



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
COLEGIO DE POSGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

PROYECTO TERMINAL

**Diseño instruccional como recurso pedagógico
para el logro de las destrezas de aprendizaje de
la asignatura Liderazgo en alumnos de
bachillerato de la Escuela Preparatoria Número
Dos.**

Para obtener el grado de

Maestra en Tecnología Educativa

PRESENTA

Diana Andrea Canales Hernández

Directora

Mtra. Araceli García Hernández

Comité tutorial

Dr. Pedro Alberto Piñón Domínguez

Mtro. Jaime Zarate Domínguez

Mineral de la Reforma, Hgo., a 25 de marzo de 2025



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
COLEGIO DE POSGRADO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

PROYECTO TERMINAL

**Diseño instruccional como recurso pedagógico
para el logro de las destrezas de aprendizaje de
la asignatura Liderazgo en alumnos de
bachillerato de la Escuela Preparatoria Número
Dos.**

Para obtener el grado de

Maestra en Tecnología Educativa

PRESENTA

Diana Andrea Canales Hernández

Directora

Mtra. Araceli García Hernández

Comité tutorial

Dr. Pedro Alberto Piñón Domínguez

Mtro. Jaime Zarate Domínguez

Mineral de la Reforma, Hgo., a 25 de marzo de 2025

CP/MTE/030/2025

Asunto: Autorización de impresión

Mtra. Ojuky del Rocío Islas Maldonado
Directora de Administración Escolar
Presente.

El Comité Tutorial del **PROYECTO TERMINAL** del programa educativo de posgrado titulado **“DISEÑO INSTRUCCIONAL COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA EL LOGRO DE LAS DESTREZAS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA LIDERAZGO EN ALUMNOS DE BACHILLERATO DE LA ESCUELA PREPARATORIA NÚMERO DOS”**, realizado por la **DIANA ANDREA CANALES HERNÁNDEZ** con **060736** perteneciente al programa de **MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA**, una vez que se ha revisado, analizado y evaluado el documento recepcional de acuerdo a lo estipulado en el Artículo 110 del Reglamento de Estudios de Posgrado, tiene a bien extender la presente:

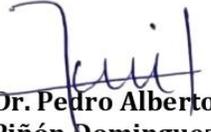
AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Por lo que la sustentante deberá cumplir los requisitos del Reglamento de Estudios de Posgrado y con lo establecido en el proceso de grado vigente.

Atentamente
“Amor, Orden y Progreso”
Mineral de Reforma, Hidalgo a 25 de marzo de 2025
El Comité Tutorial



**Mtra. Araceli García
Hernández**
**Directora de Proyecto
terminal**



**Dr. Pedro Alberto
Piñón Domínguez**
**Miembro del comité
tutorial**



**Mtro. Jaime Zarate
Domínguez**
**Miembro del comité
tutorial**

C.c.p. Archivo
AGH

Torre de Posgrado UAEH, 1er piso,
Carretera Pachuca-Tulancingo Km 4.5
Colonia Carboneras, Mineral de la Reforma,
Hidalgo, Mex. C.P. 42160
Teléfono: 771 71 720 00 Ext. 48001
colpo@uaeh.edu.mx

DEDICATORIA

En mi vida la persona que me inspiro a seguir estudiando fue mi padre, este trabajo académico se lo quiero dedicar a él, aunque físicamente no se encuentra conmigo, sé que desde donde este lo va a celebrar junto conmigo, un grado académico más.

También se lo quiero dedicar a mi hermano, cuñada y sobrino, que en todo han estado apoyándome, dando fuerzas para seguir, cuando creía no poder más. Impulsándome para seguir adelante con todos mis sueños.

AGRADECIMIENTO

A las autoridades en la Escuela Preparatoria Número Dos, que me dieron todo el apoyo de información, para la elaboración del presente proyecto.

A las autoridades sindicales por su apoyo en mi beca.

A mis compañeros de la maestría, por su tiempo, sus consejos, las horas de trabajo en equipo, por las reuniones en línea después del trabajo, cansados, pero con mucho empeño en cumplir con las actividades que debíamos entregar y cooperando siempre.

A los maestros que impartieron clase, ya que aprendí mucho de ellos, por su paciencia y sus enseñanzas.

A la coordinación de la maestría por estar siempre al pendiente de mis dudas y resolverlas en tiempo.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO	5
ÍNDICE DE FIGURAS	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	7
GLOSARIO	7
RESUMEN	9
ABSTRACT.....	9
PRESENTACIÓN.....	10
I. DIAGNÓSTICO	12
I.1 CONTEXTO.....	16
I.2 ANÁLISIS FODA	17
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	21
III. JUSTIFICACIÓN	26
IV. OBJETIVOS.....	29
IV.1 OBJETIVO GENERAL	29
IV.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	29
V. APORTES DE LA LITERATURA.....	30
V.1 DEFINICIÓN DE TIC. (DEFINICIÓN CONCEPTUAL, APLICACIÓN).	30
V.2 LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA.	35
V.2.1 Su importancia en la educación	38
V.3 AMBIENTES DE APRENDIZAJE	41
V.4 APRENDIZAJE VIRTUAL	44
V.5 APRENDIZAJE MÓVIL.....	45
V.6 APRENDIZAJE HÍBRIDO.....	47
V.7 TEORÍAS DE APRENDIZAJE Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....	48
V.8 PROBLEMAS DE APRENDIZAJE	49
VI. METODOLOGÍA DE ELABORACIÓN.....	51
VII. DISEÑO INSTRUCCIONAL DE LA ASIGNATURA LIDERAZGO EN ALUMNOS DE BACHILLERATO DE LA ESCUELA PREPARATORIA NÚMERO DOS. 55	
VIII. IMPLEMENTACIÓN.....	106
IX. EVALUACIÓN.....	108
X. REPORTE DE RESULTADOS.....	111
XI. CONCLUSIONES.....	114
XII. REFERENCIAS.....	117

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Gráfica de estudiantes aprobados y reprobados	26
Figura 2 Interfaz del curso en Google Classroom	107

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Diagrama FODA	17
-----------------------------	----

GLOSARIO

Diseño instruccional: Proceso de planificación y estructuración de actividades educativas que permiten alcanzar los objetivos de aprendizaje. Incluye la selección de contenidos, métodos pedagógicos, recursos tecnológicos y herramientas de evaluación.

Liderazgo: Capacidad de influir, motivar y guiar a un grupo de personas para alcanzar objetivos comunes. En el contexto de este proyecto, se refiere a la asignatura que promueve habilidades de liderazgo en los estudiantes de bachillerato.

Bachillerato: Nivel educativo que precede a la educación superior, generalmente cursado entre los 15 y 18 años, y que se ofrece en las preparatorias o escuelas secundarias superiores.

Tecnología educativa: Conjunto de herramientas tecnológicas aplicadas al ámbito educativo para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este proyecto, se hace uso de plataformas digitales como Google Classroom.

Google Classroom: Plataforma educativa digital de Google que facilita la gestión de tareas, la comunicación entre estudiantes y docentes, y el almacenamiento de materiales didácticos de manera virtual.

Aprendizaje híbrido: Modalidad educativa que combina la enseñanza presencial con el uso de tecnologías digitales y recursos en línea, permitiendo una experiencia de aprendizaje flexible y adaptativa.

TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación): Conjunto de tecnologías que permiten acceder, gestionar y compartir información mediante herramientas digitales, como computadoras, internet, teléfonos inteligentes y plataformas educativas.

Modalidad presencial: Forma de enseñanza en la que los estudiantes asisten físicamente a un aula o espacio educativo para recibir la instrucción directamente de los docentes.

Guía instruccional: Documento o conjunto de indicaciones detalladas que orientan a los estudiantes sobre las actividades que deben realizar en el curso, incluyendo tareas, tiempos de entrega, y criterios de evaluación.

Rúbricas de evaluación: Herramientas de evaluación que especifican los criterios y niveles de desempeño esperados en las actividades de los estudiantes, ayudando a guiar su trabajo y a asegurar la transparencia en la calificación.

Rendimiento académico: Desempeño de los estudiantes en sus actividades educativas, medido a través de calificaciones, participación y cumplimiento de tareas, proyectos o exámenes.

Autonomía estudiantil: Capacidad de los estudiantes para gestionar su propio aprendizaje, tomando decisiones, planificando sus actividades y siendo responsables de su proceso educativo.

Colaboración: Proceso mediante el cual los estudiantes trabajan juntos en actividades o proyectos para lograr objetivos comunes, promoviendo el aprendizaje cooperativo y el intercambio de ideas.

Evaluación: Proceso sistemático de recogida y análisis de información sobre el rendimiento y aprendizaje de los estudiantes, que permite tomar decisiones sobre su progreso y desarrollo.

RESUMEN

El proyecto tiene como objetivo el diseño instruccional de la asignatura de Liderazgo para estudiantes de segundo semestre de bachillerato en la Escuela Preparatoria Número Dos, dependiente de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. El diseño está mediado por el uso de la tecnología, específicamente a través de la plataforma Google Classroom, con el propósito de apoyar la modalidad presencial. Este diseño busca que los estudiantes comprendan claramente las actividades que deben realizar a lo largo del semestre, las fechas de entrega, y los criterios de evaluación, a través de una guía instruccional detallada y el uso de rúbricas para cada tarea. El proyecto está orientado a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y reducir las tasas de reprobación, implementando un entorno de aprendizaje híbrido que favorezca el uso de las TIC, fomentando la autonomía y la colaboración de los estudiantes.

Palabras clave: Diseño instruccional, Liderazgo, Bachillerato, Tecnología educativa

ABSTRACT

The project aims to design instructional resources for the Leadership subject for second-semester high school students at Preparatory School Number Two, part of the Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. The design is mediated by the use of technology, specifically through the Google Classroom platform, to support the face-to-face modality. This design aims to ensure that students clearly understand the activities they must complete throughout the semester, submission deadlines, and evaluation criteria, through a detailed instructional guide and the use of rubrics for each task. The project is focused on improving academic performance and reducing failure rates by implementing a hybrid learning environment that promotes the use of ICT, fostering student autonomy and collaboration.

Keywords: Instructional design, Leadership, High school, Educational technology

PRESENTACIÓN

Este proyecto se llevó a cabo en las instalaciones de la Escuela Preparatoria Número Dos, en la cual se aplica el programa de bachillerato general de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, ya que la escuela es dependiente de dicha universidad. La escuela está ubicada en la ciudad de Tulancingo, en el estado de Hidalgo.

El contexto donde el proyecto impacta es en el programa de bachillerato general que los alumnos deben cursar en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Dentro del programa existe la materia de Liderazgo, que se debe cursar en el segundo semestre. En el programa de la materia se describen las actividades que los alumnos deben hacer en cada tema, se mencionan algunas rubricas, pero no se especifican cuáles son para cada actividad. Tampoco se realiza el diseño instruccional de cada una de las actividades, por lo que los alumnos y docentes no tienen claro cómo se van a realizar dichas actividades. Tampoco tienen conocimiento de las rubricas o listas de cotejo con las que se va a calificar cada actividad a realizar, y de las cuales los alumnos se pueden guiar para cumplir con cada una de las actividades y tener un 10 de calificación de querer que sea así, y el académico poder calificar conforme a la rúbrica o lista de cotejo correspondiente a cada actividad. Así que el presente proyecto pretende subsanar esta falta de información.

Para el presente proyecto se utilizó la plataforma de classroom, que ayuda a crear y gestionar clases, tareas y calificaciones online sin necesidad de usar papel.

Línea de aplicación innovadora del conocimiento en la que se enmarca el alcance: Lo que se pretende con este proyecto es realizar un diseño instruccional como recurso pedagógico dentro de la asignatura de liderazgo, en alumnos de bachillerato de una escuela pública, mediado por el uso de la tecnología como apoyo a la modalidad presencial. Se diseñó una guía instruccional del ambiente híbrido de aprendizaje, con la finalidad de que cumplan con las tareas o ejercicios que deben realizar a lo largo del semestre. De esta manera los alumnos tienen claro, que ejercicios o tareas serán las que deben realizar a lo largo del semestre, en que

tiempo deben entregarlo y cuáles son las características que deben cumplir para tener un 10 de calificación, que se tomaran en cuenta para la calificación del rubro de portafolio de evidencias.

La línea de aplicación innovadora del conocimiento en la que se enmarca es la línea 1: Desarrollo de ambientes de aprendizaje mediados con el uso de la tecnología como apoyo a la modalidad presencial.

El alcance con instrumentación total se implementó en el semestre enero – junio 2024, el cual se desarrolló durante todo el semestre lectivo, ya que los resultados se vieron al finalizar el semestre con la reprobación o aprobación en la materia de liderazgo.

En el inicio del semestre se debe hacer la presentación del curso a los alumnos, para que conozcan los lineamientos que deben cumplir, los temas y subtemas que deben estudiar durante el semestre, el calendario escolar el cual incluye los tres periodos de evaluación, así como los criterios de evaluación de cada periodo y las actividades que se deben realizar en cada tema. La plataforma que se usó para aplicar el curso virtual fue classroom.

Se utilizó realizó el diseño instruccional de los tres bloques que conforman la materia de liderazgo, durante el periodo del 22 de enero al 10 de mayo del año 2024. Elaborando las listas de cotejo o rúbricas correspondientes a cada actividad. Una vez elaborado todo el material se subieron a classroom para que los alumnos pudieran consultarlo en cualquier momento que lo necesitaran.

Alcance del proyecto fue a nivel total, ya que el diseño institucional se desarrolló en los tres bloques, que componen el programa de la materia de liderazgo.

I. DIAGNÓSTICO

La Escuela Preparatoria Número Dos, ubicada en la ciudad de Tulancingo, Hidalgo, ofrece a sus estudiantes acceso amplio y gratuito a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Los alumnos cuentan con conexión a internet inalámbrica gratuita dentro de las instalaciones, lo que les permite utilizar sus dispositivos móviles o laptops para acceder a la red. Además, la escuela dispone de una biblioteca digital equipada con computadoras que también tienen acceso gratuito a internet. Para utilizar estas computadoras, los estudiantes deben realizar una reservación previa, seleccionando día y hora específicos, un proceso que se les enseña durante los cursos de inducción, donde también se les informa sobre otros servicios disponibles en la biblioteca. Adicionalmente, el personal de la biblioteca está siempre disponible para brindar asesoría personalizada a los alumnos que lo requieran.

Complementando la infraestructura tecnológica de la escuela, los estudiantes pueden utilizar la aplicación Google Classroom en sus dispositivos móviles, lo que les permite acceder a información y recibir notificaciones las 24 horas del día, los 365 días del año. Para hacer uso de esta plataforma, solo necesitan conexión a internet, ya sea mediante datos móviles o la red Wi-Fi gratuita disponible en la escuela. Google Classroom notifica de manera instantánea cuando se publica nuevo contenido en el muro de la clase o se asigna una tarea, facilitando el seguimiento de las actividades académicas.

El diseño instruccional que se propone en este proyecto es viable, gracias a la infraestructura tecnológica disponible y a las herramientas ya en uso. El programa de la materia de *Liderazgo*, impartida en la Escuela Preparatoria Número Dos, especifica claramente los temas, productos y rúbricas que los alumnos deben cumplir durante el curso. Sin embargo, este programa carece de instrucciones detalladas para la realización de cada actividad y de rúbricas específicas de evaluación, lo que deja a los estudiantes con dudas sobre cómo cumplir con las expectativas. El diseño instruccional que se presenta aquí busca cubrir esta necesidad, proporcionando instrucciones claras y concisas para cada tarea, así

como listas de cotejo o rúbricas detalladas que permitan a los alumnos entender qué se espera de ellos desde el principio del curso. De esta forma, el diseño instruccional complementa el programa existente, y asegura que los estudiantes puedan cumplir con las actividades de manera eficiente, alcanzando los objetivos de aprendizaje establecidos.

La académica responsable del proyecto cuenta con todos los recursos necesarios para su implementación. Dispone del programa de la materia de *Liderazgo*, una laptop con conexión a internet tanto en casa como en la escuela, y un smartphone que le permite hacer publicaciones. También tiene acceso a software de Microsoft Office (Word, Excel y PowerPoint) para la creación de materiales, además de cuentas de correo electrónico institucional y personal con almacenamiento en Google Drive. La académica ha realizado 7 cursos sobre TIC, ofrecidos por la Dirección de Superación Académica de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, lo que le proporciona los conocimientos en informática necesarios para manejar las herramientas tecnológicas de manera eficaz.

Este proyecto se dirige a 31 estudiantes del grupo 223, quienes cursan la materia de *Liderazgo* en el segundo semestre del bachillerato general. Estos alumnos, de entre 14 y 15 años, están cursando la materia por primera vez. Aunque la escuela está ubicada en una zona urbana de Tulancingo, algunos estudiantes provienen de comunidades cercanas e incluso más alejadas.

La necesidad de implementar un diseño curricular específico surge de la obligatoriedad de que los alumnos acrediten las materias básicas del bachillerato, entre las que se incluye *Liderazgo*. El diseño curricular propuesto busca satisfacer las necesidades de los estudiantes, para que puedan cumplir con las actividades del programa en tiempo y forma, proporcionando instrucciones claras, y ofreciendo instrumentos de evaluación detallados que guíen a los alumnos para obtener las mejores calificaciones posibles, y promoviendo el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes.

La Escuela Preparatoria Número Dos también cuenta con una biblioteca digital que brinda acceso gratuito a equipos de cómputo con software de ofimática instalado (Windows 11, Word, PowerPoint y Excel). El horario de servicio de la biblioteca digital es de 7:00 a 20:30 horas. Además, la escuela utiliza Google Workspace for Education, una plataforma que permite a los educadores crear experiencias de aprendizaje personalizadas, administrarlas y medir el progreso de los estudiantes. Los alumnos pueden acceder a la plataforma desde computadoras con sistemas operativos iOS o Windows, así como desde smartphones con sistemas operativos Android o iOS. También tienen acceso a software como Google Docs, Hojas de Cálculo y Presentaciones, que son herramientas comunes para realizar sus actividades académicas.

