en las entrevistas, se eligió a aquellas/os estudiantes que lograron obtener los cinco "puestos vacantes" en los simulacros de entrevistas realizados como criterio de selección definido en el tercer y cuarto momento de la etapa de la simulación de entrevistas laborales (ver apartado 5.3). Este enfoque se fundamenta en varios aspectos clave.

En primer lugar, este proyecto no solo les ofreció una mirada profunda a lo que implica enfrentarse a una entrevista laboral, sino que también les brindó la oportunidad de fusionar los conocimientos y las habilidades de varias asignaturas. Desde la clase de Tecnología de la Información, reconocen que aprendieron a utilizar herramientas digitales para crear presentaciones interactivas y recursos en línea que hicieron que el aprendizaje fuera más dinámico y accesible. La asignatura de EDI: Orientación Vocacional y Laboral las/os condujo a través de los aspectos psicológicos y prácticos de las entrevistas, la confección de Curriculum Vitae, la redacción de cartas de presentación, etc., mientras que en las clases de Lenguas Adicionales: inglés, pulieron sus habilidades lingüísticas para comunicarse de manera efectiva en un entorno laboral. Todas/os reconocen que una de las partes más emocionantes del proyecto fue la simulación de entrevistas, permitiéndoles experimentar de primera mano los desafíos y las oportunidades que surgen durante una entrevista laboral.

Otro punto en común es que las TIC desempeñan un papel crucial en todo el proceso. Utilizaron plataformas en línea para colaborar en la investigación, compartir recursos y trabajar en equipo en la creación de materiales de presentación. Además, algo a resaltar es que uno de los estudiantes tuvo una problemática que le impedía asistir al colegio al momento de la simulación por lo que se vio obligado a hacerla desde su casa y al no tener computadora, las docentes le enseñaron a utilizar las mismas aplicaciones, pero desde el celular y esto fue algo significativo para el estudiante. Esta integración de la tecnología no solo facilitó la colaboración, sino que también reflejó la importancia de las habilidades digitales en el mundo laboral actual.

También es importante destacar que un aspecto a mejorar en el cual coincidieron algunas/os estudiantes tiene que ver con la actualización de recursos tecnológicos en la institución dado que



cuentan con pocas computadoras y en su gran mayoría están obsoletas; de todas maneras, este obstáculo se pudo superar con la utilización de dispositivos celulares.

Al final del proyecto, todas/os manifestaron una sensación de preparación y confianza renovadas. Se sintieron agradecidas/os por la oportunidad de participar en esta experiencia enriquecedora, que no solo los preparó para futuras entrevistas laborales, sino que también les brindó habilidades y conocimientos que serán invaluable en sus futuros venideros (ver respuestas de estudiantes en la Tabla I).

Tabla 1

Experiencia y participación en el proyecto interdisciplinar según respuestas de estudiantes

Pregunta	Estudiante 1	Estudiante 2	Estudiante 3	Estudiante 4	Estudiante 5
Descripción de la participación	Me gustó mucho, aprendí un montón de tips que me van a servir para el futuro. Fue muy interesante que estuviera organizado por 3 materias, no creí que podrían tener algo en común y me sorprendieron.	Al principio no quería saber nada pero después me fui enganchando.	Muy buena, la verdad que me sentí muy conforme y dí lo mejor de mi.	Excelente, además en la simulación fui seleccionada para el puesto de trabajo que quería, así que cool.	Bueno, fue una experiencia súper interesante. Me siento como si realmente hubiera aprendido mucho sobre cómo prepararse para una entrevista laboral.

