

Innovando el Rol del Pedagogo en la Dimensión Tecnológica de la Educación Superior

Ciencias de la Educación | Licenciatura en tecnología e informática | Aprendizaje Invertido

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, en la asignatura Tecnologías en la Educación, específicamente para la Unidad 4. Su propósito es que los estudiantes comprendan y analicen críticamente el papel fundamental del pedagogo en la integración y gestión de tecnologías en la educación superior. A través de una metodología de Aprendizaje Invertido, los estudiantes explorarán de forma autónoma contenidos clave en casa y aplicarán sus aprendizajes en actividades prácticas durante las sesiones presenciales.

Este enfoque es relevante porque la educación superior se encuentra en constante transformación tecnológica y los pedagogos deben ser agentes activos que diseñen, implementen y evalúen procesos educativos innovadores con soporte tecnológico. El plan conecta con la vida real de los estudiantes universitarios al prepararlos para su futuro profesional, donde deberán integrar competencias tecnológicas con fundamentos pedagógicos para mejorar la calidad educativa en contextos digitales y presenciales.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar críticamente el rol del pedagogo en la gestión y aplicación de tecnologías educativas en la educación superior.
- Diseñar propuestas didácticas que integren herramientas tecnológicas adecuadas para contextos universitarios.
- Evaluar las implicaciones éticas, sociales y pedagógicas del uso de tecnología en procesos educativos.
- Aplicar estrategias de aprendizaje activo utilizando tecnologías digitales para potenciar la enseñanza y el aprendizaje.

Recursos Necesarios

- Videos explicativos enviados previamente para estudio en casa (duración total 60 minutos).
- Lecturas académicas digitales sobre pedagogía y tecnología educativa (3 documentos PDF).
- Computadoras o laptops con acceso a internet estable.
- Plataforma Moodle o similar para consultas y entrega de actividades.
- Proyector y pantalla para presentaciones en clase.
- Software para creación de mapas conceptuales (ej. CmapTools o MindMeister).
- Plantillas impresas para diseño de secuencia didáctica.

- Material para pizarras o rotafolios y marcadores.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos de tecnologías digitales y su uso en educación.
- Experiencia previa en análisis de teorías pedagógicas generales.
- Habilidades para trabajo colaborativo y manejo básico de plataformas digitales.
- Haber revisado previamente los materiales asignados para estudio en casa.

Actividades

Sesión 1: Introducción y contexto del papel del pedagogo en la tecnología educativa

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar a los estudiantes con el tema central y activar sus conocimientos previos para preparar la construcción de nuevos aprendizajes sobre el rol del pedagogo en la dimensión tecnológica.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente dice:** "Para comenzar, reflexionemos: ¿Cómo creen que ha cambiado el rol del pedagogo con la incorporación de tecnologías en la educación superior? Por favor, escriban en una frase su opinión en el chat o en la pizarra digital."
- **Estudiantes:** Escriben sus frases y comparten brevemente en plenaria.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato actual: "Según un estudio reciente de la UNESCO, más del 70% de las universidades están adoptando modelos híbridos y digitales, lo que obliga a los pedagogos a reinventar su rol. ¿Qué implicaciones tiene esto para su futuro profesional?"
- **Estudiantes:** Escuchan y se motivan a conectar con el tema.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo la tecnología afecta la enseñanza y el aprendizaje en la universidad y la importancia de que el pedagogo sea un mediador y gestor tecnológico.
- **Estudiantes:** Reflexionan y toman notas para el desarrollo de la sesión.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

Los estudiantes deben haber visto en casa un video introductorio de 30 minutos sobre "El papel del pedagogo en la dimensión tecnológica de la educación superior" y leído un artículo académico al respecto. En clase, se profundiza a través de actividades cooperativas.

Actividad 1: Análisis crítico en grupos pequeños

- **Objetivo:** Analizar críticamente el rol del pedagogo en contexto tecnológico (Objetivo 1).
- **Instrucciones:**
 - Dividir a los estudiantes en grupos de 4.
 - Cada grupo discute las preguntas: "¿Cuáles son las principales responsabilidades del pedagogo en la integración tecnológica? ¿Qué retos enfrentan?"
 - El grupo elabora un listado con 5 puntos clave.
- **Organización:** Grupos de 4 personas.
- **Producto:** Listado de 5 responsabilidades y retos, expuesto en rotafolio o digitalmente.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Facilita la discusión con preguntas guía, observa aportaciones y apoya con ejemplos reales.

Actividad 2: Debate en plenaria

- **Objetivo:** Evaluar implicaciones éticas y sociales del uso de tecnologías (Objetivo 3).
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo expone sus 5 puntos.
 - Se abre un debate moderado por el docente sobre la responsabilidad ética del pedagogo en el uso de tecnologías.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Síntesis escrita por el docente y estudiantes en pizarrón.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Modera, plantea preguntas para profundizar y clarificar.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Elaborar un mapa conceptual digital sobre el rol del pedagogo usando CmapTools.
- Para quienes requieren apoyo: Trabajo guiado en parejas con apoyo del docente para organizar ideas.

Transición:

El docente conecta el debate con la siguiente sesión que se enfocará en diseñar propuestas didácticas tecnológicas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- Se pide a cada estudiante escribir en una tarjeta digital las tres ideas principales que aprendió sobre el rol del pedagogo y la tecnología.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo cambia la tecnología el papel tradicional del pedagogo?
- ¿Qué responsabilidad ética tiene el pedagogo frente a la tecnología educativa?
- ¿Qué habilidades tecnológicas considero necesarias desarrollar para ser un pedagogo eficaz hoy?

Retroalimentación:

- El docente revisa las tarjetas y ofrece comentarios generales y personalizados de forma verbal y escrita en plataforma.

Transferencia y tarea:

- Se asigna la lectura y análisis de un caso práctico para la próxima sesión sobre diseño de secuencia didáctica con tecnología.

Sesión 2: Diseño de secuencias didácticas integrando tecnología

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito:

Repasar aprendizajes previos y preparar el diseño activo de secuencias didácticas con tecnología.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Solicita: "Mencionen en voz alta dos elementos clave para integrar tecnología en una secuencia didáctica."
- **Estudiantes:** Responden y comentan brevemente.

