

# Potencialidades y Desafíos de las TIC en la Sociedad Contemporánea: Proyecto de Integración Digital Estratégica

*Ciencias de la Educación | Licenciatura en tecnología e informática | Aprendizaje Basado en Proyectos*

## Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes universitarios de la Licenciatura en Tecnología e Informática y tiene como propósito principal explorar y analizar el impacto profundo y las potencialidades que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en distintos ámbitos de la sociedad contemporánea. A través de una metodología basada en proyectos, los estudiantes no solo adquirirán conocimientos teóricos, sino que desarrollarán competencias prácticas para integrar herramientas digitales de manera estratégica, ética y colaborativa.

El curso conecta directamente con la realidad cotidiana y profesional del estudiante, permitiéndole entender cómo las TIC pueden optimizar procesos de aprendizaje, comunicación y resolución de problemas reales en contextos diversos. Mediante actividades colaborativas, análisis críticos y la creación de un proyecto tangible, los alumnos fortalecerán habilidades digitales, pensamiento crítico y trabajo en equipo, esenciales para su desarrollo profesional y personal en un mundo cada vez más digitalizado.

Al concluir el plan, los estudiantes estarán capacitados para evaluar críticamente las implicaciones sociales, éticas y funcionales de las TIC, y diseñar soluciones innovadoras que respondan a desafíos actuales utilizando tecnologías digitales de forma responsable y eficiente.

## Objetivos de Aprendizaje

- Analizar críticamente el impacto de las TIC en diferentes ámbitos sociales y profesionales contemporáneos.
- Evaluar las potencialidades y limitaciones de diversas herramientas digitales para la mejora de procesos de aprendizaje y resolución de problemas.
- Diseñar y desarrollar un proyecto colaborativo que integre TIC de forma estratégica y ética para abordar un problema real.
- Argumentar la importancia de la ética y la responsabilidad en el uso de las tecnologías digitales.
- Colaborar eficientemente en equipos para gestionar y presentar soluciones tecnológicas aplicadas.

## Recursos Necesarios

- Computadoras o laptops con acceso a internet (1 por cada 2 estudiantes mínimo)
- Proyector multimedia y pantalla para presentaciones

- Software colaborativo en línea: Google Workspace (Docs, Sheets, Slides, Drive)
- Plataforma de videoconferencia y comunicación (Zoom, Microsoft Teams o similar)
- Herramientas digitales para creación de contenidos: Canva, Padlet, Trello
- Lecturas digitales y videos breves sobre TIC y sociedad (proporcionados en links o PDFs)
- Pizarras blancas o digitales para lluvia de ideas y esquemas
- Material impreso para guías de trabajo y rúbricas de evaluación

## Requisitos Previos

- Conocimientos básicos de informática y uso de Internet.
- Habilidades iniciales en manejo de herramientas digitales colaborativas (Google Docs, correo electrónico).
- Experiencia previa en trabajos en equipo o participación en proyectos académicos.
- Comprensión básica de conceptos sociales y tecnológicos relacionados con TIC.

## Actividades

### Sesión 1: Introducción al Impacto de las TIC en la Sociedad Contemporánea

#### Fase de Inicio

**Tiempo estimado: 20 minutos**

#### Propósito de la sesión:

Conectar a los estudiantes con el tema de las TIC y su impacto social, activando conocimientos previos y motivándolos a explorar las potencialidades de estas tecnologías desde una perspectiva crítica y colaborativa.

#### Activación de conocimientos previos:

**Docente:** "Para comenzar, quiero que reflexionen y respondan rápidamente: ¿Cuáles tecnologías digitales utilizan cotidianamente y cómo creen que estas han cambiado la forma en que aprenden o se comunican?"

**Estudiantes:** Responden en plenaria durante 5 minutos, compartiendo experiencias personales.

#### Motivación y enganche:

**Docente:** Presenta un breve video (3 minutos) con ejemplos actuales del uso innovador de TIC en educación, salud y negocios, destacando un dato impactante: "El 90% de las profesiones en 2030 requerirán habilidades digitales avanzadas".

#### Contextualización:

**Docente:** Explica cómo este curso les permitirá entender y aprovechar esas tecnologías para resolver problemas reales y optimizar procesos en su futura profesión.

**Estudiantes:** Escuchan y toman notas.

## **Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado: 90 minutos**

### **Presentación del contenido:**

**Docente:** Introduce brevemente el marco conceptual de las TIC y su rol en la sociedad contemporánea mediante una lectura guiada y discusión en grupos pequeños.