<p>Aporte individual de cada asignatura</p>	<p>EDI nos enseñó a hacer CV, ensayar preguntas, etc.; Tecnología de la Información nos enseñó herramientas como GoogleMeet; Inglés nos enseñó técnicas para entrevistas en inglés.</p>	<p>Inglés nos enseñó entrevistas en ese idioma; EDI nos enseñó a hacer CV y cartas; Tecnología nos enseñó a usar herramientas, como LinkedIn.</p>	<p>Todas aportaron contenidos únicos, haciendo el trabajo menos repetitivo que si se hubiera hecho por separado.</p>	<p>Inglés enseñó entrevistas en ese idioma; EDI abordó trabajos, CV, y tips para entrevistas; Tecnología aportó herramientas y aplicaciones online.</p>	<p>Tecnología de la Información ayudó con presentaciones y recursos en línea; EDI proporcionó información sobre cómo prepararse; Inglés mejoró habilidades lingüísticas.</p>
<p>Aspectos a mejorar para futuras ediciones</p>	<p>Sería bueno tener más recursos informáticos.</p>	<p>Ninguno.</p>	<p>Ninguno.</p>	<p>Más computadoras y aplicaciones, pero entiendo las limitaciones.</p>	<p>Más retroalimentación individualizada y explorar más la aplicación de habilidades en diferentes contextos.</p>
<p>Impacto en la comprensión de la importancia de la entrevista laboral</p>	<p>Aprendí mucho sobre cómo es una entrevista, cambió mi visión.</p>	<p>Descubrí que la entrevista es clave para conseguir un trabajo, no solo el CV.</p>	<p>La entrevista es clave y el lenguaje es importante.</p>	<p>Me sirvió mucho porque la simulación fue similar a una entrevista real.</p>	<p>Entendí que una entrevista es una oportunidad para mostrar quién eres realmente y cómo te presentas puede impactar mucho.</p>



6. CONCLUSIONES y PROYECCIONES

En todo proyecto educativo interdisciplinar es importante hacer hincapié en el papel fundamental que cumple el autor del mismo, partiendo desde la identificación de las necesidades educativas, vislumbrando oportunidades de mejora y concibiendo la visión global del proyecto.

Para este proyecto en particular fue necesario articular objetivos claros, movilizar recursos y fomentar la colaboración entre diferentes áreas curriculares a través de la mediación de las TIC, aspecto fundamental para su éxito. Además, desde el primer momento se intentó fomentar el compromiso y entusiasmo inspirando a otras/os a participar y contribuir al proyecto de manera significativa.

Teniendo en consideración las respuestas de las/os docentes que participaron en la implementación de este Proyecto (ver Anexo IV), se destacan apreciaciones positivas que reflejan la eficacia y relevancia de esta estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- **Aspectos Generales:** en todas las materias, las docentes demuestran un claro interés en el aprendizaje y desarrollo de las/os estudiantes, además de comunicarse de manera clara y efectiva.
- **Diseño y Contenido del Proyecto:** el proyecto interdisciplinario es bien recibido en términos de claridad y comprensión, y se considera adecuadamente alineado con los objetivos de aprendizaje en todas las áreas evaluadas.
- **Metodología de Enseñanza:** las docentes emplean una variedad de métodos de enseñanza y fomentan la participación activa de las/os estudiantes, lo que se valora positivamente en cada materia.
- **Evaluación y Retroalimentación:** la retroalimentación proporcionada por las docentes es constructiva y oportuna, y los métodos de evaluación son percibidos como justos y alineados con los objetivos del proyecto.
- **Colaboración Interdisciplinaria:** en todos los casos, el proyecto cuenta con una colaboración efectiva entre docentes de diferentes áreas, contribuyendo al éxito del enfoque interdisciplinario.

Las ventajas identificadas por las docentes incluyen la posibilidad de abordar un tema de relevancia práctica y actual, como es la preparación para entrevistas laborales, de manera integrada desde distintas áreas curriculares. El enfoque interdisciplinario permitió una aproximación más completa y contextualizada al tema, enriqueciendo así la comprensión de las/os estudiantes y fomentando una visión global de la experiencia laboral.

Además, la mediación de las TIC facilitó la colaboración entre docentes y el acceso a recursos y herramientas digitales que enriquecieron el proceso educativo. Las plataformas de aprendizaje en línea, simuladores de entrevistas virtuales y recursos multimedia que fueron utilizados para ofrecer experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas permitieron aumentar el nivel de compromiso y motivación de las/os estudiantes.