Los recursos utilizados en este proyecto incluyen una laptop, un smartphone, software de ofimática y una cuenta de Gmail para utilizar Google Classroom. Los recursos humanos involucran a la académica titular de la materia de *Liderazgo*, los 31 alumnos del grupo 223 y el consentimiento informado de sus padres. Además, se cuenta con el apoyo de la dirección y el secretario académico de la escuela. En cuanto a los recursos financieros, los gastos fueron personales, ya que no se requirieron inversiones adicionales para implementar el proyecto, ya que los equipos fueron adquiridos con anterioridad a la planeación y ejecución del presente proyecto.

La única restricción que se presentó fue el límite de 15 GB de almacenamiento en la cuenta de correo personal de Gmail, lo cual resultó insuficiente para almacenar los trabajos de los 9 grupos a los que la académica imparte clase. Durante la entrega del penúltimo trabajo, el espacio en Google Drive se llenó, lo que impidió que algunos estudiantes pudieran subir sus archivos. Para resolver este inconveniente, se utilizó una cuenta de correo alternativa para la entrega de los trabajos restantes. En el último proyecto, las evidencias se presentaron de forma presencial para su calificación.

Se considera que los estudiantes requerirán una breve capacitación de 50 minutos sobre el uso de Google Classroom, la cual se puede impartir en una sesión en el aula. Además, los alumnos tienen la opción de acceder a tutoriales disponibles en

YouTube, lo que les permite aprender a utilizar la plataforma a su propio ritmo y según sus necesidades.

Por último, la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, como ley fundamental del país, establece los derechos y obligaciones de todos los ciudadanos, incluyendo el derecho a la educación. En 2018, se realizaron modificaciones a los artículos 3 y 73 de la Constitución como parte de la Reforma Educativa, con el objetivo de fortalecer el sistema educativo mexicano. El artículo 3 garantiza el derecho a la educación media superior como obligatoria, lo que refuerza la responsabilidad de los ciudadanos mexicanos de asegurar que sus hijos menores de 18 años asistan a la escuela. El artículo 73 otorga facultades al Congreso para establecer un sistema para la profesionalización de los docentes, organizar y sostener escuelas en todo el país, legislar sobre la conservación del patrimonio cultural y distribuir equitativamente los recursos educativos entre la Federación, los estados y los municipios.

En México, la educación está regulada por la Secretaría de Educación Pública (SEP) a nivel federal, en coordinación con las secretarías de educación estatales. Tanto las escuelas públicas como privadas deben regirse por la Ley General de Educación, que establece el derecho a la educación para todos los habitantes del país. La Ley de Educación del Estado de Hidalgo complementa esta regulación a nivel estatal, garantizando que las instituciones educativas ofrezcan una educación inclusiva, gratuita y laica, además de promover el uso de las TIC en el proceso educativo.

El artículo 46 de la Ley General de Educación establece que las autoridades educativas deben implementar políticas que garanticen la permanencia y continuidad en la educación media superior, especialmente entre los jóvenes, y reducir el abandono escolar. Este proyecto busca contribuir a estas políticas públicas, promoviendo la inclusión y permanencia de los estudiantes en el sistema educativo mediante el uso de tecnologías y herramientas pedagógicas innovadoras, como Google Classroom y un diseño instruccional bien estructurado.

I.1 Contexto

La Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH), se define por una misión que abarca la formación de capital humano de alta calidad, la generación de investigación de vanguardia y la promoción de la cultura. Su objetivo es formar profesionales capaces de integrarse exitosamente al mercado laboral global, contribuir a la solución de problemas sociales y ambientales, y promover la solidaridad y la preservación del patrimonio cultural.

La UAEH, busca articular sus funciones sustantivas con el entorno mundial, fomentando la legalidad, la transparencia y la protección de los derechos humanos. Su compromiso con la excelencia se refleja en la constante evaluación de sus procesos académicos y administrativos.

La visión de la UAEH se extiende hasta el 2035, basada en un enfoque estratégico y el respeto a la normatividad. Su objetivo principal es la formación integral de los estudiantes, la actualización del personal docente, la mejora constante de las currículas, el impulso a la investigación y los programas de posgrado, la expansión de la infraestructura académica y la readecuación de la organización académico-administrativa.

En el periodo actual (2018-2023), la UAEH busca alcanzar la visibilidad internacional, llevando a cabo actividades que le permitan destacar en el ámbito académico y administrativo. Su objetivo, es ser reconocida por la calidad de sus resultados y su compromiso con la excelencia.

La Escuela Preparatoria Número Dos, una unidad académica de la UAEH, se caracteriza por la alta aceptación de sus egresados en instituciones de nivel superior y en el entorno social. Su compromiso con la calidad, se refleja en la constante actualización del programa educativo, la certificación de sus profesores y la evaluación permanente de sus procesos.

La visión de la Escuela Preparatoria Número Dos, es formar una comunidad estudiantil con libertad responsable y capacidades cognitivas, que les permitan

desarrollar su potencial, valores, habilidades, aptitudes y cualidades físicas para acceder al nivel profesional y a su entorno social.

Su principal objetivo es contribuir a la formación de mejores seres humanos, promoviendo el conocimiento, el cultivo y la práctica de valores, así como la preservación de la salud física, intelectual y social. La escuela busca lograr, que sus estudiantes sean no solo buenos profesionales, sino también, personas capaces de relacionarse de manera adecuada con los demás.

La Escuela Preparatoria Número Dos, cuenta con una población estudiantil de primer semestre que alcanza los 1440 alumnos, distribuidos en 36 grupos. Estos alumnos tienen entre 14 y 15 años de edad y provienen de diversos lugares, incluyendo la ciudad de Tulancingo y comunidades cercanas como Metepec, Santiago Tulantepec, Cuautepec, Acaxochitlán, Agua Blanca, Tenango de Doria, el Estado de México y Pahuatlán (Puebla). Esta diversidad, enriquece la experiencia educativa y refleja la importancia de la Escuela Preparatoria Número Dos para la región del valle de Tulancingo y los municipios cercanos.

Los valores universitarios de la UAEH, según su Código de Ética e Integridad Académica, son el respeto, la honestidad, la transparencia, la lealtad y la responsabilidad.

I.2 Análisis FODA

El proyecto de diseño instruccional para la Escuela Preparatoria Número Dos, presenta un panorama prometedor, con varias fortalezas y oportunidades, pero también con algunas debilidades y amenazas que deben ser consideradas como se observa en la Tabla 1.

Tabla 1 Diagrama FODA

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
Acceso a tecnologías: Los alumnos tienen acceso gratuito a internet y dispositivos dentro de la Escuela Preparatoria Número Dos, lo que facilita el uso de plataformas como Google	Mejora del rendimiento académico: La implementación de un diseño instruccional claro puede mejorar significativamente el rendimiento académico de los estudiantes, ya

Classroom para la entrega y seguimiento de tareas.

Infraestructura tecnológica: La escuela está equipada con una biblioteca digital, computadoras con software necesario (Windows 11, Word, Excel, PowerPoint) y acceso a Google Workspace, permitiendo un entorno de aprendizaje híbrido.

Disponibilidad de herramientas educativas: Los alumnos pueden utilizar tanto dispositivos móviles como computadoras, para acceder a la plataforma Classroom, y otras herramientas digitales que les permiten realizar y entregar tareas en cualquier momento del día.

Soporte institucional: La académica a cargo del proyecto cuenta con los recursos tecnológicos y conocimientos en TIC necesarios, además de recibir apoyo institucional para la implementación del diseño instruccional.

Claridad en la planificación: El diseño instruccional del curso de liderazgo está orientado a proporcionar guías claras, instrucciones detalladas y rubricas, para que los estudiantes, comprendan cómo realizar las actividades y cómo serán evaluados desde el inicio del curso.

que tendrán una mejor comprensión de las expectativas y evaluaciones.

Innovación educativa: El uso de Google Classroom y otras herramientas tecnológicas, brinda la oportunidad de implementar un aprendizaje híbrido, integrando nuevas metodologías y promoviendo el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes.

Reducción de la deserción: Un entorno de aprendizaje más estructurado y apoyado en las TIC, puede contribuir a una mayor retención de los estudiantes y reducir la tasa de reprobación, al facilitarles el acceso y la entrega de actividades de manera flexible y accesible.

Capacitación continua: El uso extendido de TIC crea la posibilidad de capacitar, tanto a docentes como a estudiantes, en habilidades tecnológicas, lo que puede fortalecer el aprendizaje y la enseñanza en el futuro.

DEBILIDADES

Almacenamiento limitado: La cuenta de Gmail utilizada para Classroom tiene una capacidad de almacenamiento limitada (15 GB), lo que genera problemas para almacenar todos los trabajos de los estudiantes de los diferentes grupos.

Dependencia tecnológica: Algunos estudiantes pueden tener dificultades para acceder a internet en casa, lo que podría afectar su capacidad para realizar actividades en línea de manera oportuna.

Resistencia al cambio: Algunos estudiantes y docentes podrían mostrar resistencia a la transición, hacia un modelo de enseñanza-aprendizaje más dependiente de la tecnología, especialmente, si no están familiarizados con el uso de TIC en la educación.

AMENAZAS

Limitaciones tecnológicas externas: Aunque la escuela ofrece acceso a internet, algunos estudiantes que provienen de áreas rurales pueden no tener acceso constante a una conexión en casa, lo que podría crear brechas en el acceso al aprendizaje.

Falta de capacitación suficiente: Aunque se planea una capacitación breve sobre el uso de Google Classroom, esta podría no ser suficiente para algunos estudiantes, lo que podría dificultar el uso adecuado de la plataforma y la entrega de actividades.

Saturación tecnológica: El uso excesivo de plataformas tecnológicas para cada curso, podría sobrecargar tanto a los estudiantes como a los docentes, lo que podría generar agotamiento o dificultades en el manejo de múltiples aplicaciones y plataformas.

Riesgo de inestabilidad en la conectividad: La dependencia de plataformas digitales y la necesidad de conexión constante, puede verse afectada si hay problemas técnicos o caídas en los servicios de internet, lo que

podría interferir en el desarrollo y entrega de actividades.

Fuente: Elaboración propia por medio de la información obtenida del diagnóstico y planteamiento del problema

Una de las principales fortalezas del proyecto, es el acceso a la tecnología que tienen los estudiantes dentro de la escuela. La escuela ofrece internet gratuito y dispositivos móviles o computadoras disponibles, para que los estudiantes puedan utilizar plataformas como Google Classroom. Además, la escuela cuenta con una biblioteca digital con computadoras equipadas con software como Windows 11, Word, Excel y PowerPoint, lo que facilita la integración de las TIC en el proceso de aprendizaje. Los estudiantes también pueden acceder a herramientas educativas de Google Workspace, lo que les permite realizar tareas, recibir notificaciones y gestionar su aprendizaje de forma autónoma, potenciando su autonomía en el aprendizaje. La académica encargada del proyecto también cuenta con los recursos tecnológicos necesarios y conocimientos en TIC, lo que garantiza una implementación eficiente del diseño instruccional. Este diseño se enfoca en proporcionar instrucciones claras y rúbricas detalladas, ayudando a los estudiantes a entender desde el inicio del curso cómo deben realizar las actividades y cómo serán evaluados.

El proyecto tiene el potencial de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, ya que una mayor claridad en las instrucciones y los criterios de evaluación les permitirá cumplir mejor con las expectativas. El uso de plataformas como Google Classroom abre la puerta a la innovación educativa, permitiendo implementar un modelo de aprendizaje híbrido que combine lo mejor de la enseñanza presencial con las ventajas del aprendizaje en línea. Además, la integración de las TIC puede contribuir a reducir la deserción escolar, ya que los estudiantes tendrán acceso flexible a las actividades y podrán gestionar mejor su tiempo y sus responsabilidades. Finalmente, el uso continuo de tecnologías en la educación plantea la posibilidad de capacitar, tanto a estudiantes como a docentes, fortaleciendo las habilidades digitales de ambos grupos y mejorando la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sin embargo, el proyecto también presenta algunas debilidades. Una de ellas es la capacidad limitada de almacenamiento en la cuenta de Gmail utilizada para Google Classroom, que solo ofrece 15 GB. Esto podría volver a ser un problema si no se encuentra una solución a tiempo. También hay una dependencia tecnológica considerable, ya que algunos estudiantes podrían tener dificultades para acceder a internet desde casa, lo que afectaría su capacidad para entregar tareas y participar plenamente en el curso. Además, existe el riesgo de resistencia al cambio por parte de algunos estudiantes o docentes que no están familiarizados con el uso de TIC en la educación, o que prefieren métodos más tradicionales.

Finalmente, el proyecto enfrenta varias amenazas. A pesar de que la escuela ofrece acceso a internet, algunos estudiantes provienen de áreas rurales donde la conectividad no es constante o suficiente, lo que podría generar una brecha en el acceso a las actividades digitales. Aunque se planea ofrecer una capacitación breve sobre Google Classroom, es posible que esta no sea suficiente para todos los estudiantes, lo que podría dificultar su uso adecuado de la plataforma. Además, el uso excesivo de plataformas tecnológicas en cada materia podría resultar en una sobrecarga tanto para los estudiantes como para los docentes, generando fatiga tecnológica y complicaciones al manejar múltiples herramientas. Por último, el éxito del proyecto depende de la estabilidad de la conexión a internet, por lo que problemas técnicos o caídas en el servicio podrían interferir en el desarrollo del curso y la entrega de actividades.

Es importante buscar estrategias para que los alumnos se vean alentados a trabajar. Hay que hacer que el esfuerzo sea de ellos, que puedan aprender lo que en la materia se les enseña, pero también que retengan la información, para ocuparla en el futuro o presente cuando la necesiten.

También les gusta mucho usar las Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Así que hay que aplicar por medio del aprendizaje híbrido la estrategia de aprendizaje enseñándoles a hacer mapas conceptuales, mapas mentales, test, cuadros comparativos, etc., de tal manera que sea agradable para ellos, divertido y utilizando la plataforma de classroom. Para poder hacerlo de manera presencial, en

cuanto a darles las instrucciones a los alumnos y no presenciales utilizando la computadora, internet, Word, adobe, classroom.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Escuela Preparatoria Número Dos, cuenta con más de 45 años de servicio en la comunidad, no solo recibe alumnos de la ciudad de Tulancingo, sino también de municipios circunvecinos como Metepec, Singuilucan, Santiago, y Cuautepec, que se encuentran relativamente cerca. Asimismo, acuden estudiantes de municipios más alejados, como Huayacocotla en el estado de Veracruz, Pahuatlán en el estado de Puebla y algunas regiones del Estado de México. Esto hace que la escuela sea un referente educativo en la región, reconocida tanto a nivel nacional como internacional, por su calidad académica y su compromiso social.

En el semestre enero-junio de 2024, en el grupo 223 asignado a la materia de *Liderazgo* hubo un total de 31 alumnos. Esta asignatura se cursa en el segundo semestre del bachillerato.

El programa académico de bachillerato tiene como objetivo enfrentar los desafíos que la sociedad contemporánea impone, siguiendo la Reforma de Educación Media Superior implementada a nivel nacional. Esta reforma contempla varios ejes principales: la educación integral, la incorporación de competencias como metodología clave, dándole un sentido práctico al aprendizaje, y la interdisciplinariedad a través de tareas integradoras. También redefine el papel de la academia como un organismo que no solo guía y orienta el desarrollo del programa, sino que asume una función didáctica en el trabajo docente.

La escuela ofrece una amplia gama de programas institucionales que fomentan la cultura, el deporte, la creatividad, y la capacidad de innovar e investigar, integrándose dentro de las materias que se cursan en el bachillerato general.

El programa académico de bachillerato 2019 consta de 51 asignaturas, de las cuales solo 11 tienen seriación: 6 en inglés y 5 en matemáticas, lo que representa el 21.5% del mapa curricular. Este programa es único y general, lo que significa que

todos los alumnos deben cursar y aprobar la totalidad de las materias para obtener su certificado de estudios.

El programa se desarrolla en seis semestres, comenzando con el primer semestre en el periodo julio-diciembre, debido a que los alumnos de secundaria concluyen en julio. El segundo semestre se cursa de enero a junio, el tercero de julio a diciembre, y así sucesivamente hasta completar el ciclo.

Las materias del primer semestre incluyen: *Cultura física, Desarrollo de habilidades para la investigación, Herramientas Digitales, Integridad Académica, Inglés A1.1, Prevención de Riesgos en la Adolescencia, y Lenguaje Escrito y Verbal*. En el segundo semestre, las materias son: *Análisis Histórico Universal, Compuestos Químicos y su Relevancia en el Desarrollo Sostenible, Cultura Deportiva, Expresión Escrita y Verbal, La Medición y la Matemática de los Triángulos, Liderazgo, Mundos digitales e Inglés A1.2*. En el tercer semestre, se cursan: *Análisis Histórico de México, Exploración Artística, Diversidad del Espacio Terrestre, Consolidación de Inglés A1, Modelos Matemáticos Básicos y su Conocimiento, Producción de Textos, Soluciones Tecnológicas, y Química del Carbono*. Para el cuarto semestre, las asignaturas incluyen: *Ciencias de la Vida, El Mundo y su Literatura, El Universo y su Movimiento, Apreciación Artística, La Matemática del Cambio, Inglés A2.1, Tecnología e Innovación, Propedéutico I y II*. En el quinto semestre, los estudiantes cursan: *Biodiversidad, El universo y sus Campos, Inglés A2.2, La Matemática de la Suma, México y su Literatura, Pensamiento Lógico, Sociedad, Economía y política del México Actual, Propedéutico III y IV*. Finalmente, en el sexto semestre, se estudian: *Ecología y Desarrollo Sustentable, El Manejo de la Información y los Fenómenos Aleatorios, El Universo y sus Fenómenos, Consolidación de Inglés A2, Pensamiento Filosófico, y Propedéutico V, VI, VII y VIII*.

Las asignaturas propedéuticas están divididas en áreas como: Ciencias básicas e ingeniería, Artes, Ciencias Económico - Administrativas, Ciencias Agropecuarias, Ciencias Sociales y Humanidades, y Ciencias de la Salud.

En el segundo semestre, los estudiantes, de entre 14 y 15 años, cursan la materia de *Liderazgo*, donde se abordan temas como inteligencia emocional, proyecto de vida, concepto de liderazgo, características de un líder, entre otros.