### **Actividad 1: Análisis de casos reales sobre TIC**

- **Objetivo:** Analizar el impacto social de las TIC en contextos específicos.
- **Instrucciones:**
  - Se divide a la clase en grupos de 4.
  - Cada grupo recibe un caso real (imprimido o digital) sobre impacto de TIC en educación, salud, o negocios.
  - Discuten durante 30 minutos las ventajas, riesgos y oportunidades que identifican.
  - Preparan una breve presentación de 5 minutos para compartir sus conclusiones.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Presentación grupal con análisis crítico
- **Rol del docente:** Facilitar recursos, orientar preguntas como "¿Qué impacto social observan?", "¿Cuáles son las limitaciones o riesgos?", "¿Cómo podrían mejorar el uso de estas TIC?"
- **Tiempo:** 40 minutos (discusión y presentación)

### **Actividad 2: Mapeo colaborativo de herramientas digitales**

- **Objetivo:** Identificar y clasificar las herramientas digitales según su potencial para aprendizaje y resolución de problemas.
- **Instrucciones:**
  - En los mismos grupos, abren un documento compartido (Google Sheets).
  - Listan al menos 10 herramientas digitales que conocen o investigan brevemente.
  - Clasifican cada herramienta según función (comunicación, productividad, análisis, etc.) y potencialidad.
  - Discuten brevemente su uso ético y responsable.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Mapa colaborativo digital en Google Sheets
- **Rol del docente:** Supervisar, guiar en clasificación y reflexión ética
- **Tiempo:** 50 minutos

### **Diferenciación:**

- Estudiantes que terminan antes pueden investigar una herramienta adicional y preparar una minipresentación para la próxima sesión.
- Estudiantes que requieren apoyo reciben ejemplos guiados y pueden trabajar con el docente en grupos reducidos para facilitar comprensión y uso de herramientas digitales.

### **Transición:**

**Docente:** "Ahora que conocen casos reales y las herramientas digitales disponibles, en la próxima sesión comenzaremos a diseñar un proyecto que integre esas herramientas para resolver un problema real."

## **Fase de Cierre**

**Tiempo estimado: 10 minutos**

### **Síntesis:**

**Docente:** Solicita a cada grupo que comparta en máximo 2 frases la idea más relevante aprendida en la sesión.

### **Reflexión metacognitiva:**

- ¿Cómo cambia tu perspectiva sobre el uso de las TIC en la sociedad después de analizar estos casos?
- ¿Qué consideras más importante al integrar herramientas digitales en un proyecto colaborativo?

### **Retroalimentación:**

**Docente:** Proporciona comentarios inmediatos sobre las presentaciones y el mapa colaborativo, destacando aspectos positivos y sugerencias de mejora.

### **Transferencia:**

**Docente:** Explica que la próxima sesión se enfocará en definir el problema a resolver con TIC y comenzar a planificar el proyecto colaborativo.

### **Tarea o reto:**

**Estudiantes:** Investigar una herramienta digital adicional y traer un breve resumen para compartir en la siguiente sesión (opcional para estudiantes que quieran profundizar).

## **Sesión 2: Identificación y Definición de Problemas Reales para Proyecto TIC**

### **Fase de Inicio**

**Tiempo estimado: 15 minutos**

### **Propósito de la sesión:**

Revisar aprendizajes previos y focalizar la atención en la identificación de problemas reales que puedan ser abordados con TIC en el proyecto colaborativo.

### **Activación de conocimientos previos:**

**Docente:** "¿Qué ejemplos de potencialidades y limitaciones de las TIC recuerdan de la sesión anterior? ¿Cómo podrían aplicarse a un problema real que les interese solucionar?"

**Estudiantes:** Discuten en parejas y comparten en plenaria.

### **Motivación y enganche:**

**Docente:** Presenta un breve caso de éxito local donde un proyecto TIC resolvió un problema comunitario, resaltando impacto y trabajo colaborativo.

### **Contextualización:**

**Docente:** Anima a los estudiantes a pensar en problemas en su entorno universitario, laboral o social donde puedan aplicar TIC.

## **Fase de Desarrollo**

### **Tiempo estimado: 95 minutos**

#### **Presentación del contenido:**

**Docente:** Explica brevemente el proceso de identificación y análisis de problemas para proyectos, enfatizando la importancia de definir objetivos claros y viables.