Sin embargo, las docentes también identificaron algunos aspectos a mejorar en la implementación del proyecto. Entre ellos se encuentran la necesidad de una mayor coordinación y planificación entre



las distintas áreas involucradas, así como la adaptación de las actividades y recursos al nivel de competencias y habilidades de las/os estudiantes.

A pesar de estos desafíos, el impacto en la implementación del proyecto fue positivo. Las docentes destacaron el aumento de la participación y el interés de las/os estudiantes en el tema, así como el desarrollo de habilidades prácticas y socioemocionales relevantes para su futura inserción laboral. Además, se observó una mejora en la autoconfianza y autoeficacia de las/os estudiantes al enfrentarse a situaciones de entrevista laboral, lo que evidencia el valor agregado de esta experiencia educativa.

La mediación tecnológica fue crucial para la efectiva realización del proyecto interdisciplinario en el contexto del Trabajo Final de la Maestría en Enseñanzas en Escenarios Digitales. En este caso, las herramientas digitales facilitan la comunicación, la colaboración y el acceso a recursos educativos. Desde la planificación hasta la implementación y evaluación, estas tecnologías posibilitaron la integración de enfoques pedagógicos innovadores, como el aprendizaje basado en proyectos y la enseñanza personalizada. Además, las TIC ampliaron el alcance del proyecto, conectando a las/os estudiantes con fuentes de conocimiento global y experiencias de aprendizaje enriquecedoras más allá de las paredes del aula.

El proyecto de trabajo interdisciplinar implementado en el Instituto José Manuel Estrada logró alcanzar los objetivos planteados de manera satisfactoria, marcando un hito en el proceso de mejora continua de la calidad educativa.

El cumplimiento del objetivo de coordinar, guiar y monitorear la implementación de Proyectos Interdisciplinarios como estrategia para la enseñanza en las diferentes áreas curriculares a través del trabajo colaborativo mediado por TIC ha sido un logro significativo en el contexto de la propuesta de enseñanza destinada a estudiantes que cursan el último año de educación secundaria.

En primer lugar, se ha observado cómo la integración de proyectos interdisciplinarios en el currículo educativo, apoyados por el uso colaborativo de las TIC, generó un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La colaboración entre docentes de distintas áreas permitió que se crearan experiencias educativas enriquecedoras y contextualizadas, fomentando de este modo la participación activa de las/os estudiantes y el desarrollo de habilidades transversales.

La aplicación de estrategias colaborativas mediadas por TIC facilitó la comunicación y el intercambio de ideas entre las/os participantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje inclusivo y participativo. Además, la implementación de proyectos interdisciplinarios permitió abordar contenidos curriculares desde una perspectiva integral, favoreciendo la comprensión profunda de los temas y su aplicación en situaciones reales.

Los resultados obtenidos evidencian la importancia de promover la interdisciplinariedad y el trabajo colaborativo en el ámbito educativo, así como el potencial transformador de las TIC como herramientas facilitadoras del aprendizaje. Este enfoque no solo enriquece la experiencia educativa de las/os estudiantes, sino que también prepara a las/os futuras/os profesionales para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más interconectado y dinámico.

La coordinación y el guiado en la implementación de Proyectos Interdisciplinarios mediante el trabajo colaborativo mediado por TIC, en este caso bajo mi responsabilidad, representa una estrategia pedagógica efectiva para promover un aprendizaje significativo y contextualizado en las diferentes áreas curriculares. Esta experiencia de trabajo sienta las bases para continuar explorando y



promoviendo prácticas innovadoras en el ámbito educativo, con el objetivo de mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en la era digital.

En segundo lugar, se estableció un sólido inicio para un proceso permanente de mejora en la enseñanza y el aprendizaje, a través de la integración de las TIC. Estas herramientas fueron aprovechadas para acompañar la implementación del Proyecto Interdisciplinar, promoviendo el trabajo colaborativo entre las diferentes áreas curriculares involucradas (Tecnología de la Información, EDI: Orientación vocacional y laboral, y Lenguas Adicionales: inglés). Este enfoque enriqueció significativamente la experiencia educativa, permitiendo una integración efectiva de saberes y la vinculación de las/os estudiantes con el mundo laboral mediante simulaciones de entrevistas laborales.