El problema que se pretende atender está relacionado con uno de los criterios de evaluación de la materia: el portafolio de evidencias, que vale el 45% de su calificación, en cada uno de los tres parciales. Los alumnos deben tener un portafolio, ya sea físico o digital, donde guarden las actividades realizadas durante el semestre. En el caso de Google Classroom, esta plataforma permite que los alumnos entreguen sus trabajos y que se almacenen en el Drive del docente, lo que facilita la revisión a lo largo del semestre, y que puede considerarse como su portafolio de evidencias digital. Durante el curso, se evalúan tres parciales, y uno de los criterios a calificar es el portafolio de evidencias. El docente puede verificar en Classroom los archivos de cada alumno y registrar las calificaciones correspondientes. Los estudiantes también pueden consultar sus calificaciones y recibir observaciones sobre su desempeño.

Al hacer el diseño instruccional, es importante decidir qué actividades se realizarán digitalmente y se subirán a Classroom, y cuáles serán presenciales. Esto se debe comunicar claramente a los alumnos desde el inicio del semestre, especificando cómo deben organizar sus actividades, cuáles serán los criterios de evaluación, y qué rúbricas o listas de cotejo se utilizarán.

Este problema afecta a todos los estudiantes que cursan la materia de *Liderazgo* en cualquier escuela dependiente o incorporada a la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Como docente con 25 años de experiencia, se ha identificado diversas situaciones, y en los últimos 10 años, el uso de la tecnología en la educación ha aumentado significativamente. Sin embargo, fue a partir de 2019, con la pandemia de COVID-19 y el confinamiento, cuando la aplicación de la tecnología en la educación se potenció de manera abrupta. Surgieron nuevas herramientas, mientras que otras que ya existían, pero no se utilizaban tanto en las clases presenciales, cobraron mayor relevancia. Además, algunas herramientas se modernizaron para adaptarse

a las nuevas demandas educativas. Esta situación nos obligó a aprender a utilizar las TIC de manera más efectiva, en muchos casos de forma autodidacta.

A partir del diagnóstico realizado, se identificó la necesidad de abordar una situación particular en la materia de Liderazgo, que se imparte en el segundo semestre de bachillerato en las escuelas preparatorias dependientes o incorporadas a la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

La materia de Liderazgo está estructurada en tres bloques, los cuales se evalúan en tres periodos distintos. La evaluación se divide en tres parciales, donde el primer parcial representa el 30% de la calificación total, y el segundo y tercer parciales representan el 35% cada uno. En cada parcial, los rubros evaluados incluyen: el portafolio de evidencias (45%), la prueba objetiva (45%), la autoevaluación (5%) y la coevaluación (5%). Estos componentes suman el 100% de la calificación de cada parcial, que luego se multiplica por el porcentaje correspondiente a cada uno.

El programa de la materia detalla los temas a tratar en cada sesión, las estrategias pedagógicas a emplear, y define las habilidades, actitudes y aprendizajes esperados de los estudiantes, así como los productos a entregar. También establece los objetivos de cada bloque y las competencias genéricas y disciplinares que los egresados de la educación media superior deben desarrollar.

El objetivo general de la materia es: fortalecer y promover en los estudiantes la habilidad de liderazgo, mediante la aplicación de estrategias didácticas que les permitan tomar decisiones conscientes y proactivas, transformando su entorno en un marco de valores y ética en beneficio de la sociedad y la naturaleza.

Los objetivos específicos se dividen en tres bloques:

- Bloque I: Identificar las características de un líder y los principios que fomentan su crecimiento personal y académico, para enfrentar problemáticas en distintos ámbitos sociales.
- Bloque II: Valorar el proceso de autoconocimiento y liderazgo estratégico, para ejecutar acciones de manera eficiente.

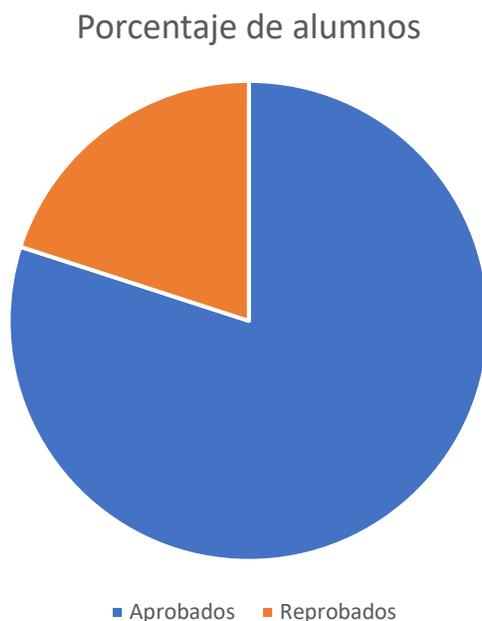
- Bloque III: Desarrollar habilidades de liderazgo orientadas al trabajo en equipo, mediante la toma de decisiones asertivas, y asumir un rol de liderazgo social en proyectos colaborativos.

Cada bloque está diseñado para desarrollar competencias en comunicación y liderazgo colaborativo. Estas competencias se alinean con los atributos definidos por la Secretaría de Educación Pública y la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS), que incluyen la capacidad de interpretar y emitir mensajes, colaborar efectivamente en equipos diversos, y asumir actitudes constructivas.

El proyecto de intervención busca diseñar un ambiente de aprendizaje híbrido, utilizando las TIC como apoyo para la materia de Liderazgo. La calificación obtenida se registrará en el portafolio de evidencias, que será evaluado en los tres parciales.

Un antecedente relevante, es que, en el semestre julio-diciembre de 2023, hubo 40 alumnos en el grupo 117, de los cuales el 20% reprobó, lo que representa 8 estudiantes. El objetivo del proyecto es mejorar el rendimiento académico y alentar a los alumnos a entregar sus actividades, tareas y ejercicios en tiempo y forma mediante la implementación de un ambiente de aprendizaje híbrido.

Figura 1 Gráfica de estudiantes aprobados y reprobados



La calificación mínima aprobatoria es 7.0. Los rubros a evaluar son: portafolio de evidencias (45%), prueba objetiva (45%), autoevaluación (5%) y coevaluación (5%). Estos componentes suman el 100% de la calificación de cada parcial. La calificación total se obtiene sumando el 30% del primer parcial y el 35% del segundo y tercer parcial. Las tareas, ejercicios y actividades, ya sean presenciales o virtuales, se consideran dentro del portafolio de evidencias.

La plataforma utilizada para la entrega de trabajos fue Goole Classroom, ya que los alumnos cuentan con una cuenta de Gmail creada específicamente para asuntos escolares, la cual les permitió acceder a la plataforma y gestionar sus tareas de manera eficiente.

III. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto tiene como principal objetivo generar interés en los alumnos por la asignatura de *Liderazgo*, logrando que participen activamente en su aprendizaje y entreguen sus productos de manera puntual. Con esto, se busca

mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y que esto se refleje en sus calificaciones.

El uso de plataformas virtuales, como Google Classroom, permite a los estudiantes acceder al contenido, consultar la información y entregar sus actividades desde cualquier dispositivo con conexión a internet, las 24 horas del día, los 365 días del año. Esta plataforma facilita tanto a los alumnos como a los maestros, la gestión de tareas, al almacenar automáticamente los archivos en Google Drive y compartirlos directamente con el docente, evitando pasos innecesarios. Además, Google Classroom permite un seguimiento detallado de las actividades, registrando la hora y fecha de entrega, lo que fomenta la responsabilidad y puntualidad de los alumnos. Para los docentes, esta herramienta mejora la visualización y evaluación de los trabajos en cualquier momento y desde cualquier dispositivo, optimizando la gestión del aula y facilitando el trabajo. Pudiendo programar que las actividades se publiquen en fechas determinadas, y que estas estén en concordancia con la planeación semestral de la materia.

En 2017, la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo incorporó principios clave de la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS) en su currículo de bachillerato. Esta reforma tiene como objetivo brindar una educación pertinente, que facilite el tránsito académico de los estudiantes, mediante el fortalecimiento del Marco Curricular Común, basado en competencias, flexibilidad y componentes comunes. Además, el modelo educativo de la universidad busca impulsar programas que mejoren la calidad de vida de los estudiantes, con énfasis en la salud. Por ello, la asignatura de Prevención de Riesgos en la Adolescencia se incluyó en primer semestre para promover un desarrollo integral en los alumnos, lo que reforzó la necesidad de la asignatura de Liderazgo en segundo semestre, como parte del fortalecimiento de habilidades blandas.

La asignatura de Liderazgo está alineada con el modelo educativo de la universidad, enfatizando el "saber, hacer y ser" del estudiante. Su propósito es desarrollar habilidades de liderazgo, promoviendo la toma de decisiones asertivas, la innovación y el trabajo en equipo. Esta asignatura se orienta hacia un enfoque educativo basado en competencias, en el que el estudiante no solo debe aprender

habilidades técnicas, sino también aplicarlas en su vida diaria. De esta manera, el aprendizaje deja de centrarse en la memorización de contenido desarticulado, fomentando en su lugar un aprendizaje significativo y relevante para su contexto social.

El proyecto de intervención es esencial, porque ofrece un diseño instruccional que ayuda a los alumnos a identificar y desarrollar sus habilidades, actitudes y valores, mientras adquieren conocimientos que les permiten tomar decisiones responsables y críticas. La asignatura también prepara a los estudiantes, para evitar riesgos como las adicciones, y fomenta la creación de un proyecto de vida integral, a ser un líder eficaz, aplicando la inteligencia emocional en sus relaciones interpersonales, a desarrollar las características de un buen líder, entender y satisfacer las necesidades de su entorno, elaborando proyectos para su aplicación.

Este proyecto de intervención tiene como objetivo crear un diseño instruccional eficaz, que utilice las TIC como recurso pedagógico en la asignatura de Liderazgo, impartida en la Escuela Preparatoria Número Dos desde 2019, tras la implementación del nuevo currículo de bachillerato general de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Este diseño instruccional permitirá a los estudiantes aprovechar las ventajas de las plataformas virtuales para mejorar su rendimiento académico.

La intervención educativa propuesta es crucial porque aborda las dificultades que los estudiantes presentan en la entrega y seguimiento de sus actividades, fomentando un ambiente de aprendizaje híbrido que aprovecha las ventajas de la tecnología. Esto es especialmente importante en el contexto actual, donde las plataformas virtuales se han convertido en herramientas fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los beneficios del proyecto incluyen: Fomento del aprendizaje significativo, al ofrecer una solución innovadora a los problemas detectados. Reducción de los niveles de reprobación, ayudando a los alumnos a cumplir con los requisitos académicos de manera efectiva. Mejora de la calidad educativa, reflejada en la

disminución del índice de reprobación y en el mayor reconocimiento de los alumnos egresados por su capacidad y desempeño.

Los beneficiarios directos del proyecto son los estudiantes de segundo semestre de bachillerato, quienes experimentarán un entorno de aprendizaje más estructurado y eficiente. Los beneficiarios indirectos incluyen a los docentes, que podrán optimizar sus estrategias de enseñanza, y a la Escuela Preparatoria Número Dos, que mejorará sus indicadores de desempeño académico al reducir la tasa de reprobación.

Finalmente, el éxito de este proyecto tiene implicaciones a nivel personal, laboral y profesional. Para los docentes, contribuirá a su desarrollo profesional y reconocimiento dentro de la institución, mientras que, para los estudiantes, el aprendizaje significativo mejorará su desempeño académico, y los preparará mejor para su futuro académico y laboral.

IV.OBJETIVOS

IV.1 Objetivo general

Implementar un diseño instruccional como recurso pedagógico para lograr la adquisición de destrezas de aprendizaje, para que los alumnos sepan cuáles son los productos que deben entregar en cada tema en la asignatura de liderazgo en los estudiantes de bachillerato general de segundo semestre, del grupo seleccionado, durante el semestre enero – junio 2024 de la escuela pública dependiente de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

IV.2 Objetivos específicos

Objetivo específico 1:

Diseñar y desarrollar la secuencia de aprendizaje y la guía instruccional del ambiente de aprendizaje con la finalidad de que los alumnos sepan desde el inicio

del semestre cuáles son los productos que deben entregar en cada tema en la asignatura de liderazgo.

Objetivo específico 2:

Diseñar las secuencias y la guía instruccional que los estudiantes deben desarrollar en los tres bloques que corresponde al programa de la materia de liderazgo.

Objetivo específico 3:

Desarrollar la secuencia de aprendizaje y la guía instruccional de los tres bloques que corresponden al programa de la materia de liderazgo, en Google classroom para los grupos 1,2 y 3.

Objetivo específico 4:

Implementar el diseño instruccional en el aula la secuencia didáctica diseñada y los recursos educativos de la materia de liderazgo utilizando la plataforma de Google classroom, con la finalidad de poner en práctica, y evaluar los resultados del curso.

V. APORTES DE LA LITERATURA

V.1 Definición de TIC. (definición conceptual, aplicación).

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son los recursos y herramientas que se utilizan para llevar a cabo el proceso, administración y distribución de la información, esto a través, de elementos tecnológicos como computadoras, teléfonos, televisores, smartphone, tabletas, etc. (Universidad Latina de Costa Rica, 2020).

Son herramientas que permiten el fácil acceso a la información y una

comunicación eficiente, rápida y clara entre diversos miembros de una misma organización. Las TICs garantizan un aprendizaje didáctico con plena adquisición de conocimientos para el mejor desenvolvimiento del ser humano en su entorno, favoreciendo sectores vitales como la educación, la salud y las finanzas. (Southern New Hampshire University, 2021).

Para el gobierno de Colombia las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes (Art. 6 Ley 1341 de 2009). (Colombia, 2023) Primer párrafo.

Las TIC son el conjunto de tecnologías desarrolladas en la actualidad para una información y comunicación más eficiente, las cuales han modificado tanto la forma de acceder al conocimiento como las relaciones humanas. (Chen, s.f.)

En términos generales, las TIC son el conjunto de herramientas y soluciones tecnológicas que permiten efficientar, ordenar y procesar la información y las comunicaciones de las personas, empresas y organizaciones en pro de la eficiencia y la agilidad (DocuSing, 2022).

TIC al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética (Cacheiro, 2014).

El ser humano, en su existencia en este planeta, ha utilizado la tecnología para mejorar su calidad de vida, hacer las actividades diarias más cómodas y permitir que ciertos dispositivos realicen tareas por nosotros. Por ejemplo, un horno de

microondas calienta la comida en cuestión de segundos, permitiéndonos consumirla a una temperatura adecuada sin mayor esfuerzo. También nos brinda entretenimiento, como ver una película en un reproductor mientras disfrutamos de palomitas hechas en el microondas.

Además, tenemos las TIC, que nos permiten ver una película en una tableta, computadora o teléfono inteligente, en cualquier parte del mundo, siempre que tengamos conexión a internet y acceso a una plataforma que ofrezca contenido de nuestro interés. También podemos comunicarnos con nuestros seres queridos al otro lado del mundo mediante redes sociales, compartiendo fotos, momentos importantes y mensajes instantáneos. La tecnología ha revolucionado nuestras vidas, haciéndolas más cómodas, aunque también ha generado una dependencia, especialmente de la conexión a internet, que aún no cubre todos los territorios del planeta.

En el ámbito educativo, la humanidad tuvo acceso a computadoras e internet desde hace muchos años, utilizando programas como PowerPoint para crear presentaciones y dar clases más dinámicas. Por ejemplo, es posible insertar un video sobre el funcionamiento de una célula para facilitar el aprendizaje visual. También surgieron plataformas en internet para compartir estos contenidos, permitiendo que los estudiantes accedan a ellos desde cualquier lugar y en cualquier momento, avanzando a su propio ritmo.

El profesor puede crear un blog para que los estudiantes lean sobre un tema y participen en foros de discusión, donde se intercambian puntos de vista, enriqueciendo el aprendizaje. Asimismo, existen plataformas para aplicar exámenes de forma electrónica, lo cual facilita la calificación automática y hace el proceso más rápido para el profesor, al tiempo que ahorra tiempo y esfuerzo.

Las redes sociales también pueden tener un propósito educativo, transmitiendo información accesible para cualquier persona que las utilice. Existen plataformas específicamente diseñadas para educación, como Classroom o Teams, donde los estudiantes pueden ver y descargar contenido subido por el profesor, consultar

instrucciones y fechas de entrega, y subir sus tareas, todo desde cualquier dispositivo con acceso a internet.

Durante la pandemia de COVID-19, la utilidad de las TIC se hizo aún más evidente. Sin ellas, no habríamos podido continuar nuestras actividades académicas con las medidas de distanciamiento social que exigía la pandemia. Desde nuestras casas, pudimos asistir a clases a distancia a través de plataformas como Meet y Zoom, adaptándonos rápidamente a un entorno virtual. Esto nos obligó a aprender nuevas tecnologías y a rediseñar nuestras clases para adaptarlas a un formato en línea. También tuvimos que optimizar el uso de software para crear materiales informativos, atractivos y comprensibles para los estudiantes.

Muchos tuvimos que adquirir equipo con características específicas para cumplir con las demandas tecnológicas de la educación a distancia y adaptar un espacio en nuestras casas como oficina para dar clases. Esta adaptación fue un desafío para quienes estaban acostumbrados a la enseñanza presencial.

Asimismo, utilizamos aplicaciones en nuestros teléfonos inteligentes, como WhatsApp, para mantener la comunicación con jefes, colegas y estudiantes. Sin embargo, esta dependencia de la tecnología ha llegado al punto en que podemos salir de casa sin abrigo, pero no sin el teléfono, sintiendo la necesidad de estar siempre conectados. Esta tendencia ha llevado a que muy pocas personas mantengan líneas telefónicas fijas en sus hogares o negocios.

El informe Horizon, escrito por García y otros, proyecta los alcances de las tecnologías en el ámbito educativo desde las siguientes perspectivas (Islas Torres, 2017):

Los procesos de producción y difusión de contenidos se facilitan en múltiples formatos, multiplicando la cantidad de recursos disponibles en línea, lo que implica un cambio en la percepción, valoración y producción de conocimiento.

Las tecnologías afectan profundamente las formas de trabajar, colaborar, comunicarse y avanzar; mientras algunas brechas se reducen, otras nuevas emergen, generando potenciales escenarios de desigualdad.