Motivación:

- **Docente:** Muestra ejemplos breves de secuencias didácticas innovadoras con tecnología en universidades reconocidas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

Se trabaja con la lectura del caso práctico asignado y materiales complementarios para diseñar en equipos una secuencia didáctica innovadora.

Actividad 1: Diseño colaborativo de secuencia didáctica

- **Objetivo:** Diseñar propuestas didácticas integrando tecnología (Objetivo 2).
- **Instrucciones:**
 - Formar grupos de 4.
 - Revisar el caso práctico y seleccionar herramientas tecnológicas adecuadas.
 - Diseñar una secuencia didáctica para una unidad universitaria, indicando objetivos, actividades, recursos y evaluación.
 - Usar plantilla impresa o digital para organizar la propuesta.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Secuencia didáctica completa con integración tecnológica.
- **Tiempo:** 75 minutos.
- **Rol docente:** Asesora, guía con preguntas como: "¿Cómo apoya la tecnología el aprendizaje activo? ¿Qué recursos facilitan la interacción?"

Actividad 2: Presentación rápida y retroalimentación

- **Objetivo:** Aplicar comunicación efectiva y recibir retroalimentación para mejorar el diseño.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo expone su propuesta en 5 minutos.
 - Los demás grupos y docente ofrecen comentarios constructivos.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Feedback escrito y verbal para cada grupo.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Modera, destaca fortalezas y áreas de mejora.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Incluir propuestas de evaluación digital innovadora.
- Para quienes necesitan apoyo: Plantilla con ejemplos detallados y acompañamiento individual.

Transición:

Se prepara a los estudiantes para la siguiente sesión que tratará sobre evaluación ética y social de las tecnologías educativas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- Creación colectiva en pizarras digitales de un listado con elementos clave para diseñar secuencias didácticas con tecnología.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué elemento tecnológico me parece más efectivo para el aprendizaje universitario?
- ¿Cómo se puede asegurar la accesibilidad en el diseño didáctico?

Retroalimentación:

- Comentarios orales y digitales del docente sobre la participación y productos.

Tarea:

- Investigar una herramienta digital emergente y preparar un breve resumen para compartir en la próxima sesión.

Sesión 3: Evaluación ética y social del uso de tecnologías en educación superior

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito: Recordar aprendizajes previos y preparar análisis crítico sobre aspectos éticos y sociales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta detonadora: "¿Qué riesgos o problemas éticos pueden surgir al usar tecnología en la universidad?"
- **Estudiantes:** Responden y comentan en pequeña plenaria.

Motivación:

- **Docente:** Presenta una breve noticia real sobre brechas digitales y privacidad en la educación superior.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

Con base en lecturas y el resumen de las noticias, se realiza un análisis crítico y propuestas de solución.

Actividad 1: Análisis de casos éticos

- **Objetivo:** Evaluar las implicaciones éticas y sociales del uso de tecnología (Objetivo 3).
- **Instrucciones:**
 - Organizar equipos de 3.
 - Asignarles un caso real de problemática ética (ej. privacidad, acceso desigual, plagio digital).
 - Analizar causas, consecuencias y proponer soluciones pedagógicas.
 - Preparar un reporte breve para exponer.
- **Organización:** Equipos de 3 personas.
- **Producto:** Reporte escrito y presentación oral.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Orienta, pregunta: "¿Cómo puede intervenir el pedagogo para mitigar estos problemas?"

Actividad 2: Foro de discusión digital

- **Objetivo:** Fomentar reflexión crítica y argumentación.
- **Instrucciones:** Participar en foro virtual con aportaciones y respuestas a compañeros sobre los casos analizados.
- **Organización:** Individual y en línea.
- **Producto:** Participaciones en foro con mínimo 3 intervenciones.
- **Tiempo:** 30 minutos en clase + seguimiento fuera.
- **Rol docente:** Modera y retroalimenta las intervenciones.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor facilidad pueden preparar un ensayo corto complementario.
- Estudiantes con dificultades reciben guía para el análisis y estructura de argumentos.

Transición:

Se vincula la reflexión ética con la próxima sesión sobre competencias tecnológicas para pedagogos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- Realización de un mapa mental colectivo en pizarras digitales donde se integran aspectos éticos, sociales y pedagógicos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre el impacto social de la tecnología en la educación?
- ¿Cómo puedo aplicar este conocimiento en mi futuro profesional?

Retroalimentación:

- Feedback oral y en plataforma sobre análisis y participación.

Tarea:

- Preparar una lista personal de competencias tecnológicas que consideren indispensables para pedagogos.

Sesión 4: Desarrollo de competencias tecnológicas para pedagogos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito:

Conectar aprendizajes previos con la identificación y desarrollo de competencias tecnológicas clave.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Solicita compartir en plenaria la lista personal de competencias tecnológicas.
- **Estudiantes:** Comparten y discuten brevemente.

Motivación:

- **Docente:** Presenta ejemplos de competencias tecnológicas demandadas en el perfil profesional del pedagogo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

Con base en artículos y recursos digitales, se identifican competencias y se planifican actividades para desarrollarlas.

Actividad 1: Mapeo de competencias y autoevaluación

- **Objetivo:** Aplicar estrategias para identificar y fortalecer competencias tecnológicas (Objetivo 4).
- **Instrucciones:**
 - Individualmente, completar un cuestionario de autoevaluación sobre competencias tecnológicas pedagógicas.
 - En parejas, comparar resultados y discutir fortalezas y áreas de mejora.
 - Con base en la discusión, elaborar un plan personal de desarrollo.

- **Organización:** Individual y parejas.
- **Producto:** Plan personal de desarrollo tecnológico.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Acompaña, orienta y sugiere recursos para desarrollo.

Actividad 2: Taller práctico de herramientas tecnológicas

- **Objetivo:** Practicar el uso de herramientas digitales para la enseñanza.
- **Instrucciones:**
 - Seleccionar una herramienta tecnológica (p. ej. plataformas LMS, apps de evaluación, creación de contenidos).
 - Realizar una actividad práctica guiada para familiarizarse con su uso.
- **Organización:** Individual o parejas.
- **Producto:** Evidencia de manejo básico de la herramienta (capturas, documentos).
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Asiste, resuelve dudas y sugiere aplicaciones pedagógicas.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden explorar funciones avanzadas o complementar con tutoriales.
- Estudiantes con dificultades reciben apoyo directo y actividades simplificadas.