Por último, se desarrollaron propuestas pedagógicas innovadoras que promovieron la integración de recursos y herramientas tecnológicas en el diseño de planificaciones y en el desarrollo de actividades de enseñanza. En este sentido, el enfoque facilitó la adaptación a la bimodalidad, brindando una transición fluida entre el entorno presencial y el virtual.

Una observación fundamental que debe ser tenida en cuenta para una futura aplicación de esta propuesta, es considerar como destinatarias/os a las/os estudiantes que cursan el antepenúltimo año del secundario de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Anticipar el desarrollo de este proyecto se fundamenta en que, a partir del año 2023, todas las escuelas de esta jurisdicción tienen la obligatoriedad de incorporar las ACAP (Actividades de Aproximación al mundo del trabajo, de los estudios superiores y la formación de ciudadanía) en el diseño curricular del último año del secundario. Dado que las ACAP tienen que ver, entre otras cuestiones, con la adquisición de habilidades para el desenvolvimiento en un espacio laboral real en organizaciones de diferentes sectores (productivo, de estudios superiores, sociocomunitarios, de políticas públicas, etc.), es importante que las/os estudiantes hayan adquirido previamente las herramientas, técnicas y habilidades necesarias para afrontar la instancia de la entrevista laboral. Por este motivo, resultaría más significativo que estos aprendizajes fueran alcanzados por las/os estudiantes del antepenúltimo año del nivel secundario, quienes contarían con la preparación adecuada para comenzar sus prácticas laborales en una organización real al siguiente año. Además, sería dable considerar la incorporación de un/a agente externo/a especializado/a en realización de entrevistas laborales para que participe de la simulación del proceso de selección a fin de enriquecer el proyecto incorporando una mirada con experticia y ajena a la vida escolar de las/os estudiantes.

Para finalizar, el proyecto demostró ser una estrategia efectiva para impulsar la calidad educativa, fomentando el trabajo colaborativo, la integración de saberes y el uso creativo de las TIC. Este es solo el comienzo de un camino hacia la excelencia educativa, pero los logros alcanzados hasta el momento llenan de optimismo y motivan a seguir avanzando en esta dirección.



7. BIBLIOGRAFÍA

- Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (coord.). *Tendencias emergentes en educación con TIC*. Asociación Espiral, Educación y Tecnología.
- Anijovich, R. y Mora, S. (2010). *Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula*. Aique.
- Antón, M. (2021). Cambiaron las entrevistas laborales: todo lo que hay que tener en cuenta ahora para conseguir trabajo. *ECC*. <https://www.cronista.com/management/cambiaron-las-entrevistas-laborales-todo-lo-que-hay-que-tener-en-cuenta-ahora-para-conseguir-trabajo/>
- Badía, T., y García, C. (2006). Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 3(2). <https://doi.org/10.7238/rusc.v3i2.286>
- Barráez-Herrera, D. (2022). Metaversos en el Contexto de la Educación Virtual. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 13(1), 11-19. <https://doi.org/10.37843/rted.v13i1.300>
- Barrera, V. (2004) *Los proyectos educativo laborales para la inserción laboral en Montevideo: una mirada desde los jóvenes participantes. El caso de la ONG "El Abrojo"*. Tesis de grado. Udelar. FCS.
- Benítez Ojeda, M. E. (2014) *El método de proyectos*. Publicaciones Didácticas (E-Journal), 51, 123-125. <https://api.core.ac.uk/oai/oai:publicacionesdidacticas.com:051037>
- Bowman, M. A. (2019). *La formación para el trabajo en la educación de jóvenes y adultos*. CONICET. CIFFYH-UNC.
- Burbules, N. C. (2012). El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza. *Encounters/Encuentros/Rencontres on Education*, 13, 3-14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4100463>
- Becerril, L. C., Santos-López, A., Roman, M. F., y Talavera, B. E. M. (2022). La construcción del pensamiento reflexivo-crítico: testimonio docente. *Revista Salud y Cuidado*, 1(2),28. <https://revistasaludycuidado.uaemex.mx/article/view/18193/13370>
- Cataldi, Z., Lage, F. J. y Dominighini, C. (2013). Fundamentos para el uso de simulaciones en la enseñanza. *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales*, 10, 8-16. https://www.academia.edu/31016532/Fundamentos_para_el_uso_de_simulaciones_en_la_ense%C3%B1anza