La tecnología no solo actúa como un medio de aprendizaje para los estudiantes, sino que se convierte en una herramienta de comunicación y relación, así como en una parte ubicua y transparente de su vida cotidiana.

El recelo que docentes e instituciones educativas sienten hacia el uso de las TIC disminuye progresivamente; cada vez más docentes comienzan a integrar distintos recursos tecnológicos en sus prácticas educativas.

La concepción de los entornos de aprendizaje ha cambiado, dando paso a la interdisciplinariedad y la colaboración virtual, desdibujando las fronteras entre el mundo físico y el digital.

Las tecnologías utilizadas están cada vez más basadas en la nube, y la idea de una centralización tecnológica tiende a desaparecer. El almacenamiento de datos, la forma de compartir información y el acceso a aplicaciones se desplazan de los dispositivos personales a estructuras basadas en la nube.

La masificación de la educación ha sido impulsada, entre otros factores, por la Web 2.0, lo que ha dado lugar a los Cursos Abiertos Masivos en Línea (MOOC, por sus siglas en inglés), permitiendo que muchas personas accedan al conocimiento sin necesidad de pertenecer a una institución educativa en un mismo espacio y tiempo. Este tipo de cursos promueve una mayor inclusión en la formación y especialización disciplinaria, adaptándose a los intereses de cada participante.

Los alcances de las TIC en el ámbito educativo son enormes, ya que fomentan el desarrollo de competencias necesarias para que los estudiantes aprendan y los docentes enseñen. La variedad de ambientes de aprendizaje disponibles demanda una mayor conciencia sobre el valor de las tecnologías como herramientas para atender necesidades y resolver problemas educativos. A medida que evolucionan, se crean nuevas tecnologías o se mejoran las existentes, lo que nos mantiene en constante aprendizaje.

En los últimos años, el uso de dispositivos móviles en la educación ha incrementado. Debemos aprovechar las ventajas que su uso puede aportar para mejorar la calidad del aprendizaje en contextos adecuados.

En palabras de Jalkh, las instituciones de educación superior consideran las TIC como sinónimo de modernización, calidad, productividad y apoyo en los procesos educativos. Por lo tanto, el proceso de implementación de estas tecnologías se percibe como urgente.

Las TIC tienen la ventaja de maximizar la capacidad humana para comunicarse y aprender. Las organizaciones se han visto obligadas a adaptarse a la realidad de una transmisión de información masiva y de fácil acceso. Sin embargo, los beneficios de las TIC dependen del uso y relevancia que les otorgue una población determinada, en este caso, la educativa. La capacidad y la creatividad jugarán un rol preponderante en el aprovechamiento de estas tecnologías (Islas Torres, La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones y Prospectiva, 2017).

V.2 La tecnología educativa.

Para Antonio Bartolomé, la Tecnología Educativa (TE) se ha entendido como una disciplina orientada a aplicar la teoría científica a la práctica educativa. Desde este enfoque, la TE se define como el diseño de procesos educativos con el objetivo de alcanzar metas específicas, incorporando aportaciones de diversas ciencias como la didáctica y la psicología del aprendizaje. Estos procesos se desarrollan en situaciones concretas, concebidas como procesos de comunicación centrados en el individuo y el grupo, basados en una investigación evaluativa continua.

Para Julio Cabero, la TE es una disciplina de la didáctica con un carácter polisémico debido a la variedad de formas en que ha sido definida. En términos generales, se puede distinguir una visión instrumental que incluye el diseño de situaciones de aprendizaje mediadas, entendiendo que este diseño no debe enfocarse tanto en productos acabados, sino en procesos tecnológicos revisables y adaptables a contextos específicos para abordar los problemas que puedan surgir. Actualmente, esta disciplina experimenta cambios internos, principalmente debido a un cambio en la orientación psicológica subyacente y a las posibilidades de diseño que ofrecen las tecnologías avanzadas de la información.

Manuel Cebrián de la Serna define la TE como el estudio de los procesos de significación que generan los distintos equipos tecnológicos y otros materiales didácticos en el contexto cultural, con el objetivo de desarrollar teorías explicativas y descriptivas. Estas teorías orientan el uso de equipos técnicos y la creación, producción y evaluación de materiales didácticos, conforme a objetivos educativos y valores culturales.

Juan de Pablos Pons considera la TE como un campo de trabajo e investigación dentro de la didáctica, vista desde una perspectiva moderna y fundamentalmente interdisciplinaria. En este marco, disciplinas como la psicología del aprendizaje, la teoría general de sistemas y las teorías de la comunicación se identifican como pilares del desarrollo de la TE. También incluyen la semiología, el análisis literario y la informática, entre otros.

La TE puede entenderse como el ámbito didáctico en el que se planifican aplicativamente situaciones de enseñanza, es decir, el diseño de programas y medios educativos, evaluando su utilidad didáctica de forma continua.

Para Soledad Jiménez Benedit, la TE se entiende como el estudio de los medios y su uso en los procesos de enseñanza. Desde un enfoque práctico, permite reflexionar con los estudiantes sobre la interacción didáctica en el aula. Además, desde una perspectiva crítica, permite modificar las situaciones para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Los medios actúan como un puente en el aula entre la cultura del contexto, la cultura escolar y la generada a través del trabajo, facilitando que los estudiantes construyan un conocimiento útil tanto para resolver problemas dentro de las unidades de estudio como en situaciones de la vida real.

El uso de medios debe ir más allá de ser espectadores activos; es importante que los estudiantes decodifiquen, analicen, interpreten y reinterpreten los mensajes desde su propia cultura e historia personal, empleándolos como expresiones de su cultura, sentimientos, vivencias académicas y conocimientos.

Para Santiago Mallas Casas, la TE surgió como la expansión tecnológica de los años 60 que se introdujo en las escuelas a través de los Medios Audiovisuales (MAV), dando origen a la expresión "Tecnificación de la Enseñanza," entendida en

ese momento como el uso de dispositivos en el proceso de enseñanza. En la 2ª Reunión Nacional de TE, en febrero de 1976, se aprobó la siguiente definición: "La TE es una forma sistemática de diseñar, desarrollar y evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje en términos de objetivos específicos, basada en la investigación de los mecanismos de aprendizaje en la comunicación, aplicando una coordinación de recursos humanos, metodológicos, instrumentales y ambientales que lleven a una educación más eficaz".

Arturo Orden Hoz plantea que la TE se presentó inicialmente como una disciplina enfocada en el estudio de los instrumentos y equipos técnicos y sus distintas aplicaciones en el ámbito escolar, usándolos como vehículos o soportes para funciones didácticas, especialmente en la presentación de estímulos y contenidos a los estudiantes. Su base tecnológica incluía medios audiovisuales como el cine, la imagen fija, el sonido y la radio, desarrollados a partir de la Segunda Guerra Mundial.

Vicente Pascual Díaz relaciona la TE con la didáctica, destacando su relevancia en aspectos relacionados con el qué y el cómo enseñar, aunque también considera fundamental cuestionarse el para qué de la enseñanza.

Miguel Ángel Santos Guerra define la tecnología como el conjunto de dispositivos, recursos y sistemas que aplican la ciencia de forma racional y planificada en situaciones de trabajo, ocio y comunicación. La TE es, entonces, la aplicación de estos recursos al sistema de enseñanza-aprendizaje. El problema esencial no radica en cuándo y cómo se utilizan estos recursos, sino en los valores y objetivos que buscan promover.

Para Jaime Sarramona, la TE es una concepción del proceso educativo que requiere una planificación sistémica previa, control en la aplicación y evaluación de resultados, según los objetivos establecidos y la dinámica del proceso. La TE ya no se vincula exclusivamente a una única concepción del aprendizaje, como ocurrió en el pasado con el conductismo. Actualmente, puede fundamentarse en principios de control, rigor y optimización (García-Vera Bautista & Alba Pastor, s.f.).

V.2.1 Su importancia en la educación

Para la Universidad Europea Online, la importancia de la Tecnología Educativa radica en que su uso permite a los estudiantes adquirir competencias digitales, promueve la alfabetización digital y fomenta la capacidad de adaptación y el aprendizaje continuo.

Otro aspecto relevante de la tecnología en la educación es el acceso a recursos educativos globales. Gracias a la conectividad a internet, los estudiantes pueden acceder a una amplia gama de información y recursos de todo el mundo (Universidad Europea Online, 2023).

La tecnología en la educación trasciende las aulas virtuales, ya que abarca innovaciones como la automatización de procesos, lo que contribuye a:

- Mejor rendimiento académico fuera del aula
- Enseñanza personalizada
- Optimización de la experiencia del estudiante, facilitando una comunicación más interactiva con la institución y el profesorado
- Mejora de la labor docente
- Integración de diferentes áreas de negocio
- Optimización de procesos administrativos
- Organización e integración en la gestión educativa
- Reducción del abandono escolar
- Agilización de los procesos de matrícula
- Reducción de costos y aumento de la rentabilidad
- Disminución de los índices de morosidad y mejora en la gestión financiera
- Incremento en la productividad de la gestión y del equipo interno
- Análisis de datos para mejorar la toma de decisiones
- Apoyo a los directivos y equipos en el cumplimiento de normativas y buenas prácticas (Sydle, 2023)

Para la Universidad Americana de Europa (UNADE) en Ciudad de México, la importancia de la tecnología en la educación se manifiesta en clases virtuales en directo, actividades a través de plataformas e-learning y la posibilidad de estudiar desde cualquier lugar. Las tecnologías de la información y comunicación transforman los procesos educativos sin perder su esencia, desdibujando barreras y aumentando la accesibilidad, lo cual convierte a los entornos digitales en una opción principal y no solo en una alternativa (UNADE, 2022).

La integración de la tecnología en la educación no implica solo el uso de dispositivos en el aula; requiere adaptar el sistema educativo para que la tecnología se perciba como una mejora y no solo como un complemento. Esto exige la reformulación de ciertos procesos y la capacitación en competencias digitales para aprovechar al máximo los recursos disponibles.

Beneficios clave de las TIC en la educación (Southern New Hampshire University, 2021):

1. Mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje y la gestión educativa.
2. Facilitar la colaboración entre familias, centros educativos, el mundo laboral y los medios de comunicación.
3. Proporcionar medios para acceder a la formación académica en cualquier lugar y momento, contribuyendo a superar desigualdades sociales.
4. Aportar interactividad a los procesos, automatizar tareas y permitir un acceso inmediato e inmaterial a la información, independientemente de la ubicación de las partes involucradas.
5. Generar un ambiente de aprendizaje que favorece la adaptación a estrategias que impulsan el desarrollo cognitivo.
6. Facilitar el acceso a estudios superiores y licenciaturas en línea, aprovechando todas las potencialidades de las TIC.

Según la UNESCO, las TIC pueden complementar, enriquecer y transformar la educación. La organización busca ejemplos exitosos de aplicación de TIC en pedagogía para desarrollar políticas y directrices que apoyen a gobiernos y entidades en el uso de tecnologías educativas (UNESCO, 2022).

Como docentes, debemos recopilar los sitios web que utilizamos en nuestras clases, compartiendo estos contenidos con los estudiantes y actuando como curadores de materiales seleccionados que faciliten el aprendizaje.

Las TIC en la educación permiten agilizar y dinamizar los procesos de enseñanza mediante la recuperación, comunicación, procesamiento y almacenamiento de información en diversos formatos multimedia (Pearson, 2022).

Desde el ámbito pedagógico, las TIC representan una de las innovaciones más significativas, ya que han logrado legitimarse en el contexto educativo mundial, siendo claves para la creación y el desarrollo de tecnologías educativas en las aulas (Mendoza Velazco, 2018).

Durante la crisis de la COVID-19, docentes y estudiantes tuvieron que adaptarse al uso intensivo de dispositivos electrónicos, lo que fomentó una mayor receptividad a los cambios tecnológicos en la educación.

La tecnología educativa, a través de un enfoque sistemático de procesos y recursos, mejora el rendimiento académico, facilita el seguimiento del desarrollo estudiantil, permite identificar necesidades individuales y adapta las TIC a la formación (UNIR La Universidad en Internet, 2021).

Para la IUV Universidad, la Tecnología Educativa es esencial por las siguientes razones:

- **Acceso a la educación:** Elimina barreras geográficas y socioeconómicas, ofreciendo educación de calidad a personas de todo el mundo mediante cursos en línea.
- **Personalización del aprendizaje:** Adapta el proceso educativo a las necesidades individuales de cada estudiante mediante IA, análisis de datos y sistemas de aprendizaje adaptativo.
- **Mejora de la participación y motivación:** Las herramientas interactivas y multimedia hacen el aprendizaje más atractivo.
- **Facilitación de la colaboración y el trabajo en equipo:** Promueve la colaboración a través de plataformas en línea y herramientas de trabajo colaborativo.

- **Desarrollo de habilidades del siglo XXI:** Enseña competencias tecnológicas esenciales, preparando a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral actual (IUV Universidad, 2024).

La UNESCO apoya el uso de la innovación digital para mejorar el acceso a la educación, promover la inclusión y la calidad en el aprendizaje, crear vías de formación continua mejoradas por las TIC, y fortalecer los sistemas de gestión educativa. La UNESCO trabaja en desarrollar la alfabetización y competencias digitales de docentes y estudiantes (UNESCO, 2024).

La **Declaración de Incheon** reconoce que la tecnología es clave para alcanzar el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, especialmente en una era transformada por la COVID-19. El Informe GEM 2023 examinará los desafíos educativos que la tecnología puede ayudar a resolver, como el acceso, equidad, calidad y gestión de sistemas, así como las condiciones necesarias para el éxito de las TIC en educación (UNESCO, s.f.).

V.3 Ambientes de aprendizaje

Los ambientes de aprendizaje han sido objeto de análisis y redefinición en los últimos años, con un enfoque creciente en cómo estos espacios, tanto físicos como virtuales, influyen en el proceso educativo y el desarrollo de competencias en los estudiantes. Autores como García-Martínez y Torres-Vega (2021) enfatizan que un ambiente de aprendizaje debe ser flexible y adaptativo, permitiendo a los estudiantes participar activamente y colaborar en su propio aprendizaje. Mendoza-Leyva (2022) destaca la importancia de integrar tecnologías digitales en el diseño de estos ambientes, señalando que los entornos virtuales bien estructurados pueden fomentar el pensamiento crítico y la autonomía. Asimismo, López-Castro y Hernández-Ramírez (2023) proponen que los ambientes de aprendizaje deben centrarse en la inclusión y accesibilidad, proporcionando espacios seguros y motivadores que favorezcan la diversidad y promuevan la participación equitativa. En conjunto, estos estudios subrayan que los ambientes de aprendizaje deben

evolucionar para satisfacer las demandas de un contexto educativo en constante cambio, integrando recursos y estrategias que faciliten el desarrollo de habilidades esenciales para el siglo XXI.

La **educación presencial** se caracteriza por la interacción directa entre estudiantes y docentes en un entorno físico, generalmente un aula, donde el profesor guía y facilita el proceso de aprendizaje. Esta modalidad permite una atención personalizada y una experiencia educativa integral (Gordón, Ortega, & Vázquez, 2020). Según UNICEF, las clases presenciales ofrecen múltiples beneficios:

- **Interacción social:** Fomenta habilidades como la empatía y la resolución de problemas mediante la interacción directa entre estudiantes y maestros.
- **Aprendizaje colaborativo:** Promueve el trabajo en equipo y el pensamiento crítico mediante actividades y proyectos conjuntos.
- **Atención personalizada:** Facilita una retroalimentación inmediata y adaptada a las necesidades individuales.
- **Establecimiento de rutina:** Ayuda a los estudiantes a organizarse y planificar, generando una estructura diaria.
- **Ambiente de aprendizaje seguro:** Proporciona un espacio controlado donde los estudiantes pueden desarrollarse con confianza.
- **Interacción con adultos:** Permite construir relaciones de apoyo y desarrollo positivo con adultos y compañeros.

Además, la educación presencial facilita la adaptación de las metodologías a las necesidades específicas de cada grupo, promoviendo el desarrollo de habilidades socioemocionales y la construcción de una comunidad educativa sólida. Aunque la educación presencial ofrece numerosos beneficios, la integración de tecnologías digitales puede enriquecer aún más el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando recursos adicionales y nuevas formas de interacción que complementan la experiencia educativa tradicional.

Ambientes virtuales de aprendizaje son espacios en Internet diseñados para facilitar el intercambio de conocimientos mediante el uso de plataformas interactivas (Luca, 2021). Un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) es un sistema o software

que permite distribuir contenidos académicos de forma online, haciendo posible la educación a distancia (Luca, 2021). Los ambientes de aprendizaje han sido concebidos para que los participantes adquieran conocimientos y desarrollen competencias efectivamente (Santander Universidades, 2022).

Tipos de ambientes de aprendizaje virtuales:

1. Plataformas de E-learning: Estos entornos virtuales ofrecen módulos y funcionalidades que simplifican la comprensión de contenidos.
2. Blogs educativos: Espacios para discutir y analizar diversas temáticas en una comunidad educativa, facilitando la construcción colaborativa del conocimiento.
3. Wikis: Páginas web colaborativas donde los usuarios crean y editan contenido de manera conjunta, aportando un valor agregado.
4. Redes sociales: Funcionan como entornos de aprendizaje al permitir el intercambio de opiniones y generar interacción en una comunidad de usuarios.

Los ambientes de aprendizaje también se pueden categorizar en:

- **Ambientes físicos:** Espacios que rodean a los estudiantes y los materiales didácticos. Los maestros deben adaptar estos recursos al modelo de aprendizaje.
- **Ambientes virtuales:** Espacios digitales que facilitan el aprendizaje a distancia, con materiales interactivos y dinámicos para fomentar el estudio autónomo.
- **Ambientes formales:** Instituciones educativas, tanto públicas como privadas, que ofrecen diferentes niveles de enseñanza y acreditación.
- **Ambientes informales:** Espacios de aprendizaje fuera de los sistemas educativos tradicionales, sin planes de estudios ni acreditaciones formales (Educa y aprende, s.f.).

La comprensión y el diseño de estos diversos ambientes de aprendizaje permite adaptar las prácticas pedagógicas a las necesidades contemporáneas, fomentando

una educación integral que aprovecha las ventajas de los recursos tecnológicos y las interacciones sociales.