#### **Actividad 1: Lluvia de ideas y selección de problema**

- **Objetivo:** Identificar problemas relevantes y seleccionar uno para el proyecto colaborativo.
- **Instrucciones:**
  - En grupos de 4, realizan una lluvia de ideas de problemas relacionados con el uso o integración de TIC.
  - Discuten y priorizan el problema que consideren más relevante y viable para resolver.
  - Redactan una breve descripción del problema seleccionado.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Documento breve con descripción del problema
- **Rol del docente:** Motivar, guiar con preguntas como "¿Es un problema real y actual?", "¿Se puede abordar con herramientas digitales?", "¿Qué beneficios traerá su solución?"
- **Tiempo:** 50 minutos

#### **Actividad 2: Análisis ético y estratégico del problema**

- **Objetivo:** Evaluar consideraciones éticas y estrategias digitales para abordar el problema.

- **Instrucciones:**

- Cada grupo reflexiona sobre posibles riesgos éticos y estrategias para usar TIC responsablemente en su proyecto.
- Elaboran un listado de buenas prácticas y medidas preventivas.

- **Organización:** Grupos de 4

- **Producto:** Lista de criterios éticos y estrategias digitales

- **Rol del docente:** Facilitar discusión, plantear preguntas éticas ("¿Qué privacidad se debe proteger?", "¿Se garantiza inclusión?")

- **Tiempo:** 45 minutos

### **Diferenciación:**

- Estudiantes avanzados pueden explorar casos éticos complejos y proponer soluciones innovadoras.
- Estudiantes con dificultades reciben apoyo con guías estructuradas y ejemplos concretos.

### **Transición:**

**Docente:** "Con el problema y consideraciones éticas claros, la próxima sesión iniciaremos el diseño estratégico y planificación del proyecto TIC."

### **Fase de Cierre**

#### **Tiempo estimado: 10 minutos**

### **Síntesis:**

**Docente:** Solicita un resumen en 3 puntos clave que cada grupo considera esenciales para abordar su problema con TIC.

### **Reflexión metacognitiva:**

- ¿Cómo seleccionaron el problema más relevante para su contexto?
- ¿Qué aspectos éticos consideran prioritarios en el uso de TIC para su proyecto?

### **Retroalimentación:**

**Docente:** Retroalimenta en plenaria los enfoques y claridad en la definición del problema y la ética.

### **Transferencia:**

**Docente:** Anuncia que en la siguiente sesión se trabajará en la planificación y diseño de soluciones digitales.

### **Tarea o reto:**

**Estudiantes:** Buscar ejemplos de proyectos digitales similares para inspirar el diseño.

## Sesión 3: Diseño Estratégico del Proyecto TIC

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado: 15 minutos**

#### **Propósito de la sesión:**

Revisar el problema definido y motivar el inicio del diseño del proyecto con un enfoque estratégico y colaborativo.

#### **Activación de conocimientos previos:**

**Docente:** Pregunta: "¿Qué elementos deben considerar para diseñar una solución digital efectiva y ética?"

**Estudiantes:** Responden en plenaria y anotan ideas clave.

#### **Motivación y enganche:**

**Docente:** Presenta ejemplos breves de proyectos digitales exitosos y cómo planificaron su desarrollo.

#### **Contextualización:**

**Docente:** Plantea la importancia de planificar bien para optimizar recursos y evitar errores.

### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado: 95 minutos**

#### **Presentación del contenido:**

**Docente:** Explica pasos clave en el diseño de proyectos digitales: objetivos, recursos, tareas, roles, cronograma.

#### **Actividad 1: Elaboración del plan de proyecto**

- **Objetivo:** Diseñar un plan estratégico para el proyecto TIC.
- **Instrucciones:**
  - En grupos, utilizan una plantilla digital (Google Docs) para definir:
    - Objetivos específicos
    - Herramientas digitales a utilizar
    - Roles y responsabilidades de cada miembro
    - Cronograma de actividades
  - Discuten y ajustan el plan durante 60 minutos.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Documento de planificación del proyecto

- **Rol del docente:** Asesorar, revisar avances, plantear preguntas como "¿Es viable el cronograma?", "¿Están claros los roles?"
- **Tiempo:** 60 minutos

## Actividad 2: Simulación de roles y comunicación

- **Objetivo:** Practicar la colaboración y comunicación efectiva en equipo.
- **Instrucciones:**
  - Simulan una reunión de proyecto donde cada integrante expone su rol y plan de trabajo.
  - Discuten posibles obstáculos y cómo resolverlos colaborativamente.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Acta breve de acuerdos y compromisos
- **Rol del docente:** Observar dinámica grupal, fomentar participación equitativa
- **Tiempo:** 35 minutos

### Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden asumir roles de liderazgo y proponer mejoras al plan.
- Estudiantes con dificultades pueden recibir apoyo para la redacción y organización de ideas.