Transición:

Se prepara a los estudiantes para la última sesión de integración y reflexión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- Lista colectiva en pizarras digitales con competencias tecnológicas clave para pedagogo.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué competencias tecnológicas debo fortalecer para mejorar mi desempeño?
- ¿Cómo estas competencias impactan en la práctica pedagógica?

Retroalimentación:

- Comentarios personalizados y generales sobre planes personales.

Tarea:

- Preparar una presentación breve para la siguiente sesión sobre el plan personal de competencias tecnológicas.

Sesión 5: Integración, reflexión y cierre

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito:

Repasar y compartir aprendizajes clave para consolidar el conocimiento.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Solicita que cada estudiante comparta un aprendizaje clave en una frase.
- **Estudiantes:** Comparten en plenaria.

Motivación:

- **Docente:** Vincula las frases con la importancia profesional y social de su rol como pedagogos tecnológicos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 85 minutos

Presentación del contenido:

Construcción colectiva y aplicación práctica de los aprendizajes a un proyecto integrador.

Actividad 1: Presentación de planes personales y retroalimentación grupal

- **Objetivo:** Comunicar y evaluar planes personales de desarrollo tecnológico (Objetivo 4).
- **Instrucciones:**
 - Cada estudiante presenta su plan personal en 3 minutos.
 - Recibe retroalimentación constructiva de compañeros y docente.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Planes enriquecidos y retroalimentación escrita.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Modera, guía la retroalimentación y destaca propuestas innovadoras.

Actividad 2: Reflexión final y compromiso profesional

- **Objetivo:** Consolidar el aprendizaje y proyectar su aplicación.
- **Instrucciones:**
 - Redactar un compromiso profesional personal respecto a la integración ética y efectiva de tecnología.
 - Compartir en grupos pequeños.

- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Compromisos escritos y compartidos.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Facilita, escucha y retroalimenta.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor facilidad pueden proponer acciones concretas para su entorno educativo.
- Quienes necesiten apoyo reciben guía para formular compromisos claros y alcanzables.

Transición:

El docente anticipa la importancia de continuar desarrollando estas habilidades y reflexiones en su carrera profesional.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

- Construcción conjunta de un mural digital o físico con las ideas clave, aprendizajes y compromisos del curso.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo ha cambiado mi percepción del papel del pedagogo en la tecnología?
- ¿Qué acciones concretas puedo tomar para integrar tecnología de forma ética y efectiva?
- ¿Qué competencias debo seguir desarrollando y cómo?

Retroalimentación:

- Evaluación final oral y escrita de los aprendizajes y desempeño.

Tarea final:

- Producto integrador: entregar la secuencia didáctica diseñada y el plan personal de competencias tecnológicas junto con una reflexión escrita final.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, fase de inicio (activación de conocimientos previos).
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, a través de actividades grupales, debates, presentaciones y foros.
- **Sumativa:** Sesión 5, entrega y presentación del producto integrador (secuencia didáctica, plan personal y reflexión final).

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar críticamente el rol del pedagogo en la tecnología educativa (Objetivo 1).
- Habilidad para diseñar secuencias didácticas que integren tecnologías adecuadas (Objetivo 2).
- Comprensión y valoración de las implicaciones éticas y sociales en el uso de tecnología educativa (Objetivo 3).
- Aplicación efectiva de competencias tecnológicas en propuestas pedagógicas y planes personales (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Rúbricas específicas para evaluación de secuencias didácticas y presentaciones.
- Lista de cotejo para participación en debates y foros.
- Observación directa durante actividades y talleres.
- Portafolio digital con evidencias: mapas conceptuales, planes personales, reportes y reflexiones.
- Autoevaluación y coevaluación para reflexión metacognitiva.

Evidencias de aprendizaje:

- Listados y mapas conceptuales sobre el rol del pedagogo y tecnología.
- Diseño completo de una secuencia didáctica con integración tecnológica.
- Reportes y análisis éticos de casos reales.
- Plan personal de desarrollo de competencias tecnológicas.
- Presentaciones orales y escritas con retroalimentación integrada.
- Reflexiones y compromisos profesionales escritos.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

En la actualidad, la tecnología forma parte integral de nuestras vidas, especialmente en el ámbito educativo. Como estudiantes universitarios de la Licenciatura en Pedagogía, es fundamental comprender cómo las herramientas digitales y las innovaciones tecnológicas están transformando la enseñanza y el aprendizaje en la educación superior. Desde el uso cotidiano de plataformas virtuales para acceder a materiales de clase, hasta la implementación de recursos multimedia y aplicaciones educativas, estas tecnologías están redefiniendo el rol del pedagogo.

Además, vivimos en un contexto donde la educación a distancia y los entornos híbridos se han consolidado como modalidades habituales, aceleradas por situaciones recientes como la pandemia global. Esto exige que los pedagogos no solo conozcan las tecnologías, sino que también las integren estratégicamente para mejorar la experiencia educativa y favorecer el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Durante estas cinco sesiones, exploraremos cómo el rol del pedagogo evoluciona en la dimensión tecnológica de la educación superior, analizaremos casos actuales y reflexionaremos sobre nuestra propia práctica profesional. Esta comprensión no solo enriquecerá su formación académica, sino que también los preparará para enfrentar los retos y oportunidades que presenta la educación contemporánea.

Invito a que se acerquen a este tema con una actitud abierta y curiosa, conscientes de que lo que aprenderemos puede transformar su perspectiva y su futuro desempeño como profesionales en el campo de la educación.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Mapa Conceptual Colaborativo sobre la Tecnología y el Rol del Pedagogo"

Duración: 8 minutos

Objetivo de la actividad: Activar y compartir los conocimientos previos de los estudiantes sobre el papel del pedagogo en la dimensión tecnológica de la educación superior, facilitando la conexión con los objetivos de aprendizaje de la unidad.

Descripción:

- Antes de la sesión, el docente prepara un espacio colaborativo digital (por ejemplo, un tablero en Padlet, Miro, Jamboard o similar).
- Al inicio de la sesión, se pide a los estudiantes que, en grupos de 3-4 personas, escriban o dibujen brevemente en el tablero conceptos, ideas o experiencias relacionadas con:
 - El rol del pedagogo en la educación superior.
 - El uso e impacto de las tecnologías en la educación.
 - Cómo la tecnología puede transformar las prácticas pedagógicas.
- Cada grupo tiene 5 minutos para aportar sus ideas al tablero.
- Los últimos 3 minutos se utilizan para que el docente haga una lectura rápida de las aportaciones, resaltando conexiones clave que serán abordadas en la unidad.