V.4 Aprendizaje virtual

La educación virtual utiliza Internet y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para proporcionar a los estudiantes herramientas didácticas como chats, blogs, videoconferencias y documentos compartidos, que dinamizan el curso y facilitan su seguimiento. Este sistema, mayormente asíncrono, permite a los estudiantes asistir a clase, trabajar, comunicarse, examinarse y acceder a los contenidos desde cualquier lugar, fomentando la autonomía, la curiosidad, el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico y el aprendizaje autodidacta (Iberdrola, s.f.).

La educación virtual o en línea se refiere al desarrollo de actividades de aprendizaje mediante entornos no presenciales, donde el estudiante puede instruirse sin necesidad de asistir físicamente a una institución educativa (InGenio Learning, s.f.). Este formato permite la interacción entre docentes y estudiantes en un entorno diferente al presencial, optimizando la enseñanza-aprendizaje de manera flexible (GCFGlobal, s.f.).

El aprendizaje virtual es un proceso educativo que utiliza Internet para facilitar la comunicación entre profesores y estudiantes. A través de herramientas como plataformas de aprendizaje virtual y aplicaciones de transferencia de conocimiento, es posible realizar desde lecciones escolares hasta conferencias científicas, permitiendo la participación desde cualquier lugar. La automatización de recursos en línea facilita la modalidad asincrónica, en la que profesores y estudiantes pueden participar en los cursos en horarios distintos (Łaniewski, s.f.).

También conocida como E-learning, la educación virtual permite la personalización del aprendizaje, ajustándolo a las necesidades e intereses de cada estudiante. Al integrar las TIC, ofrece una alternativa flexible sin limitaciones de espacio o tiempo, donde los estudiantes pueden adquirir nuevas habilidades y conocimientos a su propio ritmo, favoreciendo el aprendizaje autodidacta (Luca, 2021).

La educación virtual optimiza el uso de recursos tecnológicos, permitiendo un proceso educativo interactivo y personalizado. Los programas de formación en línea se adaptan a las necesidades específicas de cada estudiante, permitiendo un seguimiento más detallado y eficaz del proceso de aprendizaje. Además, la flexibilidad de la tecnología permite que los sistemas de enseñanza no sean estáticos, sino dinámicos, mejorando continuamente para satisfacer las demandas de los estudiantes (Pontificia Universidad Javeriana Cali, s.f.).

La educación virtual, también llamada "educación en línea", se desarrolla en el ciberespacio, sin requerir la coincidencia de tiempo y espacio entre profesor y alumno para el intercambio educativo. Se apoya en las TIC para establecer nuevas formas de enseñar y aprender, no solo como una extensión de la educación a distancia, sino como una perspectiva pedagógica integral que responde a las demandas económicas, sociales y políticas del entorno actual (Colombia potencia de vida, 2024).

Según Loaiza (2002), la educación virtual integra el uso de nuevas tecnologías para desarrollar metodologías alternativas que permitan el aprendizaje de alumnos de poblaciones con limitaciones geográficas o de tiempo disponible. La UNESCO (1998) define estos entornos de aprendizaje como una forma innovadora de tecnología educativa, con programas interactivos de carácter pedagógico que integran la comunicación en un entorno digital (Molero, Castro, & C., 2010).

En definitiva, la educación virtual es una modalidad educativa que facilita la interacción entre docentes y estudiantes en un espacio distinto al presencial. Su efectividad se ve maximizada en las nuevas generaciones, familiarizadas con la tecnología y con habilidades digitales que les permiten aprovechar al máximo el aprendizaje en línea (Euroinnova, s.f.).

V.5 Aprendizaje móvil

El aprendizaje móvil, también conocido como M-learning o mobile learning, es una modalidad educativa que permite el acceso al contenido de aprendizaje desde

dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes, tabletas o dispositivos de mano con conectividad inalámbrica, posibilitando el aprendizaje en cualquier lugar y momento (Priscila, 2023). Este método aprovecha la tecnología móvil para facilitar la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades de manera autónoma y flexible, promoviendo el autoaprendizaje (Instituto para el Futuro de la Educación, Tecnológico de Monterrey, 2019).

La principal característica del M-learning es su adaptabilidad, ya que integra funcionalidades como conectividad, personalización, accesibilidad 24/7, y una gran diversidad de contenidos que responden a las necesidades de los estudiantes (Iberdrola, s.f.).

Este enfoque incluye una amplia gama de recursos, como aplicaciones móviles, interacciones sociales, juegos y plataformas educativas, que permiten a los estudiantes acceder a materiales asignados sin restricciones geográficas o de tiempo.

El aprendizaje móvil también potencia el aprendizaje en contextos cotidianos, ya que los usuarios suelen consultar sus dispositivos móviles en cualquier momento del día, lo cual facilita el acceso continuo a información educativa y aumenta la interacción bidireccional en el proceso de aprendizaje (Randstad, 2022). Así, el M-learning no solo permite una enseñanza flexible y personalizada, sino que también promueve el desarrollo de destrezas y habilidades a través de una metodología que adapta los contenidos a cada estudiante (Vidal Ledo, Gavilondo Mariño, Rodríguez Díaz, & Cuéllar Rojas, 2015).

Según Hamidi y Chavoshi (2018), el M-learning proporciona acceso continuo al conocimiento, permitiendo el envío y almacenamiento de contenido educativo, y generando métodos de instrucción que optimizan los recursos de enseñanza y la interacción entre estudiantes y docentes. Este sistema educativo se caracteriza por su flexibilidad, ya que permite a los estudiantes decidir cuándo y dónde aprender, promoviendo un aprendizaje individualizado y autodirigido (Ballesteros-Ballesteros, Rodríguez-Cardoso, Lozano-Forero, & Nisperuza-Toledo, 2020).

En conclusión, el aprendizaje móvil, o M-learning, integra tecnologías móviles en el ámbito educativo para facilitar el acceso a la información y la comunicación sin limitaciones de tiempo y espacio, brindando una experiencia educativa adaptada a las necesidades del usuario y fomentando la autonomía y la resolución de problemas en entornos de aprendizaje dinámicos (Carreras López, Gamallo Chacón, & Rogelio Díaz Valle, 2018).

V.6 Aprendizaje híbrido

El aprendizaje híbrido (AH) es una modalidad que combina la instrucción presencial con métodos de enseñanza mediados por TIC, facilitando diferentes tipos de interacciones y encuentros entre los participantes. Este enfoque pedagógico ofrece a las comunidades educativas la oportunidad de personalizar su aprendizaje mediante medios sincrónicos y asincrónicos. Según Cuesta, el AH es una pedagogía centrada en el alumno que aborda de manera efectiva las estrategias de aprendizaje, las necesidades personales y académicas, y fomenta el aprendizaje continuo, personalizado, autorregulado y de por vida, tanto dentro como fuera del aula.

El aprendizaje híbrido también se entiende como una metodología que mezcla clases presenciales y virtuales, apoyándose en herramientas y tecnologías que ayudan a estudiantes y docentes a innovar en las formas tradicionales de enseñanza (SYDLE, 2024).

Esta modalidad, también conocida como blended learning, integra a la instrucción tradicional recursos TIC como los MOOC, intranets, foros y redes sociales. Según la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona, el aprendizaje híbrido permite adaptarse a la realidad tecnológica actual, considerando las nuevas tecnologías como recursos beneficiosos para facilitar el aprendizaje. Esta metodología no se limita únicamente a la transferencia unidireccional del conocimiento —como puede ocurrir con algunos vídeos tutoriales—, sino que se basa en la combinación de estrategias y herramientas que complementan el aprendizaje de manera constructiva y colaborativa. Más que una simple transferencia, se trata de una construcción del

conocimiento. Asimismo, al facilitar la comunicación entre los participantes en términos de tiempo y espacio, el aprendizaje híbrido promueve el trabajo en comunidad (SYDLE, 2024).

V.7 Teorías de aprendizaje y el aprendizaje significativo

En la educación de nivel medio superior, las teorías de aprendizaje han evolucionado para centrarse en enfoques que promuevan una comprensión profunda y significativa en los estudiantes. El aprendizaje significativo, un concepto introducido por Ausubel y ampliado en las últimas décadas, se ha consolidado como una metodología que facilita que los estudiantes asimilen el conocimiento al relacionarlo con experiencias previas y contextos específicos. Según Gómez-López y Díaz-Ruiz (2021), el aprendizaje significativo en la educación media superior se alcanza cuando los estudiantes logran integrar la información nueva con sus conocimientos previos, lo que les permite no solo memorizar, sino también aplicar el aprendizaje en situaciones reales.

Sánchez y Ortega (2022) sostienen que las teorías constructivistas en el aprendizaje, especialmente en entornos de nivel medio superior, deben enfocarse en la interacción activa del estudiante con el contenido, permitiendo que construya su propio conocimiento. Desde esta perspectiva, el rol del docente es fundamental para guiar el proceso, facilitando el desarrollo de habilidades críticas y de resolución de problemas. La integración de tecnologías digitales, como destacan Ruiz y Morales (2023), también juega un papel crucial en el aprendizaje significativo, ya que estas herramientas permiten la personalización de la enseñanza y facilitan la autonomía del estudiante.

La teoría sociocultural de Vygotsky, adaptada a la educación de nivel medio superior, enfatiza la importancia de las interacciones sociales en el aprendizaje. Rodríguez y Peña (2020) explican que, al proporcionar ambientes de aprendizaje colaborativo, los estudiantes pueden desarrollar competencias que les permitan construir el conocimiento de manera conjunta, promoviendo el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades interpersonales y cognitivas.

Finalmente, Gutiérrez et al. (2023) destacan que el aprendizaje significativo es particularmente relevante en un contexto de educación media superior, ya que promueve la autonomía y la autogestión del estudiante, competencias necesarias para su transición a estudios superiores o al mundo laboral. Los autores enfatizan que el aprendizaje significativo no solo mejora la retención de la información, sino que también facilita una comprensión profunda y duradera del contenido académico.

V.8 Problemas de aprendizaje

Los problemas de aprendizaje se refieren a las dificultades que enfrentan los estudiantes para alcanzar los objetivos y competencias establecidos en el currículo, particularmente en niveles educativos como la secundaria, donde se espera que adquieran conocimientos y habilidades específicas. Estas dificultades afectan a estudiantes que no pertenecen al grupo con necesidades específicas de apoyo educativo, pero que presentan barreras para asimilar los contenidos y competencias de cada nivel. Aunque no presenten discapacidades, diversos factores pueden dificultar la comprensión y el dominio de competencias en distintas asignaturas (Pleguezuelos Castillo, 2013).

Las Ciencias Sociales comprenden un conjunto de disciplinas que estudian al ser humano, sus relaciones, historia, organización social y espacial, así como sus ideas y expresiones artísticas. En el ámbito educativo, estas disciplinas incluyen Historia, Geografía, Historia del Arte y Educación Cívica. Su enseñanza implica una visión interdisciplinaria centrada en promover una comprensión integral de estos temas (Pleguezuelos Castillo, 2013).

Las dificultades de aprendizaje son diferencias cognitivas que influyen en cómo las personas procesan, almacenan y recuperan información, afectando aspectos como la lectura, escritura, matemáticas, memoria, organización y habilidades sociales. No obstante, las personas con dificultades de aprendizaje también poseen fortalezas, como creatividad, resiliencia y habilidades para la resolución de problemas, que pueden ser aprovechadas para innovar y superar obstáculos (Faster Capital, 2024).

Para abordar los problemas de aprendizaje, es fundamental tener en cuenta varios factores que influyen directamente en el alumno. Según Liceras (2000), estos factores incluyen:

- **Factores personales:** La personalidad y habilidades cognitivas del estudiante influyen en su capacidad de aprendizaje. En Ciencias Sociales, la atención selectiva y la memoria juegan un papel importante. La atención solo puede mantenerse durante un tiempo determinado y, si es deficiente, puede afectar el rendimiento académico. Asimismo, la memoria es esencial para el aprendizaje, aunque su uso debe ser comprensivo y no meramente repetitivo.
- **Factores afectivo-motivacionales:** La motivación y el interés del estudiante son determinantes para el éxito académico. La falta de motivación se relaciona frecuentemente con el fracaso educativo, y es responsabilidad del docente promover un ambiente que despierte el interés y la disposición del estudiante para aprender.
- **Factores pedagógicos:** Estos incluyen la adecuación del currículo a las capacidades e intereses de los estudiantes, la actuación del profesorado y las estrategias de estudio del alumnado. Muchas veces, los contenidos no responden a los intereses del estudiante o se enseñan en momentos inadecuados para su desarrollo. La figura del profesor es fundamental, ya que actúa como mediador y adapta el conocimiento científico para que sea comprensible y relevante para el alumno, un proceso conocido como transposición didáctica. Sin embargo, la falta de formación pedagógica en algunos docentes de secundaria limita su capacidad para realizar este proceso de manera efectiva.
- **Factores socioambientales:** El entorno familiar, las condiciones socioculturales y económicas y las características de la escuela también influyen en el proceso de aprendizaje. La participación familiar en la educación ha disminuido en los últimos años, aunque su influencia sigue siendo importante. Además, factores como el contexto social y las normas que predominan en la comunidad escolar afectan el rendimiento. Las

Ciencias Sociales, en particular, pueden verse subvaloradas en ciertos contextos, donde se perciben como materias con menor relevancia para el éxito laboral, una visión que afecta negativamente el interés de los estudiantes (Pleguezuelos Castillo, 2012).

En conclusión, los problemas de aprendizaje en Ciencias Sociales están condicionados por una combinación de factores personales, motivacionales, pedagógicos y socioambientales que afectan la capacidad de los estudiantes para comprender y asimilar los contenidos. Abordar estas dificultades requiere un enfoque integral que considere estos factores y promueva estrategias pedagógicas efectivas para mejorar el rendimiento académico.

VI. METODOLOGÍA DE ELABORACIÓN

La metodología de elaboración del proyecto se basó en el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), estructurada en las siguientes etapas, cada una con sus desafíos y soluciones:

Para dar inicio al proyecto de mejora del aprendizaje en la asignatura de liderazgo en el segundo semestre de bachillerato de la UAEH, se realizó una exhaustiva evaluación de las necesidades educativas del grupo. Se estudió a fondo el currículo actualizado de la materia, buscando una alineación coherente con la misión y visión de la universidad.

Este proceso reveló un desafío inicial: la necesidad de acceder rápidamente al currículo para adaptarlo a las necesidades específicas de los estudiantes de liderazgo. Gracias a la colaboración del secretario académico, se pudo obtener el currículo sin contratiempos, lo que facilitó el avance a la siguiente fase del proyecto.

En esta etapa, se revisaron los programas y objetivos de la asignatura de liderazgo en la Escuela Preparatoria Número Dos. Este análisis incluyó una consulta detallada de la misión y visión de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo y de la escuela, lo cual permitió alinear el proyecto con los valores institucionales. Esta fase

de análisis fue fundamental para establecer el marco teórico y metodológico que sustentaría el diseño instruccional del proyecto.

Con el currículo en mano, se procedió a desarrollar un diseño instruccional sólido y completo. Este diseño incluyó una guía detallada de las actividades para cada tema del curso, especificando las entregas, listas de cotejo y criterios de evaluación. Sin embargo, surgió un desafío importante: la necesidad de crear rúbricas y listas de cotejo personalizadas para cada actividad, asegurando su alineación con las competencias específicas del curso de liderazgo. Para superar este reto, se diseñaron rúbricas claras y detalladas, que no solo sirvieron para evaluar el desempeño de los estudiantes, sino también para que comprendieran desde el inicio los criterios de evaluación y los estándares esperados. Esta medida fomentó la autonomía en el aprendizaje y promovió la autoevaluación, ambos elementos esenciales para el desarrollo de habilidades de liderazgo.

La fase de diseño también incluyó la creación de una secuencia didáctica y una guía instruccional que detallara las actividades, objetivos y resultados esperados de cada bloque temático de la asignatura. Además, se desarrollaron rúbricas y listas de cotejo para facilitar la comprensión de los criterios de evaluación por parte de los estudiantes, ayudándoles a mejorar su autogestión en el aprendizaje. La implementación de Google Classroom permitió organizar y compartir estos recursos de forma accesible y eficiente para todos los estudiantes.

En esta etapa, se diseñaron y crearon materiales de apoyo, como presentaciones, mapas conceptuales, formularios de evaluación y actividades prácticas que complementaron el aprendizaje teórico en la asignatura de liderazgo. Los estudiantes fueron instruidos en el uso de herramientas digitales, como Google Classroom, para que pudieran interactuar con los contenidos y recursos de aprendizaje de manera autónoma.

Con el diseño instruccional finalizado, se procedió a la preparación y carga de todos los materiales didácticos en la plataforma Google Classroom. Estos materiales incluían actividades, rúbricas, guías y otros recursos esenciales para el aprendizaje

del liderazgo. Sin embargo, surgió un nuevo desafío: adaptar la presentación de los materiales digitales y físicos para un grupo de estudiantes que no estaba acostumbrado a un diseño instruccional tan detallado.

Para facilitar la transición y asegurar la accesibilidad del contenido, se optó por utilizar Google Classroom como plataforma principal. Esta decisión permitió que los estudiantes accedieran fácilmente a todos los materiales en cualquier momento, lo que facilitó el seguimiento de tareas y actividades y contribuyó a un entorno de aprendizaje más organizado y eficiente. La familiaridad de los estudiantes con Google Classroom también ayudó a reducir la curva de aprendizaje, permitiéndoles concentrarse en el contenido del curso y en el desarrollo de sus habilidades de liderazgo.

La implementación del proyecto se llevó a cabo durante el semestre de enero a junio de 2024, organizando el programa en tres bloques temáticos alineados con el calendario escolar. Se optó por una modalidad híbrida, combinando sesiones presenciales con actividades en Google Classroom para ofrecer una experiencia de aprendizaje flexible y dinámica. No obstante, la adaptación al sistema híbrido y la responsabilidad de completar las actividades en tiempo y forma representaron un desafío adicional. Para superar este obstáculo, se implementaron estrategias como recordatorios periódicos y un sistema de puntos que motivó a los estudiantes a entregar las tareas a tiempo. Estas medidas ayudaron a mantener el ritmo del curso y fomentaron la responsabilidad individual y el compromiso con el aprendizaje.