### Transición:

**Docente:** "Con el plan listo, en la siguiente sesión comenzaremos la implementación y creación del producto digital."

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado: 10 minutos**

### Síntesis:

**Docente:** Solicita que cada grupo sintetice en 3 compromisos clave para ejecutar el plan.

### Reflexión metacognitiva:

- ¿Consideran que su plan es realista y ético? ¿Por qué?
- ¿Qué rol sienten que desempeñarán mejor y cómo aportarán al equipo?

### Retroalimentación:

**Docente:** Comentarios inmediatos sobre la claridad y viabilidad de los planes.

### Transferencia:

**Docente:** Explica que el próximo encuentro se dedicará a la creación y prueba del producto digital.

### Tarea o reto:

**Estudiantes:** Investigar tutoriales o guías para las herramientas digitales que usarán en el proyecto.

## **Sesión 4: Implementación y Desarrollo del Producto Digital**

### **Fase de Inicio**

**Tiempo estimado: 15 minutos**

#### **Propósito de la sesión:**

Revisar el plan y preparar la puesta en marcha del proyecto digital.

#### **Activación de conocimientos previos:**

**Docente:** Pide que cada grupo comparta brevemente su estado de preparación y retos anticipados.

**Estudiantes:** Dialogan en plenaria durante 10 minutos.

#### **Motivación y enganche:**

**Docente:** Presenta un breve video motivacional sobre la importancia de la perseverancia en proyectos tecnológicos.

#### **Contextualización:**

**Docente:** Relaciona la importancia de la implementación con la mejora continua y aprendizaje activo.

### **Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado: 95 minutos**

#### **Presentación del contenido:**

**Docente:** Brinda asesoría técnica puntual sobre el uso de las herramientas digitales seleccionadas para el desarrollo.

#### **Actividad 1: Construcción del producto digital**

- **Objetivo:** Desarrollar el producto digital que resuelve el problema identificado.
- **Instrucciones:**
  - Los grupos trabajan colaborativamente en la creación del producto (presentación, aplicación, plataforma, recurso digital).
  - Utilizan las herramientas digitales acordadas y documentan avances en un diario de proyecto compartido.
  - El docente circula, apoyando y asegurando la integración ética y estratégica de TIC.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Producto digital funcional y diario de proyecto
- **Rol del docente:** Facilitar recursos, resolver dudas técnicas, fomentar trabajo en equipo
- **Tiempo:** 95 minutos

**Diferenciación:**

- Estudiantes avanzados pueden explorar funcionalidades adicionales o personalización del producto.
- Estudiantes con dificultades reciben apoyo técnico individual o en subgrupos.

**Transición:**

**Docente:** "La próxima sesión haremos pruebas, ajustes y prepararemos la presentación final."

**Fase de Cierre**

**Tiempo estimado: 10 minutos**

**Síntesis:**

**Docente:** Solicita que cada grupo comparta el nivel de avance y los principales desafíos encontrados.

**Reflexión metacognitiva:**

- ¿Qué dificultades técnicas enfrentaron y cómo las resolvieron?
- ¿Consideran que el trabajo en equipo ha sido efectivo? ¿Por qué?

**Retroalimentación:**

**Docente:** Ofrece retroalimentación sobre la calidad técnica y la colaboración grupal.

**Transferencia:**

**Docente:** Explica que en la próxima sesión se realizarán pruebas piloto y ajustes.

**Tarea o reto:**

**Estudiantes:** Probar el producto entre miembros del grupo y preparar observaciones para mejora.

**Sesión 5: Prueba, Ajuste y Preparación para Presentación****Fase de Inicio**

**Tiempo estimado: 15 minutos**

**Propósito de la sesión:**

Iniciar la evaluación interna y ajustes para mejorar el producto digital.