- Chacón C., M. A, Chacón, C., y Alcedo S., Y. (2012). Los proyectos de aprendizaje interdisciplinarios en la formación docente. *Revista mexicana de investigación educativa*, 17(54). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662012000300009&lng=es&tlng=es.
- Coicaud, S. y Serón, M. (2014). Ampliando la mirada sobre la evaluación de los aprendizajes en propuestas mediadas por tecnologías. En M. Bianchi y L. Sandoval (Eds.), *Habitar la red : comunicación, cultura y educación en entornos tecnológicos enriquecidos* (pp. 19-41). Universitaria de la Patagonia.
- Coll, C. (2021) Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades en R. Carneiro, J. Toscano y T. Diaz (Eds.), *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Fundación Santillana y OEI https://postitulosecundaria.infod.edu.ar/archivos/repositorio/500/745/Coll_Desafios_TIC.pdf
- Davini, M. (2008). *Métodos de enseñanza: didáctica general para maestros y profesores*. Santillana.
- Edelstein, G. (2002). Problematizar las prácticas docentes. *Perspectiva*, 20 (2), 467–482. <https://doi.org/10.5007/%x>
- Esteban, M. (2002). El diseño de entornos de aprendizaje constructivista. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 2(6), 1-12. <https://revistas.um.es/red/article/view/25321>
- Gairín, S. y Mercader, C. (2017). Usos y abusos de las TIC en los adolescentes. *RIE*, 36(1), 125. <https://revistas.um.es/rie/article/view/284001/221561>
- Guàrdia, L. y Mainá, M. (2012). *Módulo de conceptualización del diseño tecnopedagógico*. Asignatura: Fundamentos del diseño tecnopedagógico. Máster de Educación y TIC (e.learning), UOC.
- Ibáñez, F. (2020). *Educación en línea, Virtual, a Distancia y Remota de Emergencia, ¿cuáles son sus características y diferencias?* Observatorio de Innovación Educativa. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/diferencias-educacion-online-virtual-a-distancia-remota/>
- Ibértic (2017). *Manual para la evaluación de proyectos de inclusión de TIC en educación*. Instituto Iberoamericano de TIC y Educación. <http://148.202.167.116:8080/xmlui/handle/123456789/622>
- Koehler, M- J., Mishra P. y Cain, W. (2015). ¿Qué son los Saberes Tecnológicos y Pedagógicos del Contenido (TPACK)? *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 6(10), 9-23. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/11552>
- Kolb, D. (1984). *Aprendizaje experiencial: la experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo*. Prentice-Hall.