La combinación de sesiones presenciales y actividades en línea permitió a los estudiantes interactuar tanto con sus compañeros como con el profesor, brindándoles al mismo tiempo la flexibilidad de trabajar a su propio ritmo y de acceder a los recursos del curso en cualquier momento. La implementación del proyecto generó diversos beneficios para los estudiantes y para el proceso de enseñanza-aprendizaje del liderazgo:

- **Aprendizaje personalizado:** El diseño instruccional detallado y la plataforma Google Classroom permitieron a los estudiantes acceder a los recursos y actividades a su propio ritmo, adaptándose a sus necesidades individuales.
- **Mayor compromiso:** La modalidad híbrida y las estrategias de motivación, como los recordatorios y el sistema de puntos, promovieron la participación activa de los estudiantes y su compromiso con el aprendizaje.
- **Desarrollo de habilidades:** Las actividades y rúbricas personalizadas, alineadas con las competencias del curso, ayudaron a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo de manera efectiva.
- **Mejor comunicación y colaboración:** Las sesiones presenciales y las actividades en línea favorecieron la comunicación y la colaboración entre estudiantes y con el profesor, creando un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo.
- **Evaluación transparente:** Las rúbricas claras y detalladas proporcionaron a los estudiantes una comprensión precisa de los criterios de evaluación, fomentando la autoevaluación y la mejora continua.
- **Eficiencia y organización:** La plataforma Google Classroom centralizó todos los recursos del curso, facilitando la organización y el acceso a la información para los estudiantes.

En general, la implementación del proyecto mejoró la calidad del aprendizaje en liderazgo, adaptándose a las necesidades del grupo y promoviendo un ambiente de aprendizaje más dinámico, efectivo y personalizado. La plataforma Google Classroom permitió que los estudiantes accedieran a materiales, instrucciones de actividades, fechas de entrega y listas de cotejo de manera centralizada. La participación activa fue incentivada mediante puntos para quienes entregaban sus actividades de manera oportuna y cumplían con los criterios especificados en las rúbricas.

Para evaluar el desempeño de los estudiantes, se implementó un sistema de portafolio de evidencias dividido en tres periodos de evaluación. Cada periodo se

evaluó utilizando listas de cotejo y rúbricas previamente establecidas, lo que garantizó una evaluación consistente y transparente. Sin embargo, surgió un desafío: la necesidad de evaluar de manera equitativa y asegurarse de que todos los estudiantes comprendieran los criterios de evaluación. Para abordar este reto, se optó por compartir las rúbricas en Google Classroom, permitiendo a los estudiantes acceder a ellas en cualquier momento y comprender con precisión los criterios de evaluación.

Esta medida facilitó no solo la comprensión de las expectativas, sino también que los estudiantes identificaran sus áreas de mejora. Además, permitió a los docentes aplicar evaluaciones consistentes y transparentes. La transparencia en el proceso de evaluación ayudó a fomentar la confianza y la comunicación abierta entre los estudiantes y el profesor, creando un ambiente de aprendizaje más justo y efectivo.

Durante esta fase, también se evaluó la efectividad del diseño instruccional y la metodología mediante observaciones regulares y la revisión de comentarios de los estudiantes sobre la claridad de las instrucciones y su capacidad para cumplir con los plazos. Se realizaron ajustes menores en función de los comentarios recibidos, asegurando que el diseño instruccional facilitara la comprensión y el cumplimiento de actividades por parte de los estudiantes.

Este enfoque metodológico permitió una ejecución organizada y coherente con los objetivos del proyecto, asegurando que cada etapa contribuyera al logro de un entorno de aprendizaje estructurado y eficiente para los estudiantes de segundo semestre de bachillerato en la asignatura de liderazgo.

VII. DISEÑO INSTRUCCIONAL DE LA ASIGNATURA LIDERAZGO EN ALUMNOS DE BACHILLERATO DE LA ESCUELA PREPARATORIA NÚMERO DOS.

Este apartado presenta el diseño instruccional del curso, el cual se compone de tres elementos clave:

- **Guía de estudios:** Un documento que describe la estructura del curso, los objetivos de aprendizaje, las actividades y los recursos necesarios para alcanzar las competencias deseadas.
- **Recursos - materiales:** Conjunto de herramientas y materiales que los estudiantes utilizarán para el aprendizaje, incluyendo lecturas, videos, ejercicios, ejemplos prácticos, etc.
- **Instrumentos de evaluación:** Herramientas que se usarán para medir el progreso y el logro de los objetivos de aprendizaje, tales como rúbricas, listas de cotejo, exámenes, proyectos, etc.

La combinación de estos elementos crea un marco sólido para el aprendizaje, guiando a los estudiantes en su proceso de desarrollo y proporcionando al profesor las herramientas necesarias para evaluar el progreso de manera efectiva.

Actividad 1: 1.1. El liderazgo y sus características, cuadro sinóptico.	
Tema:	1.1. El liderazgo y sus características.
Duración:	1 hora.
Modalidad:	Individual.
Escenario:	Aula de clase en la sesión correspondiente, presencial.
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizaran un cuadro sinóptico. 2. Lo harán a mano en una hoja blanca tamaño carta en la sesión de clase correspondiente. 3. Recuerden que el cuadro sinóptico debe tener los conceptos de liderazgo y las características de un líder, y la información debe estar bien distribuida, dentro de las llaves. 4. Deberán guiarse de la lista de cotejo para poder cumplir con la actividad. <p>Los primeros 3 alumnos que terminen se ganaran una ficha, con valor de primero de 1.00, segundo de 0.75,</p>

	tercero de 0.50 y el cuarto de 0.25 puntos, cumpliendo con todos los puntos establecidos en la lista de cotejo. Las fichas serán acumulables y canjeables al final del bloque para ganar puntos en el rubro de portafolio de evidencias.
Materiales:	Una hoja tamaño carta, colores.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo 1.1. El liderazgo y sus características cuadro sinóptico, la cual se encuentra en los anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es de 10% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <p>Robert N. Lussier, C. F. (2011). Teoría, Aplicación y Desarrollo de Habilidades. México: Cengage.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Borghino, M. (2007). Cómo Hacer de tu Hijo un Líder. México: Grijalbo.</p> <p>Borghino, M. (2016). El Arte de Dirigir. México: Penguin, Random House.</p> <p>Maxwell, J. C. (1999). Las 21 Cualidades Indispensables de un Líder. México: Caribe.</p> <p>Mireles, G. M. (2017). Consejos Prácticos para Oradores. México: Renuevo.</p> <p>Peter B. Kyne, C. A. (s.f.). El Jarrón Azul. México: Tomo, S.A. de C.V.</p>

Actividad 2: 1.2. Tipos de liderazgo, test de personalidad.	
Tema:	1.2. Tipos de liderazgo.
Subtema:	1.2.2 Personalidad y liderazgo.
Duración:	1 hora.
Modalidad:	Individual.

Escenario:	Virtual
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Descargaran el archivo de excel test de personalidad, 2. Contestaran conforme a la escala de 1 a 7, siendo 1 y 2 un poco como yo; 3, 4, y 5 como yo; 6 y 7 en absoluto como yo, siendo 1 el valor más bajo y 7 el más alto. 3. Deben contestar las 25 preguntas. 4. Una vez contestado lo enviaran por classroom. 5. Guardaran el archivo con el nombre de: mitestpersonalidad 6. Recuerden que tienen hasta la fecha señalada a las 23:59 horas para enviar la tarea.
Materiales:	Materiales: una computadora, conexión a internet, Excel, cuenta de correo electrónico.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo, 1.2.2 Personalidad y liderazgo test de personalidad. La cual se encuentra en los anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es del 5% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <p>Robert N. Lussier, C. F. (2011). Teoría, Aplicación y Desarrollo de Habilidades. México: Cengage.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Borghino, M. (2007). Cómo Hacer de tu Hijo un Líder. México: Grijalbo.</p> <p>Borghino, M. (2016). El Arte de Dirigir. México: Penguin, Random House.</p> <p>Maxwell, J. C. (1999). Las 21 Cualidades Indispensables de un Líder. México: Caribe.</p>

	<p>Mireles, G. M. (2017). Consejos Prácticos para Oradores. México: Renuevo.</p> <p>Peter B. Kyne, C. A. (s.f.). El Jarrón Azul. México: Tomo, S.A. de C.V.</p>
--	---

Actividad 3 presentación power point.	
Tema:	1.3 Líderes en diferentes contextos.
Duración:	3 horas.
Modalidad:	Individual.
Escenario:	Virtual.
Instrucciones:	<ul style="list-style-type: none"> a) Realizaran su trabajo en power point. b) Realizaran un resumen de lo visto en clase tomando en la primera diapositiva a Malala Yousafzai, en la segunda diapositiva a Mahatma Gandhi y en la tercera diapositiva a Margaret Thatcher. c) Deberás escribir por qué son considerados líderes. d) Enviarán por medio de classroom en el apartado específico su actividad. e) Nombre del archivo será: biografialider
Materiales:	Computadora, conexión a internet, power point, cuenta de correo electrónico.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo, 1.3 Líderes en diferentes contextos, presentación power point. La cual se encuentra en los anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es de 5% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	Básica:

	<p>Robert N. Lussier, C. F. (2011). Teoría, Aplicación y Desarrollo de Habilidades. México: Cengage.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Borghino, M. (2007). Cómo Hacer de tu Hijo un Líder. México: Grijalbo.</p> <p>Borghino, M. (2016). El Arte de Dirigir. México: Penguin, Random House.</p> <p>Maxwell, J. C. (1999). Las 21 Cualidades Indispensables de un Líder. México: Caribe.</p> <p>Mireles, G. M. (2017). Consejos Prácticos para Oradores. México: Renuevo.</p> <p>Peter B. Kyne, C. A. (s.f.). El Jarrón Azul. México: Tomo, S.A. de C.V.</p>
--	--

Actividad 4: 1.4. Retos y problemáticas de un líder, reporte de lectura.	
Tema:	1.4. Retos y problemáticas de un líder.
Duración:	1 hora.
Modalidad:	Individual.
Escenario:	Virtual.
Instrucciones:	<p>a) Buscará en biblioteca digital en la página de internet de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, dos textos que hablen sobre el estrés.</p> <p>b) Deberá anotar la referencia bibliográfica de ambas lecturas.</p> <p>c) Recabara las URL de ambos textos y pegara en un documento de word.</p> <p>d) Nombre del archivo: retoslider</p>
Materiales:	Computadora, conexión a internet, word.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo, 1.4. Retos y problemáticas de un líder, reporte de lectura. La cual se

	encuentra en los anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es de 5% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <p>Robert N. Lussier, C. F. (2011). Teoría, Aplicación y Desarrollo de Habilidades. México: Cengage.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Borghino, M. (2007). Cómo Hacer de tu Hijo un Líder. México: Grijalbo.</p> <p>Borghino, M. (2016). El Arte de Dirigir. México: Penguin, Random House.</p> <p>Maxwell, J. C. (1999). Las 21 Cualidades Indispensables de un Líder. México: Caribe.</p> <p>Mireles, G. M. (2017). Consejos Prácticos para Oradores. México: Renuevo.</p> <p>Peter B. Kyne, C. A. (s.f.). El Jarrón Azul. México: Tomo, S.A. de C.V.</p>

Actividad 5: 1.5. El líder y la resistencia al cambio, mapa mental.	
Tema:	1.5. El líder y la resistencia al cambio.
Duración:	1 hora.
Modalidad:	Individual.
Escenario:	Aula de clases en la sesión correspondiente, presencial.
Instrucciones:	<p>a) Realizarán un mapa mental.</p> <p>b) Lo realizaran a mano.</p> <p>c) En el mapa mental deben realizar 3 dibujos que represente los beneficios de participar en un proyecto, a la motivación, la pirámide de Abraham Maslow, escribiendo a que idea corresponde cada dibujo.</p>

	<p>d) Utilizaran colores al realizar sus dibujos.</p> <p>e) El mapa mental inicia de en medio de la hoja y deberá estar de manera horizontal la orientación de la hoja.</p> <p>f) Título del mapa mental 1.5. El líder y la resistencia al cambio.</p> <p>g) Una vez terminada presentaran en la sesión correspondiente a su maestra para calificar.</p> <p>h) Tomarán foto de la actividad y la subirán una vez calificada.</p> <p>i) Nombre del archivo: 1.5.resistencia</p>
Materiales:	Una hoja blanca o de color, colores.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo, 1.5. El líder y la resistencia al cambio, mapa mental, la cual se encuentra en los anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es de 10% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <p>Robert N. Lussier, C. F. (2011). Teoría, Aplicación y Desarrollo de Habilidades. México: Cengage.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Borghino, M. (2007). Cómo Hacer de tu Hijo un Líder. México: Grijalbo.</p> <p>Borghino, M. (2016). El Arte de Dirigir. México: Penguin, Random House.</p> <p>Maxwell, J. C. (1999). Las 21 Cualidades Indispensables de un Líder. México: Caribe.</p> <p>Mireles, G. M. (2017). Consejos Prácticos para Oradores. México: Renuevo.</p> <p>Peter B. Kyne, C. A. (s.f.). El Jarrón Azul. México: Tomo, S.A. de C.V.</p>

Actividad 6: 1.6. Prevención de riesgos en la planeación, “como me ven los demás”.	
Tema:	1.6. Prevención de riesgos en la planeación.
Duración:	30 minutos.
Modalidad:	Individual.
Escenario:	Virtual.
Instrucciones:	<p>1) Por medio digitales de mensaje de texto, puede ser WhatsApp, Facebook, X o algún otro medio deberán plantear las siguientes preguntas a dos personas.</p> <p>a) ¿Qué talentos, habilidades y capacidades ves en mí?</p> <p>b) ¿Qué es lo que hago naturalmente, sin esfuerzo y que sea especial?</p> <p>c) Si yo saliera en la portada de una revista, qué revista sería y qué dirían de mí.</p> <p>d) ¿En qué circunstancias expreso plenamente esos talentos y habilidades?</p> <p>2) Tomaran captura de pantalla a las contestaciones a las preguntas.</p> <p>3) Las capturas de pantalla las pegaran en un documento de word de manera secuencial.</p> <p>4) A manera de reflexión, al final del documento, contestaran a la pregunta ¿cómo te sientes con las respuestas dadas?</p> <p>5) Guardaran el archivo con el nombre: 1.6.comomeven</p> <p>6) Enviaran el archivo por classroom.</p>
Materiales:	Celular, aplicación de whatsapp, Facebook, X o cualquiera que elija el alumno para difundir las preguntas y recabar las respuestas, instalada en su celular.

	Computadora, conexión a internet, word, correo electrónico.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo 1.6. Prevención de riesgos en la planeación, “como me ven los demás”. El porcentaje de valor de esta actividad es de 5% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <p>Robert N. Lussier, C. F. (2011). Teoría, Aplicación y Desarrollo de Habilidades. México: Cengage.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Borghino, M. (2007). Cómo Hacer de tu Hijo un Líder. México: Grijalbo.</p> <p>Borghino, M. (2016). El Arte de Dirigir. México: Penguin, Random House.</p> <p>Maxwell, J. C. (1999). Las 21 Cualidades Indispensables de un Líder. México: Caribe.</p> <p>Mireles, G. M. (2017). Consejos Prácticos para Oradores. México: Renuevo.</p> <p>Peter B. Kyne, C. A. (s.f.). El Jarrón Azul. México: Tomo, S.A. de C.V.</p>

Actividad 7: Formación equipo, tema y objetivo del proyecto.	
Tema:	1.7 aplicación del liderazgo.
Duración:	30 minutos.
Modalidad:	Grupal.
Escenario:	Virtual.
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Nombre de las personas que integran su equipo: mínimo dos, máximo cuatro personas. 2) Seleccionarán el ambiente en el que van a aplicar su proyecto: escolar, medio ambiente o social.

	<p>3) Pondrán un título a su proyecto.</p> <p>4) Escribirán el objetivo del mismo.</p> <p>5) Subirán el archivo a classroom cada uno de los miembros del equipo, esto como evidencia del trabajo de cada miembro. Tomando en cuenta que persona que no lo suba no será tomada en cuenta su participación.</p> <p>6) Nombre del archivo: proyecto1.</p>
Materiales:	Computadora, conexión a internet, word, correo electrónico.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo 1.7. aplicación del liderazgo. El porcentaje de valor de esta actividad es de 5% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <p>Robert N. Lussier, C. F. (2011). Teoría, Aplicación y Desarrollo de Habilidades. México: Cengage.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Borghino, M. (2007). Cómo Hacer de tu Hijo un Líder. México: Grijalbo.</p> <p>Borghino, M. (2016). El Arte de Dirigir. México: Penguin, Random House.</p> <p>Maxwell, J. C. (1999). Las 21 Cualidades Indispensables de un Líder. México: Caribe.</p> <p>Mireles, G. M. (2017). Consejos Prácticos para Oradores. México: Renuevo.</p> <p>Peter B. Kyne, C. A. (s.f.). El Jarrón Azul. México: Tomo, S.A. de C.V.</p>

Bloque II.

Actividad 1: 2. 1. Inteligencia emocional y liderazgo.