**Activación de conocimientos previos:**

**Docente:** Pregunta: "¿Qué criterios usarán para evaluar la funcionalidad y pertinencia de su producto?"

**Estudiantes:** Discuten en grupos y elaboran una lista de criterios.

**Motivación y enganche:**

**Docente:** Comparte una anécdota sobre la importancia de la retroalimentación en proyectos tecnológicos exitosos.

### **Contextualización:**

**Docente:** Destaca que el proceso de mejora continua es clave para el éxito profesional.

## **Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado: 90 minutos**

### **Actividad 1: Prueba piloto y feedback interno**

- **Objetivo:** Evaluar y detectar áreas de mejora en el producto digital.
- **Instrucciones:**
  - Los grupos intercambian productos con otro grupo para realizar pruebas y dar retroalimentación constructiva.
  - Registran observaciones y sugerencias en un documento compartido.
- **Organización:** Grupos de 4, pares entre grupos
- **Producto:** Informe de retroalimentación
- **Rol del docente:** Supervisar intercambios, fomentar comunicación respetuosa y constructiva
- **Tiempo:** 50 minutos

### **Actividad 2: Ajustes y mejoras**

- **Objetivo:** Incorporar mejoras a partir del feedback recibido.
- **Instrucciones:**
  - Los grupos revisan el feedback y realizan los ajustes necesarios en su producto.
  - Preparan una breve explicación de las mejoras para la presentación final.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Producto mejorado y resumen de mejoras
- **Rol del docente:** Asesorar, verificar que se atiendan los puntos críticos
- **Tiempo:** 40 minutos

### **Diferenciación:**

- Estudiantes avanzados pueden proponer mejoras adicionales y justificar técnicamente.
- Estudiantes con dificultades pueden enfocarse en ajustes básicos y recibir apoyo técnico.

### **Transición:**

**Docente:** "En la última sesión presentaremos oficialmente el proyecto y reflexionaremos sobre el proceso."

## **Fase de Cierre**

**Tiempo estimado: 15 minutos**

**Síntesis:**

**Docente:** Cada grupo resume en 3 ideas las mejoras incorporadas y su impacto esperado.

**Reflexión metacognitiva:**

- ¿Cómo influyó la retroalimentación en la calidad de su producto?
- ¿Qué aprendieron sobre trabajo en equipo y colaboración?

**Retroalimentación:**

**Docente:** Comentarios sobre la capacidad de autoevaluación y mejora continua.

**Transferencia:**

**Docente:** Anuncia que la próxima sesión será la presentación final y reflexión global.

**Tarea o reto:**

**Estudiantes:** Preparar la presentación final, asignando roles para exponer.

## **Sesión 6: Presentación Final, Síntesis y Reflexión**

### **Fase de Inicio**

**Tiempo estimado: 10 minutos**

**Propósito de la sesión:**

Prepara a los estudiantes para la presentación formal y establece el ambiente de respeto y valoración.

**Activación de conocimientos previos:**

**Docente:** Breve repaso de los objetivos y logros alcanzados durante el proyecto.

**Estudiantes:** Escuchan y preparan mentalmente su exposición.

**Motivación y enganche:**

**Docente:** Motiva con frases sobre la importancia de compartir conocimientos y aprender de la retroalimentación.

**Contextualización:**

**Docente:** Conecta la presentación con oportunidades profesionales y académicas futuras.

### **Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado: 90 minutos**

**Actividad: Presentación formal del proyecto**

- **Objetivo:** Comunicar el proceso y resultados del proyecto TIC de manera clara y profesional.
- **Instrucciones:**
  - Cada grupo presenta durante 15 minutos, exponiendo problema, proceso, producto y consideraciones éticas.
  - Se reserva 5 minutos para preguntas y feedback de compañeros y docente.
- **Organización:** Grupos de 4, plenaria
- **Producto:** Presentación oral apoyada con recursos digitales
- **Rol del docente:** Moderar, evaluar y fomentar preguntas constructivas
- **Tiempo:** 90 minutos (6 grupos aprox.)

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado: 20 minutos**

### Síntesis:

**Docente:** Guía a los estudiantes para crear un mapa mental colectivo con las lecciones aprendidas y principales aportes del curso.

### Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo ha cambiado tu visión sobre las TIC y su potencial?
- ¿Qué habilidades desarrollaste durante este proyecto?
- ¿Qué mejorarías en un próximo proyecto similar?