Justificación: Esta actividad breve y colaborativa permite a los estudiantes activar y compartir sus conocimientos previos, generando un punto de partida común para el aprendizaje invertido. Además, fomenta la reflexión inicial y el compromiso con el contenido, alineándose con los objetivos de aprendizaje centrados en comprender el papel del pedagogo en la dimensión tecnológica.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial

Duración: 10 minutos

Propósito: Identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre el papel del pedagogo en la dimensión tecnológica de la educación superior, así como su familiaridad con conceptos básicos de tecnología educativa para orientar mejor las sesiones posteriores.

- **Instrucciones:** Responder brevemente las siguientes preguntas. No hay respuestas correctas o incorrectas, el objetivo es conocer su punto de partida.

Pregunta	Tipo	Objetivo
¿Qué entiendes por la dimensión tecnológica en la educación superior?	Respuesta corta	Evaluar comprensión inicial del concepto central
Menciona al menos dos funciones que consideras que un pedagogo debe desempeñar en el uso de tecnologías educativas.	Respuesta corta	Identificar percepciones sobre el rol del pedagogo en tecnología
¿Has utilizado alguna plataforma, herramienta o recurso tecnológico en tus estudios universitarios? Si es así, menciona cuál(es).	Respuesta corta	Detectar experiencia previa con tecnologías educativas
En tu opinión, ¿qué ventajas y desafíos presenta la integración de tecnología en la educación superior?	Respuesta muy breve (1-2 oraciones)	Conocer percepciones sobre impacto y retos tecnológicos

Recomendación para el docente: Recoger respuestas al inicio de la primera sesión para hacer una lectura rápida y adaptar el enfoque, profundizando en temas poco claros o desconocidos. Esta actividad también sirve para activar el interés y conectar con los saberes previos de los estudiantes.

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar la Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Contexto: Esta rúbrica está diseñada para evaluar la participación y disposición de estudiantes universitarios durante la fase de inicio en la asignatura "Tecnologías en la Educación", dentro del plan de clase "Innovando el Rol del Pedagogo en la Dimensión Tecnológica de la Educación Superior". La evaluación se alinea con la metodología de Aprendizaje Invertido y considera que los estudiantes ya han revisado materiales previos para involucrarse activamente en clase.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
Preparación previa Demuestra conocimiento previo del material asignado para la sesión.	Expresa claramente ideas fundamentadas en la revisión previa y aporta ejemplos relevantes.	Participa con ideas relacionadas al material, aunque con poca profundización.	Muestra conocimiento básico, pero con confusión o falta de claridad en algunos puntos.	No evidencia preparación ni conocimiento previo del material.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
Participación activa Interviene de manera voluntaria y constructiva durante las actividades iniciales.	Contribuye frecuentemente con comentarios, preguntas o respuestas pertinentes que enriquecen la discusión.	Participa cuando se le solicita y aporta ideas relevantes.	Participa de manera limitada, con intervenciones poco claras o fuera de tema.	No participa ni responde a preguntas o actividades.
Disposición para el trabajo colaborativo Muestra actitud abierta para interactuar y respetar opiniones de compañeros.	Escucha activamente, respeta todas las opiniones y fomenta la colaboración entre pares.	Acepta diferentes puntos de vista y colabora con compañeros con actitud positiva.	Acepta opiniones diferentes pero con poca disposición para colaborar activamente.	Muestra resistencia o falta de respeto hacia opiniones de otros.
Responsabilidad en el cumplimiento de actividades Entrega y realiza las tareas o actividades asignadas para la fase inicial.	Completa todas las actividades asignadas en tiempo y forma con alta calidad.	Completa la mayoría de las actividades asignadas con calidad adecuada.	Completa algunas actividades, pero con retrasos o calidad insuficiente.	No completa las actividades asignadas para la fase inicial.

Instrucciones para el docente: Durante la fase de inicio de cada sesión, observe la interacción y comportamiento de los estudiantes en función de estos criterios. Asigne una puntuación de 1 a 4 para cada criterio y retroalimente a los estudiantes para fomentar su mejora continua en participación y disposición, fundamentales para el éxito en la metodología de Aprendizaje Invertido.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para la Unidad 4: El papel del pedagogo en la dimensión tecnológica de la educación superior

Para facilitar el aprendizaje invertido y cumplir con los objetivos relacionados al rol del pedagogo en la integración tecnológica en educación superior, a continuación se presentan ejemplos prácticos y casos de estudio diseñados para estudiantes universitarios de la Licenciatura en Pedagogía. Estos ejemplos promueven la reflexión crítica, aplicación práctica y discusión colaborativa durante las sesiones presenciales.

Ejemplo Práctico 1: Diseño de un recurso multimedia para apoyo a la docencia

- **Contexto:** Un pedagogo universitario debe colaborar con docentes para diseñar un video tutorial que facilite la comprensión de un tema complejo en una asignatura de ciencias sociales.
- **Objetivo de aprendizaje vinculado:** Aplicar herramientas tecnológicas para ampliar el alcance y comprensión de contenidos educativos.
- **Actividad previa (aprendizaje invertido):** Estudiantes revisan tutoriales en línea sobre software básico de edición de video y análisis de necesidades educativas.
- **En clase:** En grupos, diseñan el guion y estructura del video, considerando principios pedagógicos y uso adecuado de tecnología. Luego presentan su propuesta para retroalimentación.

Caso de Estudio 1: Implementación de plataformas de aprendizaje en una universidad pública

- **Contexto:** Se analiza la experiencia de una universidad que integró una plataforma LMS para cursos presenciales y a distancia, con el papel activo del pedagogo en la capacitación docente y monitoreo del proceso.
- **Objetivo de aprendizaje vinculado:** Identificar retos y estrategias del pedagogo para la integración tecnológica efectiva en educación superior.
- **Actividad previa:** Lectura de un informe detallado del caso con preguntas guía sobre el rol del pedagogo y desafíos tecnológicos.
- **En clase:** Discusión guiada y elaboración de un plan de acción para mejorar la implementación, desde la perspectiva pedagógica.