Tema:	2. 1. Inteligencia emocional y liderazgo.
Duración:	60 minutos.
Modalidad:	Individual.
Escenario:	Virtual.
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Publicaran en sus redes sociales una imagen que provoque emociones de alegría (una imagen) y tristeza (una imagen). 2) Pedirán a 3 de sus contactos expresen un mensaje exponiendo que emoción les generan las imágenes. 3) Esperaran a que tres personas contesten y tomaran captura de pantalla a los mensajes y a la imagen que subieron. 4) Pegaran las capturas de pantalla en un documento de word. Debe estar de manera secuencial (imagen y contestación en orden). 5) Nombre del archivo: intemoreaccion
Materiales:	Computadora, celular, conexión a internet o datos, word.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo 2. 1. Inteligencia emocional y liderazgo, la cual se encuentra en los anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es 5% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <p>Etling, A. (2005). Liderazgo Efectivo. Madrid: Trillas.</p> <p>Goleman, D. (2013). LIDERAZGO. El poder de la inteligencia emocional. Barcelona España: BSA.</p> <p>Owen, J. (2011). Cómo ser Líder. Brasil: Trillas.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Cuauhtémoc C & García M (2012) Administración I TRIBUS. Necesitamos que tú nos líderes, Seth Godin, Ediciones Gestión, 2009, ISBN 8498750362</p>

	Ai Camp, Roderic. (2012). Metamorfosis del liderazgo en el México democrático. México: FCE. Ander-egg, Ezequiel. (2011). De jefe a líder, Jorge a. Oriza Vargas, Editorial. Trillas, 2010
--	---

Actividad 2: 2.2.1. Ventana de Johari.	
Tema:	2.2.1. Ventana de Johari.
Duración:	30 minutos.
Modalidad:	Individual.
Escenario:	Aula de clase en la sesión correspondiente.
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Construye una ventana de Johari para identificar a su líder interior. En su libreta realizarán la tabla de ventana de Johari. 2) Recuerden que deben escribir 3 características (como mínimo) en cada área (libre, ciega y oculta), excepto el área desconocida. 3) Entregaran a su maestra en la sesión correspondiente para su calificación.
Materiales:	Libreta, lapicero.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo, 2.2.1. Ventana de Johari, la cual se encuentra en los anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es de 5% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <p>Etling, A. (2005). Liderazgo Efectivo. Madrid: Trillas.</p> <p>Goleman, D. (2013). LIDERAZGO. El poder de la inteligencia emocional. Barcelona España: BSA.</p> <p>Owen, J. (2011). Cómo ser Líder. Brasil: Trillas.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Cuauhtémoc C & García M (2012) Administración I</p>

	<p>TRIBUS. Necesitamos que tú nos líderes, Seth Godin, Ediciones Gestión, 2009, ISBN 8498750362</p> <p>Ai Camp, Roderic. (2012). Metamorfosis del liderazgo en el México democrático. México: FCE. Ander-egg, Ezequiel. (2011). De jefe a líder, Jorge a. Oriza Vargas, Editorial. Trillas, 2010</p>
--	--

Actividad 3: 2. 3. Herramientas en la administración análisis FODA.	
Tema:	2. 3. Herramientas en la administración.
Duración:	50 minutos.
Modalidad:	Individual.
Escenario:	Aula de clase en la sesión correspondiente.
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Realiza un análisis FODA para identificar fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas a nivel personal. 2) Lo harán a mano en la libreta. 3) Utilizaran la tabal del análisis FODA como lo vimos en clase. 4) Recuerden deben escribir cinco características (como mínimo) en cada casilla del análisis FODA. 5) Entregaran a su maestra en la sesión correspondiente para su calificación.
Materiales:	Libreta y lapiceros.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo 2. 3. Herramientas en la administración., la cual se encuentra en los anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es de 5% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <p>Etling, A. (2005). Liderazgo Efectivo. Madrid: Trillas.</p>

	<p>Goleman, D. (2013). LIDERAZGO. El poder de la inteligencia emocional. Barcelona España: BSA.</p> <p>Owen, J. (2011). Cómo ser Líder. Brasil: Trillas.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Cuauhtémoc C & García M (2012) Administración I TRIBUS. Necesitamos que tú nos líderes, Seth Godin, Ediciones Gestión, 2009, ISBN 8498750362</p> <p>Ai Camp, Roderic. (2012). Metamorfosis del liderazgo en el México democrático. México: FCE.</p> <p>Ander-egg, Ezequiel. (2011). De jefe a líder, Jorge a. Oriza Vargas, Editorial. Trillas, 2010</p>
--	---

Actividad 4: 2.4 Herramientas del liderazgo cuadro sinóptico.	
Tema:	2.4 Herramientas del liderazgo.
Duración:	50 minutos.
Modalidad:	Individual.
Escenario:	Virtual.
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Realizaran un cuadro sinóptico con los 7 conceptos vistos en clase: 2.4.1. Empoderamiento, 2. 4. 2. Inclusión, 2. 4. 3. Persuasión, 2. 4. 4. Transparencia, 2. 4. 5. Eficiencia, 2. 4. 6. Eficacia, 2. 4. 7. Calidad (mejora continua) 2) Para realizar el cuadro sinóptico utilizaran power point. 3) Una vez terminada la actividad subirán a classroom el archivo con extensión .pptx. 4) Nombre del archivo: cuadroherramientas
Materiales:	Computadora, power point, acceso a internet.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo 2.4 Herramientas del liderazgo., la cual se encuentra en los anexos. El

	porcentaje de valor de esta actividad es de 5% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <p>Etling, A. (2005). Liderazgo Efectivo. Madrid: Trillas.</p> <p>Goleman, D. (2013). LIDERAZGO. El poder de la inteligencia emocional. Barcelona España: BSA.</p> <p>Owen, J. (2011). Cómo ser Líder. Brasil: Trillas.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Cuauhtémoc C & García M (2012) Administración I TRIBUS. Necesitamos que tú nos líderes, Seth Godin, Ediciones Gestión, 2009, ISBN 8498750362</p> <p>Ai Camp, Roderic. (2012). Metamorfosis del liderazgo en el México democrático. México: FCE.</p> <p>Ander-egg, Ezequiel. (2011). De jefe a líder, Jorge a. Oriza Vargas, Editorial. Trillas, 2010</p>

Actividad 5: 2.5 planeación estratégica.	
Tema:	2.5 planeación estratégica.
Duración:	Una sesión de dos horas.
Modalidad:	Grupal.
Escenario:	Aula de clase en la sesión correspondiente.
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Se sentarán en equipos, que formaron en el tema 1.7. aplicación del liderazgo. 2) En una hoja de la libreta, de cada uno de los miembros del equipo, escribirán su planeación del proyecto que van a realizar. Deberán ser en conceso del equipo, y tomando en cuenta cada una de las actividades a realizar antes, durante y después de la aplicación del proyecto. Recuerden

	<p>cada miembro del equipo debe tener anotado en su libreta la planeación.</p> <p>3) Deberán anotar el título de su proyecto.</p> <p>4) Si tienen dudas pueden preguntar a su maestra.</p> <p>5) Al final de la clase deberán presentarse en equipo y con lo escrito en sus libretas a su maestra para su revisión y calificación.</p>
Materiales:	Libreta y lapiceros.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo 2.5 planeación estratégica. El porcentaje de valor de esta actividad es del 5% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <p>Etling, A. (2005). Liderazgo Efectivo. Madrid: Trillas.</p> <p>Goleman, D. (2013). LIDERAZGO. El poder de la inteligencia emocional. Barcelona España: BSA.</p> <p>Owen, J. (2011). Cómo ser Líder. Brasil: Trillas.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Cuauhtémoc C & García M (2012) Administración I TRIBUS. Necesitamos que tú nos líderes, Seth Godin, Ediciones Gestión, 2009, ISBN 8498750362</p> <p>Ai Camp, Roderic. (2012). Metamorfosis del liderazgo en el México democrático. México: FCE.</p> <p>Ander-egg, Ezequiel. (2011). De jefe a líder, Jorge a. Oriza Vargas, Editorial. Trillas, 2010</p>

Actividad 6: 2.6. Comunicación diagrama de flujo.	
Tema:	2.6. Comunicación.
Duración:	30 minutos.
Modalidad:	Individual.
Escenario:	Aula de clase en la sesión correspondiente.

Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Utilizaran el diagrama de flujo visto en clase del proceso de comunicación, para representar una conversación. 2) Deben escribir 3 mensajes por parte del emisor y 3 del receptor representando una conversación entre ellos. Deben escribir cual es el canal, el código y nombres del emisor y receptor. 3) Una vez terminada la actividad la presentaran a su maestra para su calificación.
Materiales:	Libreta, lapiceros de color.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo 2.6. comunicación, la cual se encuentra en los anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es del 5% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <p>Etling, A. (2005). Liderazgo Efectivo. Madrid: Trillas.</p> <p>Goleman, D. (2013). LIDERAZGO. El poder de la inteligencia emocional. Barcelona España: BSA.</p> <p>Owen, J. (2011). Cómo ser Líder. Brasil: Trillas.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Cuauhtémoc C & García M (2012) Administración I TRIBUS. Necesitamos que tú nos líderes, Seth Godin, Ediciones Gestión, 2009, ISBN 8498750362</p> <p>Ai Camp, Roderic. (2012). Metamorfosis del liderazgo en el México democrático. México: FCE.</p> <p>Ander-egg, Ezequiel. (2011). De jefe a líder, Jorge a. Oriza Vargas, Editorial. Trillas, 2010</p>

Actividad 7: 2.7. Oratoria.	
Tema:	2.7. Oratoria.

Duración:	7 horas.
Modalidad:	Individual.
Escenario:	Virtual.
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Realizaran un vídeo en que realizaran una oratoria. 2) El discurso deberá ser de autoría propia. 3) Tema: el que ustedes elijan. 4) Duración del vídeo máximo: 3 minutos, mínimo 2:30 minutos de duración. 5) Deben tener los elementos básicos de la oratoria: orador, discurso y público, como mínimo dos personas de público, de preferencia sus papás. 6) En el video deben aparecer ustedes y su público. 7) Suban con tiempo su video ya que se tarda un poco en subir a classroom. 8) Súbanlo en un formato que se pueda visualizar sin problemas 9) Nombre del archivo del video: oratoriavideo 10) Como segundo archivo enviaran el discurso escrito en word. 11) El nombre del archivo de word será: oratoriaescrita 12) El formato del archivo será .docx
Materiales:	Un celular, una computadora, software para editar el video, word, internet, correo electrónico.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo 2.7. oratoria, la cual se encuentra en los anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es de 10% del valor del rubro de portafolio de evidencias. Este trabajo se tomará en cuenta para el tercer parcial.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <p>Etling, A. (2005). Liderazgo Efectivo. Madrid: Trillas.</p>

	<p>Goleman, D. (2013). LIDERAZGO. El poder de la inteligencia emocional. Barcelona España: BSA.</p> <p>Owen, J. (2011). Cómo ser Líder. Brasil: Trillas.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Cuauhtémoc C & García M (2012) Administración I TRIBUS. Necesitamos que tú nos líderes, Seth Godin, Ediciones Gestión, 2009, ISBN 8498750362</p> <p>Ai Camp, Roderic. (2012). Metamorfosis del liderazgo en el México democrático. México: FCE.</p> <p>Ander-egg, Ezequiel. (2011). De jefe a líder, Jorge a. Oriza Vargas, Editorial. Trillas, 2010</p>
--	---

Actividad 8: 2.8. Uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en el liderazgo. Investigación de un influencer.	
Tema:	2.8. Uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en el liderazgo.
Duración:	Una hora.
Modalidad:	Individual.
Escenario:	Virtual.
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tomaran captura de pantalla a la página de internet de algún influencer. Puede ser de youtube, facebook, X, instagram. 2) Pegaran sus capturas de pantalla en un documento de word. 3) Incluirán la dirección URL de la página del influencer que ustedes seleccionaron. 4) Guardaran el archivo de word con el nombre: influencer 5) Subirán el archivo por classroom.

Materiales:	Computadora, internet, cuenta de redes sociales, correo electrónico.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo 2.8. Uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en el liderazgo, la cual se encuentra en los anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es de 30% del valor del rubro de portafolio de evidencias. Esta actividad se tomara para el tercer parcial.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <p>Etling, A. (2005). Liderazgo Efectivo. Madrid: Trillas.</p> <p>Goleman, D. (2013). LIDERAZGO. El poder de la inteligencia emocional. Barcelona España: BSA.</p> <p>Owen, J. (2011). Cómo ser Líder. Brasil: Trillas.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Cuauhtémoc C & García M (2012) Administración I TRIBUS. Necesitamos que tú nos líderes, Seth Godin, Ediciones Gestión, 2009, ISBN 8498750362</p> <p>Ai Camp, Roderic. (2012). Metamorfosis del liderazgo en el México democrático. México: FCE.</p> <p>Ander-egg, Ezequiel. (2011). De jefe a líder, Jorge a. Oriza Vargas, Editorial. Trillas, 2010</p>

Actividad 9: 2.9 motivación mapa conceptual.	
Tema:	2.9 motivación
Duración:	40 minutos.
Modalidad:	Individual.
Escenario:	Aula de clase en la sesión correspondiente.
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Realizaran un mapa conceptual con lo visto en clase. 2) El mapa debe contener uno de los dos conceptos de motivación, los dos tipos de motivación y las 5 teorías.

	3) Una vez terminado el mapa lo entregaran a su maestra para su calificación.
Materiales:	Hoja blanca o de color, lápices de color y plumones.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo 2.9 motivación mapa conceptual, la cual se encuentra en los anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es del 5% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <p>Etling, A. (2005). Liderazgo Efectivo. Madrid: Trillas.</p> <p>Goleman, D. (2013). LIDERAZGO. El poder de la inteligencia emocional. Barcelona España: BSA.</p> <p>Owen, J. (2011). Cómo ser Líder. Brasil: Trillas.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Cuauhtémoc C & García M (2012) Administración I TRIBUS. Necesitamos que tú nos líderes, Seth Godin, Ediciones Gestión, 2009, ISBN 8498750362</p> <p>Ai Camp, Roderic. (2012). Metamorfosis del liderazgo en el México democrático. México: FCE.</p> <p>Ander-egg, Ezequiel. (2011). De jefe a líder, Jorge a. Oriza Vargas, Editorial. Trillas, 2010</p>

Bloque 3.

Actividad 1: 3.1. Liderazgo aplicado mapa conceptual.	
Tema:	3.1. Liderazgo aplicado
Duración:	40 minutos.
Modalidad:	Individual.
Escenario:	Aula de clase en la sesión correspondiente.
Instrucciones:	1) Realizaran un mapa conceptual con lo visto en clase del tema.

	<p>2) El mapa debe contener concepto de comportamiento organizacional, las aptitudes en el comportamiento organizacional, concepto de estudio sistemático, concepto de administración basada en evidencias (ABE).</p> <p>3) Una vez terminado el mapa lo entregaran a su maestra para su calificación.</p>
Materiales:	Hoja blanca o de color, lápices de color y plumones.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo 3.1. Liderazgo aplicado mapa conceptual, la cual se encuentra en los anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es de 20% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <p>Zegarra, A. (2014). Manual para la elaboración de proyectos educativos ambientales. Perú: Ministerio de educación.</p> <p>Complementaria:</p> <p>Gioya, P. (2008). Menos líderes, más liderazgo. Madrid: LID editorial empresarial, S. L.</p>

Actividad 2: 3.2. Sinergia y liderazgo mapa conceptual.	
Tema:	3.2. Sinergia y liderazgo.
Duración:	40 minutos.
Modalidad:	Individual.
Escenario:	Aula de clase en la sesión correspondiente.
Instrucciones:	<p>1) Realizaran un mapa conceptual con lo visto en clase del tema.</p> <p>2) El mapa debe contener el concepto de sinergia, ¿qué debe hacer el líder para que las personas trabajen a gusto?</p>

	3) Una vez terminado el mapa lo entregaran a su maestra para su calificación.
Materiales:	Hoja blanca o de color, lápices de color y plumones.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo 3.2. sinergia y liderazgo mapa conceptual, la cual se encuentra en los anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es de 20% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	Básica: Zegarra, A. (2014). Manual para la elaboración de proyectos educativos ambientales. Perú: Ministerio de educación. Complementaria: Gioya, P. (2008). Menos líderes, más liderazgo. Madrid: LID editorial empresarial, S. L.

Actividad 3 formulario en Google forms.	
Tema:	3.3. toma de desición y liderazgo.
Duración:	30 minutos.
Modalidad:	Individual.
Escenario:	Aula de clase en la sesión correspondiente.
Instrucciones:	<p>a) Contestaran el cuestionario el cual se encuentra en el siguiente enlace: https://forms.gle/AmLw5bhcFXLd5H6L9</p> <p>b) El cuestionario lo contestaran durante la clase.</p> <p>c) A los 5 primeros alumnos que envíen su cuestionario obtendrán una ficha, cumpliendo con lo que la lista de cotejo indica.</p>
Materiales:	Celular, datos para conexión a internet.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo, 3.3. Proyecto de vida cuestionario contestado en Google forms. La cual se

	encuentra en los anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es de 5% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guerrero Montoya, L., & León Salazar, A. (2010). Estilo de vida y salud: un problema socioeducativo. Antecedentes. Educere, 14 (49), 287-295. - María Elisa Acosta Planea tu carrera y tu vida. Décima Tercera Reimpresión. Ariel México, 2002. <p>Complementaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quelle, Martha, (2012) ¿Qué es la resiliencia? Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=7wRM-7gMFpA - Secretaría de Educación Pública. (julio de 2018). ¿Y después del bachillerato qué? Dedice tus estudios: http://www.decidetusestudios.sep.gob.mx/vista/despues-del-bachillerato/ - Construye-T. (27 de Julio de 2018). Construye-T. Obtenido de Recursos didácticos: www.construyete.org.mx/lecciones

Actividad 4 presentación power point “mi proyecto de vida”.	
Tema:	3.4. liderazgo y medio ambiente.
Duración:	2 horas.
Modalidad:	Grupal.
Escenario:	Aula de clase en la sesión correspondiente, para la planeación del contenido y en casa en una computadora harán la presentación en power point.
Instrucciones:	a) El trabajo será por equipo mínimo 2 y máximo 5 personas.