### Retroalimentación:

**Docente:** Proporciona retroalimentación final, valorando esfuerzos, aprendizajes y competencias desarrolladas.

### Transferencia:

**Docente:** Invita a los estudiantes a aplicar lo aprendido en futuros proyectos académicos y profesionales.

### Tarea o reto:

**Estudiantes:** Elaborar una autoevaluación y coevaluación para entregar como parte de la evaluación final.

## Evaluación

### Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, al activar conocimientos previos y analizar casos reales.
- **Formativa:** Durante todas las fases de desarrollo, mediante observación, retroalimentación, autoevaluación y coevaluación.
- **Sumativa:** En la sesión 6, a través de la presentación final del proyecto y productos entregados.

### **Criterios de evaluación:**

- Capacidad para analizar críticamente el impacto social de las TIC (vinculado al objetivo 1).
- Selección adecuada y estratégica de herramientas digitales para abordar problemas reales (objetivo 2).
- Calidad y viabilidad del diseño y desarrollo del proyecto colaborativo (objetivo 3).
- Aplicación de principios éticos en el uso de TIC (objetivo 4).
- Colaboración efectiva y comunicación en equipo (objetivo 5).

### **Instrumentos sugeridos:**

- Rúbrica para presentación final y producto digital.
- Lista de cotejo para roles y participación en equipo.
- Observación directa durante actividades grupales.
- Autoevaluación y coevaluación reflejando aprendizaje y colaboración.
- Portafolio digital con documentos de planificación, evidencias y producto final.

### **Evidencias de aprendizaje:**

- Presentaciones orales y documentos de análisis de casos.
- Mapas colaborativos de herramientas digitales.
- Planificación detallada del proyecto.
- Producto digital funcional y ajustado.
- Documentación de reflexiones éticas y trabajo en equipo.

## **Enriquecimientos**

### **Recomendaciones - Tic\_ia**

### **Recomendaciones para Integrar Tecnología e Inteligencia Artificial en el Plan de Clase**

#### **Fase de Inicio**

- **Herramienta:** Mentimeter (Sustitución)

Implementación: Utilizar Mentimeter para que los estudiantes respondan en tiempo real a preguntas sobre sus experiencias con tecnologías digitales cotidianas. Esto reemplaza la discusión verbal tradicional y permite visualizar respuestas inmediatas y dinámicas.

Contribución a los objetivos: Facilita la activación de conocimientos previos de manera interactiva y visual, promoviendo la participación y la reflexión crítica desde el comienzo.

- **Herramienta:** Video interactivo con Edpuzzle (Aumento)

Implementación: Presentar el video sobre usos innovadores de TIC con preguntas integradas en Edpuzzle para fomentar la atención activa y reflexión inmediata durante la visualización.

Contribución a los objetivos: Mejora la motivación y comprensión crítica del contenido al involucrar activamente a los estudiantes en el análisis del material audiovisual.

## Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** Google Docs colaborativo con funciones de IA para revisión y sugerencias (Modificación)

Implementación: Los grupos trabajan en un documento compartido para analizar casos reales. La IA integrada (como el corrector gramatical y sugerencias de estilo) facilita la redacción y mejora la calidad del análisis crítico.

Contribución a los objetivos: Promueve la colaboración en tiempo real, la mejora continua del contenido y el desarrollo de habilidades de comunicación digital estratégica.

- **Herramienta:** Plataforma de presentación colaborativa Genially o Prezi (Redefinición)

Implementación: Los grupos crean presentaciones multimedia interactivas que integran textos, gráficos, videos y enlaces, permitiendo explorar de forma dinámica el impacto social de las TIC.

Contribución a los objetivos: Rediseña la tarea tradicional de presentación, fomentando creatividad, integración de múltiples formatos digitales y comunicación efectiva para problematizar el uso ético y estratégico de las TIC.

## Fase de Cierre

- **Herramienta:** Chatbots educativos basados en IA (como ChatGPT) para reflexión guiada (Modificación)

Implementación: Los estudiantes interactúan con un chatbot que les plantea preguntas reflexivas sobre el aprendizaje de la sesión y el rol ético de las TIC, ayudándolos a sintetizar ideas y aclarar dudas.

Contribución a los objetivos: Facilita una autoevaluación crítica y personalizada, promoviendo la metacognición y el pensamiento ético en el uso de tecnologías digitales.

- **Herramienta:** Padlet o Jamboard para mural digital colaborativo (Aumento)

Implementación: Crear un mural donde los estudiantes publiquen conclusiones, dudas y propuestas futuras sobre el impacto y potencialidades de las TIC.

Contribución a los objetivos: Favorece la síntesis colaborativa, el intercambio de ideas y la construcción colectiva del conocimiento de forma visual y accesible.