Ejemplo Práctico 2: Evaluación digital formativa usando herramientas tecnológicas

- **Contexto:** Un pedagogo diseña estrategias para evaluar el aprendizaje a través de cuestionarios interactivos y análisis de datos para retroalimentación oportuna.
- **Objetivo de aprendizaje vinculado:** Desarrollar competencias en el uso de tecnologías para evaluación formativa en educación superior.
- **Actividad previa:** Explorar plataformas digitales para crear evaluaciones interactivas (Kahoot, Google Forms, Socrative).
- **En clase:** Creación en equipo de un cuestionario digital para un tema específico, seguido de simulación de aplicación y análisis de resultados.

Caso de Estudio 2: Transformación del rol del pedagogo ante la educación remota por la pandemia

- **Contexto:** Reflexión sobre cómo pedagogos universitarios adaptaron su rol para apoyar a docentes y estudiantes en la transición rápida a educación en línea.
- **Objetivo de aprendizaje vinculado:** Comprender la evolución del rol del pedagogo en contextos tecnológicos emergentes.
- **Actividad previa:** Visionado de entrevistas y testimonios de pedagogos que vivieron la transición a la educación remota.

- **En clase:** Mesa redonda para identificar buenas prácticas, dificultades y propuestas de mejora para futuros escenarios tecnológicos.

Ejemplo Práctico 3: Creación de un plan de capacitación tecnológica para docentes

- **Contexto:** El pedagogo es responsable de diseñar un taller para que los docentes universitarios mejoren sus habilidades en el uso de tecnologías educativas.
- **Objetivo de aprendizaje vinculado:** Planificar y gestionar procesos de capacitación tecnológica con enfoque pedagógico.
- **Actividad previa:** Investigación sobre necesidades tecnológicas y pedagógicas de los docentes a través de encuestas y revisión bibliográfica.
- **En clase:** Desarrollo colaborativo del plan de capacitación, incluyendo objetivos, contenidos, metodología y evaluación.

Estos ejemplos y casos se integran en la metodología de Aprendizaje Invertido al asignar actividades de exploración y análisis previos a las sesiones, para aprovechar el tiempo presencial en actividades de aplicación, discusión y construcción colectiva del conocimiento, favoreciendo la comprensión profunda del rol del pedagogo en la dimensión tecnológica de la educación superior.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para la fase de desarrollo del plan de clase "Innovando el Rol del Pedagogo en la Dimensión Tecnológica de la Educación Superior", se proponen elementos de gamificación que refuercen los objetivos de aprendizaje, manteniendo un ambiente motivador y adecuado para estudiantes universitarios. Las mecánicas de juego se diseñan para integrarse de manera fluida con la metodología de Aprendizaje Invertido, promoviendo la participación activa sin distraer del contenido.

Mecánicas de Juego Propuestas

- **Desafíos Semanales (Challenges):** Al inicio de cada sesión, se presenta un desafío basado en el material estudiado previamente (fase de preparación). Estos desafíos pueden ser preguntas de opción múltiple, pequeños casos prácticos o problemas para resolver en equipo. Los estudiantes ganan puntos por respuestas correctas y participación activa.
- **Tablero de Progreso Colectivo:** Un tablero visible para toda la clase donde se registran los puntos acumulados por equipos durante las sesiones. Este elemento fomenta la colaboración y la competencia sana, incentivando la participación continua.
- **Roles de Pedagogo Tecnológico:** Durante actividades grupales, se asignan roles específicos relacionados con competencias tecnológicas y pedagógicas (ejemplo: facilitador de tecnología, diseñador de contenidos digitales, evaluador de recursos). Los estudiantes rotan estos roles, promoviendo la comprensión integral del papel del pedagogo en la dimensión tecnológica.

- **Badges o Insignias Digitales:** Se entregan insignias digitales al completar tareas clave, como la elaboración de un recurso tecnológico educativo, la presentación de un análisis crítico o la participación destacada en debates. Estas insignias pueden reflejar habilidades específicas y motivar el logro personal y grupal.
- **Minijuegos de Reflexión:** Integrar breves actividades interactivas en línea (quiz, crucigramas, matching de conceptos) relacionadas con el contenido, que los estudiantes deben completar al final de cada sesión para consolidar aprendizajes y obtener puntos extra.
- **Retroalimentación Instantánea y Gamificada:** Uso de plataformas digitales que proporcionen retroalimentación inmediata y visual sobre las respuestas en actividades y quizzes, reforzando el aprendizaje y manteniendo la motivación.

Implementación en la Duración del Plan (5 sesiones de 2 horas)

Sesión	Elementos de Gamificación	Objetivo de Aprendizaje Reforzado
1	Desafío Semanal inicial + asignación de roles pedagógicos tecnológicos	Comprender el papel del pedagogo en la dimensión tecnológica.
2	Minijuego de reflexión + tablero de progreso colectivo	Analizar herramientas tecnológicas aplicadas a la educación superior.
3	Desafío Semanal + rotación de roles + entrega de primeras insignias	Diseñar propuestas de intervención tecnológica en contextos educativos.
4	Minijuego de reflexión + retroalimentación instantánea gamificada	Evaluar críticamente el uso de tecnologías en la pedagogía superior.
5	Desafío final + entrega de insignias por logro + actualización del tablero con resultados globales	Sintetizar aprendizajes y evidenciar el desarrollo de competencias pedagógicas tecnológicas.

Consideraciones Finales

- Los puntos y badges deben tener un valor simbólico y motivacional, no afectar calificaciones oficiales, para evitar presión excesiva.
- El tablero de progreso debe ser accesible en formato digital para facilitar seguimiento y actualización en tiempo real.
- Las actividades gamificadas deben ser breves para respetar el tiempo de desarrollo de contenidos y discusiones profundas.
- Se incentivará la reflexión post-actividad para conectar la experiencia lúdica con los objetivos académicos.

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para el Plan de Clase

Para monitorear el progreso de los estudiantes universitarios durante las 5 sesiones de 2 horas cada una del plan de clase "Innovando el Rol del Pedagogo en la Dimensión Tecnológica de la Educación Superior", se proponen las siguientes herramientas de evaluación formativa. Estas son rápidas de aplicar, adecuadas para el nivel académico y enfocadas en medir el avance hacia los objetivos de aprendizaje, alineadas con la metodología de Aprendizaje Invertido.