- Lora, L. N., Ochoa, M. L., Andriuolo, S., Fonzo Bolañez, J., Martínez Sobrino, R., y Panizza, N. (2020). *Estudiantes, Escuela e Inserción Laboral. Perspectivas y Realidades. Perspectivas de las Ciencias Económicas y Jurídicas*, 10(2), 43-66. <https://cerac.unlpam.edu.ar/index.php/perspectivas/article/view/5216>
- Miguélez-Juan, B., Núñez Gómez, P. y Mañas-Viniegra, L. (2019). La Realidad Virtual Inmersiva como herramienta educativa para la transformación social: Un estudio exploratorio sobre la percepción de los estudiantes en Educación Secundaria Postobligatoria. *Aula Abierta*, 48(2), 157-166. <https://doi.org/10.17811/rifie.48.2.2019.157-166>
- Orozco, J. y Díaz, A. (2018). Un reto en la Innovación Pedagógica: Las guías de aprendizaje. *Revista electrónica de Conocimientos, Saberes y Prácticas*, 1(1), 54-71. <https://doi.org/10.30698/recsp.v1i1.4>
- Oviedo, P y Páez Martínez, R. (2020). *Pensamiento crítico en la educación: propuestas investigativas y didácticas*. Universidad de La Salle. Facultad de Ciencias de la Educación
- Ozollo, F. y Papparini, C. (2020). Pedagogizar la tecnología en tiempos de aislamiento. Saberes y prácticas. *Revista de Filosofía y Educación*, 5(1), 1-15. <https://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/saberesypracticas/article/view/3377>
- Pérez, P. (2010). La inserción laboral de jóvenes urbanos en la Argentina post-convertibilidad. *Revista Atlántida*, 2, 73-93. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/23597>
- Perrenoud, P. (2004). *Desarrollar la práctica reflexiva*. Graó.
- Pimienta, J. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Docencia universitaria basada en competencias*. Pearson.
- Pozo, J. (1994). *La solución de problemas*. Aula XXI. Santillana.
- Riquelme, G., Herger, N. y Sassera, J. (2011). Comprensión del mundo del trabajo: ideas y orientaciones desde la educación secundaria entre y con docentes, adolescentes y jóvenes. *Cuadernos del IICE*; 10; 1-225. https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/200984/CONICET_Digital_Nro.9e38029-0861-45f8-baf3-87f130b00d42_B.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Sagol, C. (2011). *El modelo 1 a 1: notas para comenzar*. Ministerio de Educación de la Nación Argentina. <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL003073.pdf>
- Serrano, A. (2023). *Metaverso y educación: transformando la forma en que aprendemos*. Antonio Serrano Acitores. <https://www.antonioserranoacitores.com/metaverso-educacion/>
- Torres, J. (2000). *Globalización e interdisciplinariedad: el currículo integrado*. Morata.
- Weller, J. (2003). *La problemática inserción laboral de los y las jóvenes*. CEPAL



8. ANEXOS

8.1 Anexo I: Portafolio docente

Para poder acceder a la visualización del material producido para las docentes involucradas se adjunta el siguiente link: <https://view.genial.ly/6189277a07a6d90d97ec7c3f/dossier-reporting-entrevistas-laborales>

8.2 Anexo II: Conclusiones del Plan de Validación

ACCESIBILIDAD E INTERACTIVIDAD

Con respecto a este punto se busca validar si el material producido resultó de fácil acceso como así también si su contenido se pudo visualizar correctamente y acceder a todos los enlaces sin inconvenientes. Es así que de las cinco personas que respondieron, cuatro de ellas lo consideraron como “Excelente” y sólo una de ellas como “Bueno”. En general resaltaron que se brindan variedad de recursos para llevar adelante la etapa del proceso a la que está referido el material producido y la facilidad para acceder al mismo. En el caso de quien lo señaló como “Bueno” se debe a una cuestión de desconocimiento de la herramienta utilizada para la presentación (Genial.ly) por lo cual hay ventanas emergentes que no pudo visualizar correctamente y cuya observación será tomada en cuenta a la hora de realizar ajustes necesarios.

ANÁLISIS DE OBJETIVOS Y CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

En lo que refiere a esta categoría se intentó validar si el material está relacionado con los objetivos seleccionados del proyecto de acuerdo a los contenidos de una etapa específica, también si el material permitió el logro de aprendizajes y el desarrollo efectivo de la enseñanza a través de simulaciones y si se incluyen situaciones o planteamientos que deben aprenderse relacionados con la realidad, intereses, y posibilidades de aplicación o transferencia. De las respuestas obtenidas todos concluyeron que era “Excelente”, todos concuerdan que los objetivos de esta etapa se ven relacionados con los del proyecto y que la simulación es una técnica innovadora que permite alcanzar el logro de los aprendizajes pretendidos.