- **Cuestionarios de Autoevaluación Rápida (5-10 minutos)**

- Al inicio de cada sesión, los estudiantes responden un breve cuestionario de 3-5 preguntas tipo opción múltiple o verdadero/falso sobre la lectura o video asignado como trabajo previo.
- Permite verificar comprensión previa y detectar dudas para la sesión.
- Ejemplo: ¿Cuál es el rol principal del pedagogo en la integración tecnológica en educación superior?

- **Foros de Discusión en Línea (15-20 minutos)**

- Después de la revisión del material previo, los estudiantes publican una reflexión corta o responden a una pregunta guía en un foro virtual.
- El docente monitorea participación y claridad en los argumentos para evaluar comprensión y pensamiento crítico.
- Ejemplo: "Comenta un desafío tecnológico que enfrenta el pedagogo en la universidad y propone una solución".

- **Mapas Conceptuales Colaborativos (20 minutos)**

- En grupos pequeños, durante la sesión presencial, elaboran un mapa conceptual sobre el papel del pedagogo en la dimensión tecnológica.
- Permite evidenciar la organización de ideas y relaciones entre conceptos clave.
- El docente ofrece retroalimentación inmediata.

- **Preguntas de Reflexión en Pares (10 minutos)**

- Durante la sesión, los estudiantes se hacen preguntas mutuamente relacionadas con los temas vistos y explican sus respuestas.
- Fomenta el aprendizaje colaborativo y la autoexplicación como herramienta de comprensión.
- El docente circula para identificar puntos de dificultad comunes.

- **Mini-presentaciones Individuales o en Parejas (10 minutos)**

- Al final de algunas sesiones, los estudiantes presentan brevemente un concepto o propuesta relacionada con el rol del pedagogo y tecnología.
- Evalúa la capacidad de síntesis y aplicación práctica de los contenidos.
- Se puede usar rúbrica sencilla para retroalimentación.

- **Encuestas de Retroalimentación Instantánea (5 minutos)**

- Uso de herramientas digitales (Kahoot, Mentimeter) para realizar preguntas rápidas sobre los temas vistos.
- Permite obtener datos cuantitativos y cualitativos sobre comprensión y actitudes.

- Se utiliza para ajustar el ritmo o profundización en sesiones posteriores.

Estas herramientas pueden rotarse y combinarse a lo largo de las cinco sesiones para mantener la dinámica y asegurar la evaluación continua y formativa del aprendizaje en la metodología de Aprendizaje Invertido.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

En coherencia con la metodología de Aprendizaje Invertido, durante la fase de desarrollo se propone que los estudiantes realicen actividades colaborativas y aplicadas que profundicen su comprensión sobre el papel del pedagogo en la dimensión tecnológica de la educación superior. Las tareas están diseñadas para realizarse en las sesiones presenciales, permitiendo que los estudiantes apliquen y discutan previamente los contenidos estudiados de forma autónoma.

Tarea	Instrucciones	Tiempo estimado	Producto esperado	Objetivo de aprendizaje vinculado
Análisis crítico de casos prácticos sobre uso pedagógico de tecnologías	• En equipos de 3-4 estudiantes, revisen los casos prácticos asignados previamente. • Identifiquen y discutan el rol del pedagogo en cada caso, enfocándose en la dimensión tecnológica. • Elaboren un informe que resuma los hallazgos y proponga mejoras o innovaciones en el rol pedagógico.	1 sesión (2 horas)	Informe grupal de 2-3 páginas con análisis crítico y propuestas	Comprender y analizar el papel del pedagogo en contextos tecnológicos educativos

Tarea	Instrucciones	Tiempo estimado	Producto esperado	Objetivo de aprendizaje vinculado
Diseño de una propuesta didáctica con integración tecnológica	• Individualmente, diseñen una secuencia didáctica que integre herramientas tecnológicas para la educación superior. • El diseño debe incluir objetivos, actividades, recursos y evaluación, reflejando el rol del pedagogo innovador. • Presenten un esquema visual y una justificación escrita breve.	2 sesiones (4 horas en total, puede ser trabajo autónomo y revisión en clase)	Secuencia didáctica completa con esquema visual y justificación escrita (máximo 3 páginas)	Aplicar conocimientos para diseñar propuestas pedagógicas innovadoras con tecnología
Debate estructurado sobre desafíos y oportunidades de la tecnología en la educación superior	• Preparar argumentos basados en la lectura previa y experiencias personales. • En grupos, participen en un debate con roles asignados (defensores, críticos, moderadores). • Finalicen con una síntesis grupal que recoja los puntos clave y conclusiones.	1 sesión (2 horas)	Resumen grupal de las conclusiones del debate	Desarrollar pensamiento crítico sobre la integración tecnológica en la educación superior

Tarea	Instrucciones	Tiempo estimado	Producto esperado	Objetivo de aprendizaje vinculado
Elaboración de un mapa conceptual colaborativo sobre el rol del pedagogo en la dimensión tecnológica	- En equipos, utilicen plataformas digitales colaborativas para construir un mapa conceptual. - Incluyan conceptos clave, relaciones y ejemplos concretos de la función del pedagogo tecnológico. - Presenten el mapa y expliquen su estructura al grupo.	1 sesión (2 horas)	Mapa conceptual digital y presentación grupal	Integrar y organizar conocimientos sobre el rol pedagógico tecnológico
Reflexión individual sobre la transformación del rol del pedagogo con la tecnología	- Escriban una reflexión personal que relacione los aprendizajes del curso con su futura práctica profesional. - Incluyan desafíos personales y estrategias para enfrentar la integración tecnológica. - Compartir voluntariamente en foro virtual o en clase.	Trabajo autónomo (aprox. 1 hora) + 30 min para compartir	Ensayo reflexivo de 1-2 páginas	Autoevaluar y proyectar el rol del pedagogo ante cambios tecnológicos

Estas tareas permiten que los estudiantes profundicen en el contenido con actividades aplicadas y colaborativas, respetando la estructura del Aprendizaje Invertido y el tiempo disponible en las sesiones presenciales.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje

Contexto: Evaluación formativa durante las 5 sesiones del plan "Innovando el Rol del Pedagogo en la Dimensión Tecnológica de la Educación Superior" para estudiantes universitarios de la Licenciatura en Pedagogía.