DISEÑO Y ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

En cuanto a esto, se pretendió indagar sobre si el contenido de aprendizaje fue organizado de manera tal que permitiera identificar la etapa del proyecto a la que alude, también si el contenido de aprendizaje fue presentado con ideas sintetizadas y ejemplificadas y si favoreció y apoyó la evaluación del aprendizaje a través de la técnica de simulación. En este sentido, coinciden todos que la organización del contenido es “Excelente” logrando que se pueda identificar la etapa de la propuesta con ideas claras y precisas favoreciendo de esta manera la aplicación de la simulación como estrategia didáctica.

ELABORACIÓN DEL MATERIAL DIDÁCTICO DIGITAL

En relación a esta categoría, se buscó conocer si las ideas principales se distribuyeron por diapositiva de manera tal de que sea visualizada la idea (texto) de forma clara y precisa, y que se complemente o apoye de un recurso o herramienta (animación, video, hipervínculo, video, audio) de tal forma que exista una distribución uniforme en la información presentada. A su vez se intentó saber si la redacción tuviera orden lógico, fuera sencilla y favorezca la lectura y abstracción de cualquier



persona que visualice la información. Además, si la cantidad de información que se utiliza es la adecuada y no se exagera o se limita en ella, de acuerdo al tema o contenido que se maneja. Y, por último, si la duración de los vídeos no se extiende a más de 10 minutos, la calidad y resolución de los mismos es adecuada, el contenido es interesante, atractivo y no resulta tedioso de ver. Ante esto, todos los que respondieron coincidieron que era “Excelente” destacando la innovación y creatividad del diseño como así también la pertinencia de los recursos seleccionados como complemento de la información suministrada, además se resalta la correcta secuenciación de los contenidos favoreciendo así su comprensión.

8.3 Anexo III: Instrumentos de evaluación dirigidos a estudiantes

8.3.1 Respuestas de estudiantes involucradas/os en el proyecto
https://docs.google.com/document/d/1c-Avye1GrkDHo5LYHARho01rn-DBlkbhZAHYZ6CS_DQ/edit

8.4 Anexo IV: Instrumentos de evaluación dirigidos a docentes

8.4.1 Respuestas de docentes involucradas/os en el proyecto

8.4.1.1 Respuesta de la docente de la asignatura EDI: Orientación Vocacional y Laboral

https://docs.google.com/document/d/1ulfjRRfE9IYAfJs18fOxZNXVyeNI_3Y_0IjFjE7Jf7g/edit

8.4.1.2 Respuesta de la docente de la asignatura Tecnología de la Información

<https://docs.google.com/document/d/1AgFD9-7zxMdwafO2FpYwuTjh0-fAa0EKcq0CHmYsdJQ/edit>

8.4.1.3 Respuesta de la docente de la asignatura Lenguas Adicionales: inglés

<https://docs.google.com/document/d/15TB9TNF8BYNdn5nYq660dLPUK2Ibph37r62HgjwTI6I/edit>

8.4.2 Rúbricas realizadas a docentes sobre la implementación del proyecto

8.4.2.1 Rúbrica docente de la asignatura Lenguas Adicionales: inglés
https://docs.google.com/document/d/1KyustqgCABZXOvWBa71bFkAv_W_x5CyD/edit

8.4.2.2 Rúbrica docente de la asignatura Tecnología de la Información
<https://docs.google.com/document/d/1pZxjtXmEzqy-e6rx2cRYDa3wCh6C187U/edit>

8.4.2.3 Rúbrica docente de la asignatura EDI: Orientación Vocacional y Laboral
<https://docs.google.com/document/d/1SS5gUaSA1E8YQ34WvYf0FpzpQm6MCPHX/edit>

8.4.2.4 Rúbrica para la Directora de Estudios
<https://docs.google.com/document/d/1CVUYNcc8R7CmWc5kPm2C5pmAZPRfPmTw/edit>

8.4.2.5 Rúbrica para el Rector
<https://docs.google.com/document/d/1tdsnlBx0LQzsRkA0vuulTXrIMKcLEzkF/>