Objetivos de aprendizaje considerados:

- Comprender el papel del pedagogo en la dimensión tecnológica de la educación superior.

- Analizar críticamente las implicaciones y retos de la integración tecnológica en la pedagogía universitaria.
- Aplicar conceptos tecnológicos en propuestas didácticas innovadoras para la educación superior.
- Reflexionar sobre el rol transformador del pedagogo en contextos tecnológicos.

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Comprensión del Rol del Pedagogo en la Dimensión Tecnológica	Demuestra comprensión profunda y articulada del rol del pedagogo, integrando ejemplos relevantes y actuales.	Comprende adecuadamente el rol y aporta ejemplos claros y pertinentes.	Comprensión básica con algunos errores o confusiones en la explicación del rol.	No logra demostrar comprensión del rol del pedagogo en la dimensión tecnológica.
Análisis Crítico de Implicaciones y Retos	Realiza análisis crítico detallado, identificando múltiples retos y proponiendo soluciones fundamentadas.	Identifica retos relevantes y realiza análisis crítico con argumentos claros.	Identifica algunos retos pero con análisis superficial o poco fundamentado.	No identifica ni analiza críticamente los retos de la integración tecnológica.
Aplicación de Conceptos Tecnológicos en Propuestas Didácticas	Diseña propuestas didácticas innovadoras que integran efectivamente conceptos tecnológicos y pedagógicos.	Elabora propuestas didácticas funcionales con adecuada integración tecnológica.	Presenta propuestas con integración tecnológica limitada o poco clara.	No presenta propuestas didácticas o las presentadas no integran conceptos tecnológicos.
Participación Activa y Colaboración	Participa consistentemente, aporta ideas originales y colabora eficazmente en actividades grupales.	Participa regularmente y colabora de manera efectiva en el grupo.	Participa de forma esporádica y muestra colaboración limitada.	Participa mínimamente o no colabora en actividades grupales.
Reflexión sobre el Rol Transformador del Pedagogo	Expresa reflexiones profundas y fundamentadas sobre el impacto transformador del pedagogo en contextos tecnológicos.	Ofrece reflexiones claras y pertinentes sobre el rol transformador.	Reflexiona de manera superficial o poco articulada sobre el rol transformador.	No realiza reflexiones sobre el rol transformador del pedagogo.

Indicaciones para el docente:

- Evaluar durante las actividades presenciales y en tareas o foros en línea, aprovechando la metodología de aprendizaje invertido.
- Retroalimentar continuamente para orientar la mejora del proceso de aprendizaje.
- Utilizar la rúbrica para valorar tanto el aprendizaje individual como la contribución en el trabajo colaborativo.

- Adaptar criterios si algún objetivo específico requiere énfasis adicional en alguna sesión.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre

Nombre de la actividad: Panel de Innovación Pedagógica en Tecnología Educativa

Duración: 40 minutos (última parte de la quinta sesión)

Objetivo de la actividad: Consolidar los aprendizajes clave sobre el papel del pedagogo en la dimensión tecnológica de la educación superior, integrando conceptos y reflexionando sobre su aplicación práctica para verificar el logro de los objetivos de la secuencia didáctica.

Descripción de la actividad

- **Preparación previa (fuera del aula):** Durante las sesiones anteriores, los estudiantes habrán trabajado en la identificación y análisis de roles, competencias y retos del pedagogo en contextos tecnológicos.
- **Inicio (10 minutos):** En grupos pequeños (3-4 estudiantes), cada equipo prepara una breve síntesis (máximo 5 minutos) que resuma los aspectos más relevantes del papel del pedagogo en la dimensión tecnológica, destacando propuestas innovadoras o retos detectados.
- **Desarrollo (20 minutos):** Se realiza un panel tipo “mesa redonda” donde cada grupo expone su síntesis. Los demás estudiantes y el docente pueden hacer preguntas y aportar comentarios para profundizar en las ideas presentadas.
- **Cierre (10 minutos):** El docente realiza una retroalimentación global, resaltando los aprendizajes clave, relacionando las exposiciones con los objetivos de la unidad y aclarando dudas. Finalmente, se invita a los estudiantes a reflexionar individualmente sobre cómo aplicarían lo aprendido en su práctica profesional.

Recursos necesarios

- Pizarra o pantalla para registrar ideas clave
- Materiales para que los grupos preparen su síntesis (papel, marcadores, dispositivos digitales si es posible)

Indicadores de logro

- Capacidad para identificar y articular los roles y competencias del pedagogo en entornos tecnológicos.
- Integración crítica de conceptos en propuestas innovadoras o reflexiones fundamentadas.
- Participación activa en la discusión y capacidad para argumentar ideas.
- Reflexión individual sobre la aplicación práctica del aprendizaje.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- ¿Cómo ha cambiado tu percepción sobre el rol del pedagogo en la dimensión tecnológica de la educación superior a lo largo de estas cinco sesiones?
- ¿Qué competencias tecnológicas consideras esenciales para un pedagogo en el contexto actual de la educación superior y por qué?
- ¿De qué manera integrarías las tecnologías educativas en tu práctica pedagógica para favorecer el aprendizaje de los estudiantes?
- ¿Qué desafíos anticipas en la incorporación de tecnología en la pedagogía universitaria y cómo propondrías superarlos?
- ¿Cómo evalúas tu propio proceso de aprendizaje durante esta unidad y qué estrategias metacognitivas utilizaste para facilitarlo?

Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- **Diario Reflexivo Digital:** Cada estudiante redactará una entrada breve en un blog o plataforma educativa donde describa sus aprendizajes clave sobre el papel del pedagogo en la dimensión tecnológica, los retos identificados y las estrategias para enfrentar dichos retos. Se les pedirá incluir también una autoevaluación de su participación y aprendizaje durante la unidad.
- **Mapa Conceptual Colaborativo:** En pequeños grupos, los estudiantes elaborarán un mapa conceptual en línea que integre los conceptos centrales trabajados, vinculando el papel del pedagogo, las competencias tecnológicas y las aplicaciones prácticas en educación superior. Posteriormente harán una breve presentación explicando su mapa y reflexionando sobre su proceso de construcción.
- **Foro de Discusión Guiada:** Se propondrá un foro en la plataforma del curso con las preguntas de reflexión para que los estudiantes compartan sus ideas y respondan a las aportaciones de sus compañeros, fomentando el debate crítico y la metacognición colectiva.
- **Plan de Acción Personal:** Cada estudiante diseñará un plan de acción individual donde especifique cómo aplicará lo aprendido sobre el rol del pedagogo en la dimensión tecnológica en su futura práctica profesional, incluyendo metas concretas y recursos que planea utilizar para su desarrollo continuo.
- **Autoevaluación con Rúbrica Metacognitiva:** Se proporcionará una rúbrica que permita a los estudiantes evaluar su nivel de comprensión, habilidades tecnológicas y reflexión crítica sobre el tema, fomentando la conciencia de sus fortalezas y áreas de mejora.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para el plan de cinco sesiones de 2 horas cada una, centrado en el papel del pedagogo en la dimensión tecnológica de la educación superior, las estrategias de retroalimentación deben ser constructivas, específicas, y estar alineadas con los objetivos de aprendizaje. Estas estrategias buscan consolidar el aprendizaje, promover la reflexión crítica y orientar a los estudiantes hacia la aplicación práctica de los contenidos.

- **1. Retroalimentación en Pequeños Grupos con Guía Estructurada**

- Durante la última sesión, organizar a los estudiantes en grupos pequeños para que compartan sus productos o reflexiones sobre el rol del pedagogo en tecnología educativa.
- Proveer una guía con aspectos clave para la retroalimentación, como claridad conceptual, aplicación de teorías pedagógicas, uso de tecnología y propuestas innovadoras.
- Cada grupo recibe retroalimentación específica de sus pares, centrada en fortalezas y áreas de mejora, fomentando el diálogo y la reflexión.
- Esta estrategia promueve la autoevaluación y la crítica constructiva entre iguales, consolidando el aprendizaje colaborativo.

• 2. Retroalimentación Individualizada con Comentarios Específicos y Orientaciones

- Después de actividades clave (por ejemplo, análisis de casos o propuestas didácticas), el docente proporciona retroalimentación escrita o verbal puntual para cada estudiante.
- Los comentarios destacan logros concretos, identifican desafíos específicos y ofrecen recomendaciones claras para profundizar o mejorar.
- Se recomienda usar lenguaje respetuoso, motivador y orientado al crecimiento profesional.
- Esta retroalimentación personalizada ayuda a cada estudiante a conectar la teoría con su práctica futura como pedagogo tecnológico.

• 3. Sesión de Retroalimentación Reflexiva Final con Autoevaluación y Metas de Mejora

- Al cierre de la unidad, dedicar un espacio para que los estudiantes reflexionen individualmente sobre su proceso de aprendizaje, utilizando preguntas guía relacionadas con los objetivos.
- Incluir una actividad de autoevaluación donde identifiquen fortalezas y áreas a fortalecer en su comprensión del rol tecnológico del pedagogo.
- Solicitar que planteen metas concretas para aplicar lo aprendido en contextos reales o futuros.
- El docente complementa esta reflexión con retroalimentación grupal que resuma avances y retos comunes, motivando la continuidad del aprendizaje.

• 4. Retroalimentación mediante Foros o Plataformas Digitales

- Utilizar herramientas tecnológicas para continuar la retroalimentación fuera del aula, compatible con la dimensión tecnológica del curso.
- El docente y los estudiantes pueden comentar y responder a publicaciones sobre temas clave, generando un diálogo enriquecedor y oportuno.
- Las intervenciones deben ser específicas, fundamentadas y orientadas al desarrollo de competencias pedagógicas y tecnológicas.
- Esta estrategia fomenta la continuidad del aprendizaje invertido y la interacción asincrónica.

Cierre - Rubrica

Rúbrica de Evaluación para la Unidad 4: Innovando el Rol del Pedagogo en la Dimensión Tecnológica de la Educación Superior

Esta rúbrica está diseñada para evaluar los resultados finales de los estudiantes en la asignatura "Tecnologías en la Educación", específicamente en la Unidad 4. Los criterios están alineados con los objetivos de aprendizaje y adaptados al nivel universitario, considerando la metodología de Aprendizaje Invertido y la duración total de 5 sesiones de 2 horas.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Comprensión del papel del pedagogo en la dimensión tecnológica	Demuestra comprensión profunda y crítica del rol del pedagogo, integrando conceptos clave con ejemplos claros y pertinentes.	Comprende adecuadamente el papel del pedagogo y presenta ejemplos relevantes, con pocas imprecisiones.	Muestra comprensión básica, con algunos errores o falta de claridad en los conceptos y ejemplos.	No logra demostrar comprensión clara del papel del pedagogo en la dimensión tecnológica.
Análisis crítico y reflexión sobre la integración tecnológica en educación superior	Realiza análisis detallados y reflexiones profundas que evidencian pensamiento crítico y autonomía en el aprendizaje.	Presenta análisis y reflexiones pertinentes, aunque con menor profundidad o detalle.	Ofrece análisis y reflexiones superficiales, con escaso desarrollo crítico.	No realiza análisis ni reflexiones significativas sobre la integración tecnológica.
Aplicación de conceptos a la propuesta de secuencia didáctica	Desarrolla una propuesta coherente, innovadora y bien estructurada que integra adecuadamente los conceptos tecnológicos y pedagógicos.	Elabora una propuesta clara y estructurada que aplica los conceptos básicos, con algunas áreas de mejora.	Propuesta con aplicación limitada o parcial de los conceptos, con problemas de coherencia o estructura.	No presenta una propuesta viable o carece de aplicación de los conceptos aprendidos.
Trabajo colaborativo y participación activa	Participa consistentemente, aporta ideas constructivas y fomenta el trabajo en equipo eficazmente.	Muestra participación regular y contribuye al trabajo en equipo con aportes relevantes.	Participa de forma limitada, con escasas contribuciones al equipo.	No participa ni contribuye al trabajo colaborativo durante las sesiones.
Uso adecuado de recursos tecnológicos y digitales	Emplea herramientas tecnológicas de forma creativa y eficiente para apoyar su aprendizaje y presentación.	Utiliza correctamente las herramientas tecnológicas para el desarrollo y presentación de actividades.	Utiliza herramientas tecnológicas básicas, con dificultades en su manejo o integración.	No utiliza o usa incorrectamente las herramientas tecnológicas disponibles.