	<p>b) Realizaran una presentación en power point o en presentaciones de Google, y guardaran el archivo en extensión .pptx</p> <p>c) La presentación será sobre el tema política ambientales que se apliquen en México actualmente.</p> <p>d) En la primera diapositiva deben escribir los nombres de los miembros del equipo, grupo, tema y nombre de la política ambiental investigada.</p> <p>e) Deberán contestar a las preguntas ¿De qué trata el proyecto? ¿En qué lugar del país se aplica?</p> <p>f) Al terminar deberán guardar el archivo con el nombre de: politicaambiental</p> <p>g) El archivo deberán enviarlo cada miembro del equipo al espacio de classroom creado para este fin.</p>
Materiales:	Computadora, conexión a internet, software de power point o en su defecto presentaciones de Google.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo, 3.4. liderazgo y medio ambiente La cual se encuentra en los anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es de 15% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guerrero Montoya, L., & León Salazar, A. (2010). Estilo de vida y salud: un problema socioeducativo. Antecedentes. Educere, 14 (49), 287-295. - María Elisa Acosta Planea tu carrera y tu vida. Décima Tercera Reimpresión. Ariel México, 2002. <p>Complementaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quelle, Martha, (2012) ¿Qué es la resiliencia? Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=7wRM-7gMFpA

	<p>- Secretaría de Educación Pública. (julio de 2018). ¿Y después del bachillerato qué? Dedice tus estudios: http://www.decidetusestudios.sep.gob.mx/vista/despues-del-bachillerato/</p> <p>- Construye-T. (27 de Julio de 2018). Construye-T. Obtenido de Recursos didácticos: www.construyete.org.mx/lecciones</p>
--	--

Actividad 3: Trabajo en equipo aplicación del proyecto.	
Tema:	3.5. Ejerciendo el liderazgo.
Duración:	7 horas.
Modalidad:	Grupal.
Escenario:	El que hayan elegido los miembros del equipo para aplicar su proyecto.
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1) Dentro de la planeación que realizaron, eligieron una fecha para aplicar el proyecto. Deberán tomar fotos de las actividades que realizaron tomando el antes, durante y después de la aplicación del proyecto. 2) Deberán subir las evidencias (fotografías) de la aplicación de su proyecto a classroom. Podrán subir todas las fotos que sean necesarias. 3) Tienen hasta el 10 de mayo para subir sus evidencias. 4) Cada miembro del equipo debe subir sus evidencias. 5) Trátare de estar con ustedes en las aplicaciones de sus proyectos, esto en la medida que no se cruce con alguna actividad de otros equipos y por la distancia no me lo permita.
Materiales:	Celular, internet, computadora, correo electrónico.
Evaluación:	Se evaluará con la lista de cotejo trabajo en equipo aplicación del proyecto, la cual se encuentra en los

	anexos. El porcentaje de valor de esta actividad es de 60% del valor del rubro de portafolio de evidencias.
Bibliografía:	<p>Básica: Zegarra, A. (2014). Manual para la elaboración de proyectos educativos ambientales. Perú: Ministerio de educación.</p> <p>Complementaria: Gioya, P. (2008). Menos líderes, más liderazgo. Madrid: LID editorial empresarial, S. L.</p>

Listas de cotejo: como anexos.

Título tema 3.1. Resiliencia y ambientes protectores.

1.1. El liderazgo y sus características cuadro sinóptico.		
Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Primer parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Contenido: Toda la información se estructura de lo general a lo particular, partiendo de un título, además se presentan conceptos breves que muestran la descripción del tema estudiado. 40%				

2	Estructura: Toda la información se encuentra organizada de izquierda a derecha, además de desglosarla a través de llaves, de forma jerárquica con divisiones y subdivisiones. 20%				
3	Legibilidad: Toda la información se presenta de manera armónica y crea un impacto visual atractivo mediante colores adecuados que facilitan la comprensión del contenido. 20%				
4	Ortografía: El trabajo no presenta faltas de ortografía. 10%				
5	Entrega: El trabajo se entregó el día y la hora establecidos, con las especificaciones que el docente indicó. 10%				
Total:					

1.2.2 Personalidad y liderazgo test de personalidad.		
Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Primer parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Entrego dentro del tiempo establecido. 3 puntos.				
2	El nombre del archivo es el indicado: mitestpersonalidad. 3 puntos.				
3	Contesto las 25 preguntas. 2 puntos.				
4	Contesto conforme a la escala señalada. 1 puntos.				
5	Escribió sus datos al inicio del test. 1 punto.				
Total:					

1.3 Líderes en diferentes contextos, presentación power point.

Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo.
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Primer parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Escribe un resumen de lo visto en clase de los tres lideres que se le indican				

	Malala Yousafzai, Mahatma Gandhi y Margaret Thatcher. Primera diapositiva. 4 puntos.				
2	El nombre del archivo es el indicado: biografialider. 2 puntos.				
3	Utilizo power point para hacer su actividad y envié el archivo en extensión .pptx. 2 punto.				
4	Escribe el por qué son considerados un lideres. Segunda diapositiva. 2 puntos.				
Total:					

1.4. Retos y problemáticas de un líder.		
Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Primer parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Entrego un documento de word 2 puntos.				
2	Contiene los dos enlaces de reporte de lectura que se indicaron. 2 puntos.				

3	Los enlaces abren satisfactoriamente y corresponde a lo reportado como realizado 2 puntos.				
4	Anota la referencia bibliográfica de la primer lectura. 1 puntos.				
5	Anota la referencia bibliográfica de la segunda lectura. 1 punto.				
6	Nombre del archivo es el indicado 1 punto.				
7	No tiene faltas de ortografía. 1 punto.				
Total:					

1.5. El líder y la resistencia al cambio, mapa mental.

Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Primer parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Utiliza como estímulo visual 3 dibujos para representar los conceptos los beneficios de participar en un proyecto, a la motivación, la pirámide de				

	Abraham Maslow. El uso de colores contribuye a asociar y poner énfasis en los conceptos. 3 puntos.				
2	El uso del espacio muestra equilibrio entre los dibujos, líneas y letras. La composición sugiere la estructura y el sentido de lo que se comunica. El mapa está compuesto de forma horizontal. 2 puntos.				
3	El uso de los colores, dibujos y el tamaño de las letras permite identificar los conceptos destacables y sus relaciones. 2 puntos.				
4	Escribe el título del mapa mental 1.5. El líder y la resistencia al cambio. 1 punto.				
5	Los dibujos están hechos a mano. 2 punto.				
6	Entrego la actividad a calificar en la sesión correspondiente a su maestra. 1 punto.				
Total:					

1.6. Prevención de riesgos en la planeación, “como me ven los demás”.		
Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	

	Periodo de evaluación:	Primer parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Utiliza una red social o una aplicación de mensajería para realizar sus preguntas y obtener las respuestas a las mismas 2 puntos.				
2	Pego las capturas de pantalla en un documento de word de manera secuencial 3 puntos.				
3	Entrego el archivo con la extensión .docx 2 punto.				
4	Contesto a la pregunta personal ¿cómo te sientes con las respuestas dadas? 1 punto.				
5	El nombre del archivo es el indicado: 1.6.comomeven, 1 punto				
6	No tiene faltas de ortografía 1 punto.				
Total:					

1.7. aplicación del liderazgo.		
Nombre de los alumnos:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	

	Periodo de evaluación:	Primer parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	En un documento de word escribirán lo siguiente: Nombre de las personas que integran su equipo: mínimo dos, máximo cuatro personas. 2 puntos.				
2	Seleccionarán el ambiente en el que van a aplicar su proyecto: escolar, medio ambiente o social. 2 puntos.				
3	Pondrán un título a su proyecto. 2 puntos.				
4	Escribirán el objetivo del mismo. 2 puntos.				
5	Nombre del archivo: proyecto1. 2 puntos				
Total:					

Bloque II

2. 1. Inteligencia emocional y liderazgo.		
Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Segundo parcial

	Fecha:	
--	--------	--

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Publicaron en sus redes sociales una imagen que provoque emociones de alegría (una imagen) y tristeza (una imagen) 2 puntos.				
2	3 de sus contactos expresaron un mensaje exponiendo que emoción les generan las imágenes 2 puntos.				
3	Tomaron captura de pantalla a los mensajes y a la imagen que subieron 2 puntos				
4	Entrego el archivo con la extensión .docx 2 punto.				
5	Pegaron las capturas de pantalla en un documento de word de manera secuencial (imagen y contestación en orden).1 punto.				
6	Nombre del archivo: intemoreaccion 1 punto				
Total:					

2.2.1. Ventana de Johari.

Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Segundo parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	En su libreta realizarán la tabla de ventana de Johari, 3 puntos.				
2	Escribe 3 características (como mínimo) en el área libre, 2 puntos.				
3	Escribe 3 características (como mínimo) en el área ciega, 2 puntos.				
4	Escribe 3 características (como mínimo) en el área oculta, 2 puntos.				
6	No tiene faltas de ortografía 1 punto.				
Total:					

2. 3. Herramientas en la administración.

Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Segundo parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Realiza un análisis FODA para identificar fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas a nivel personal. Lo harán a mano en la libreta. 3 puntos.				
2	Utilizaron la tabla del análisis FODA como se vio en clase. 2 puntos.				
3	Recuerden deben escribir cinco características (como mínimo) en cada casilla de fortalezas. 1 punto.				
4	Recuerden deben escribir cinco características (como mínimo) en cada casilla de oportunidades. 1 punto.				
5	Recuerden deben escribir cinco características (como mínimo) en cada casilla de debilidades. 1 punto				
6	Recuerden deben escribir cinco características (como mínimo) en cada casilla de amenazas. 1 punto				
7	No tiene faltas de ortografía 1 punto.				
Total:					

2.4 Herramientas del liderazgo.

Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Segundo parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Realizaran un cuadro sinóptico con los 7 conceptos vistos en clase: 2.4.1. Empoderamiento, 2. 4. 2. Inclusión, 2. 4. 3. Persuasión, 2. 4. 4. Transparencia, 2. 4. 5. Eficiencia, 2. 4. 6. Eficacia, 2. 4. 7. Calidad (mejora continua) 6 puntos.				
2	Entrego el archivo con la extensión .pptx 2 punto.				
3	Nombre del archivo es el indicado: cuadroherramientas 1 punto.				
4	No tiene faltas de ortografía 1 punto.				
Total:					

2.5 planeación estratégica.

Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Segundo parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Evidencia de que se sentaron en equipos, para realizar la planeación. 2 puntos.				
2	En una hoja de la libreta, de cada uno de los miembros del equipo, escribieron su planeación del proyecto que van a realizar. 3 puntos.				
3	Tomaron en cuenta cada una de las actividades a realizar antes, durante y después de la aplicación del proyecto. 3 puntos.				
4	Anotaron el título de su proyecto. 1 punto.				
5	No tiene faltas de ortografía 1 punto.				
Total:					

2.6. comunicación.		
Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Segundo parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Utilizó el diagrama de flujo visto en clase del proceso de comunicación, para representar una conversación. 3 puntos.				
2	Escribe una conversación con 3 mensajes por parte del emisor. 1 puntos.				
3	Escribe una conversación con 3 mensajes por parte del receptor. 1 punto.				
4	Escribir cuál es el canal, el código y nombres del emisor y receptor. 3 punto.				
5	No tiene faltas de ortografía 1 punto. 2 puntos				
Total:					

2.7. Oratoria.		
Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	

	Periodo de evaluación:	Tercer parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Grabaran un vídeo en que realizaran una oratoria. 2 puntos.				
2	Duración del video máximo: 3 minutos, mínimo 2:30 minutos de duración. 2 puntos.				
3	Contiene los 3 elementos básicos de una oratoria: orador, público y discurso. Y en video se ven el alumno que dice el discurso y su público, que como mínimo deben ser 2 personas. 2 puntos.				
4	Envió su archivo donde escribe su discurso en word.1 punto.				
5	Nombre del archivo video: oratoriavideo.1 punto				
6	El nombre del archivo del discurso será: oratoriaescrita. Y esta en formato .docx 1 punto.				
7	No tiene faltas de ortografía 1 punto.				

Total:				
--------	--	--	--	--

2.8. Uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en el liderazgo.		
Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Tercer parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Tomaron captura de pantalla a la página de internet de algún influencer. Puede ser de youtube, facebook, X, instagram. 2 puntos.				
2	Pegaron sus capturas de pantalla en un documento de word.2 puntos.				
3	Incluyó la dirección URL de la página del influencer que seleccionaron. 2 puntos.				
4	Guardaron el archivo de word con el nombre: influencer 2 puntos.				
5	Abre la URL que incluyo en el documento 2 punto.				
Total:					

2.9 motivación mapa conceptual.

Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	tercer parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Los términos que enlazan los conceptos son claros y se distinguen de las palabras clave. Los términos se enlazan mediante términos de enlace y flechas o algún otro conector gráfico que se ordena verticalmente. 3 puntos.				
2	Organiza la información utilizando solo palabras clave, todos los conceptos fundamentales del texto pueden visualizarse esquemáticamente y en un orden jerárquico, de forma que permiten una visión total y clara del tema al que se refieren. 4 puntos.				
3	Entrega un mapa en el cual distingue los niveles				

	jerárquicos con colores, con una letra legible y en una sola página se visualiza la información. 2 puntos.				
4	No tiene faltas de ortografía 1 punto.				
Total:					

Bloque III

3.1. Liderazgo aplicado, mapa conceptual.		
Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Tercer parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Los términos que enlazan los conceptos son claros y se distinguen de las palabras clave. Los términos se enlazan mediante términos de enlace y flechas o algún otro conector gráfico que se ordena verticalmente. 3 puntos.				
2	Organiza la información utilizando solo palabras clave,				

	<p>todos los conceptos fundamentales del texto pueden visualizarse esquemáticamente y en un orden jerárquico, de forma que permiten una visión total y clara del tema al que se refieren. 4 puntos.</p>				
3	<p>Entrega un mapa en el cual distingue los niveles jerárquicos con colores, con una letra legible y en una sola página se visualiza la información. 2 puntos.</p>				
4	<p>Los términos que enlazan los conceptos son claros y se distinguen de las palabras clave. Los términos se enlazan mediante términos de enlace y flechas o algún otro conector gráfico que se ordena verticalmente. 3 puntos.</p>				
5	<p>Organiza la información utilizando solo palabras clave, todos los conceptos fundamentales del texto pueden visualizarse esquemáticamente y en un orden jerárquico, de forma que permiten una visión total</p>				

	y clara del tema al que se refieren. 4 puntos.				
6	No tiene faltas de ortografía 1 punto.				
	Total:				

3.2. Sinergia y liderazgo.		
Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Tercer parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Los términos que enlazan los conceptos son claros y se distinguen de las palabras clave. Los términos se enlazan mediante términos de enlace y flechas o algún otro conector gráfico que se ordena verticalmente. 3 puntos.				
2	Organiza la información utilizando solo palabras clave, todos los conceptos fundamentales del texto pueden visualizarse esquemáticamente y en un				

	orden jerárquico, de forma que permiten una visión total y clara del tema al que se refieren. 4 puntos.				
3	Entrega un mapa en el cual distingue los niveles jerárquicos con colores, con una letra legible y en una sola página se visualiza la información. 2 puntos.				
4	Los términos que enlazan los conceptos son claros y se distinguen de las palabras clave. Los términos se enlazan mediante términos de enlace y flechas o algún otro conector gráfico que se ordena verticalmente. 3 puntos.				
5	Organiza la información utilizando solo palabras clave, todos los conceptos fundamentales del texto pueden visualizarse esquemáticamente y en un orden jerárquico, de forma que permiten una visión total y clara del tema al que se refieren. 4 puntos.				
6	No tiene faltas de ortografía 1 punto.				

Total:				
--------	--	--	--	--

3.3. toma de desición y liderazgo.

Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Tercer parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	El alumno contesta todas las preguntas del formulario. (Valor 5 puntos)				
2	El cuestionario lo contestan durante la clase. (Valor 3 puntos)				
3	Contestan el cuestionario en el link que se envio. (Valor 2 puntos)				
Total:					

3.4. liderazgo y medio ambiente.

Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Tercer parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	El trabajo se realizó en equipo mínimo 2 y máximo 5 personas. (Valor 2 puntos)				
2	El archivo se guardo con la extensión .pptx (valor 1 punto).				
3	En la primera diapositiva escribieron los nombres de los miembros del equipo, grupo, tema y nombre de la política ambiental investigada. (Valor 1 punto)				
4	Investigaron una política ambiental en México, se aplica actualmente. (Valor 2 puntos).				
5	Contestaron a la pregunta ¿De qué trata el proyecto? (valor 1 punto).				
6	Contestaron a la pregunta ¿En qué lugar del país se aplica? (valor 1 punto).				
7	Guardaron el archivo con el nombre de: politicaambiental (valor 1 punto).				
8	El archivo lo enviaron cada miembro del equipo al				

	espacio de classroom (Valor 1 punto).				
	Total:				

3.5. Ejerciendo el liderazgo.		
Nombre del alumno:	Semestre:	Segundo
	Grupo:	
	Periodo de evaluación:	Tercer parcial
	Fecha:	

No.	Indicadores a evaluar.	Cumplimiento.		Puntos.	Comentarios.
		Cumple.	No cumple.		
1	Aplicaron su proyecto en la fecha indicada en la planeación. (Valor 3 puntos).				
2	Las fotos de las actividades que corresponden al antes, durante y después de la aplicación del proyecto. (Valor 4 puntos).				
3	Subieron sus evidencias en el plazo señalado a classroom. (Valor 1 punto).				
4	Subieron las evidencias (fotografías) de la aplicación de su proyecto a classroom. (Valor 2 puntos).				
	Total:				

VIII. IMPLEMENTACIÓN

La implementación del proyecto de mejora en la enseñanza de la asignatura de Liderazgo en el segundo semestre de bachillerato de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) se estructuró cuidadosamente para adaptarse al contexto y necesidades de los estudiantes, así como a los recursos tecnológicos disponibles en la institución. A continuación, se detallan los aspectos clave de la implementación:

Los estudiantes contaban con diversas opciones para acceder a Google Classroom y al contenido del curso:

Smartphones: Todos los estudiantes instalaron la aplicación de Google Classroom en sus teléfonos, disponible gratuitamente en la Play Store para dispositivos Android y en la App Store para dispositivos iOS.

Computadoras en el área de cómputo de la UAEH: La escuela proporciona acceso gratuito a computadoras de escritorio con conexión a internet, disponibles de lunes a viernes en un horario de 7:00 a 21:00 horas, lo cual facilitó el acceso a la plataforma para estudiantes sin acceso a dispositivos personales.

Redes inalámbricas: Dentro de la escuela, los estudiantes podían conectarse gratuitamente a internet a través de dos redes: una proporcionada por la UAEH y otra de Telmex (Infinitum Móvil) para quienes tenían contratado este servicio en casa. Ambas redes permitieron que los estudiantes accedieran a Google Classroom sin incurrir en costos adicionales.

Se definieron los objetivos y competencias de cada bloque temático en base al programa de la asignatura de Liderazgo. La planificación detallada incluyó el uso de software de ofimática (Word, PowerPoint y Excel) para la creación de materiales, actividades y rúbricas. La planeación del curso se registró en el Sistema de Administración de Programas Educativos (SISAPE) de la UAEH, donde se organizó el calendario de actividades, productos esperados y competencias a desarrollar en cada sesión.

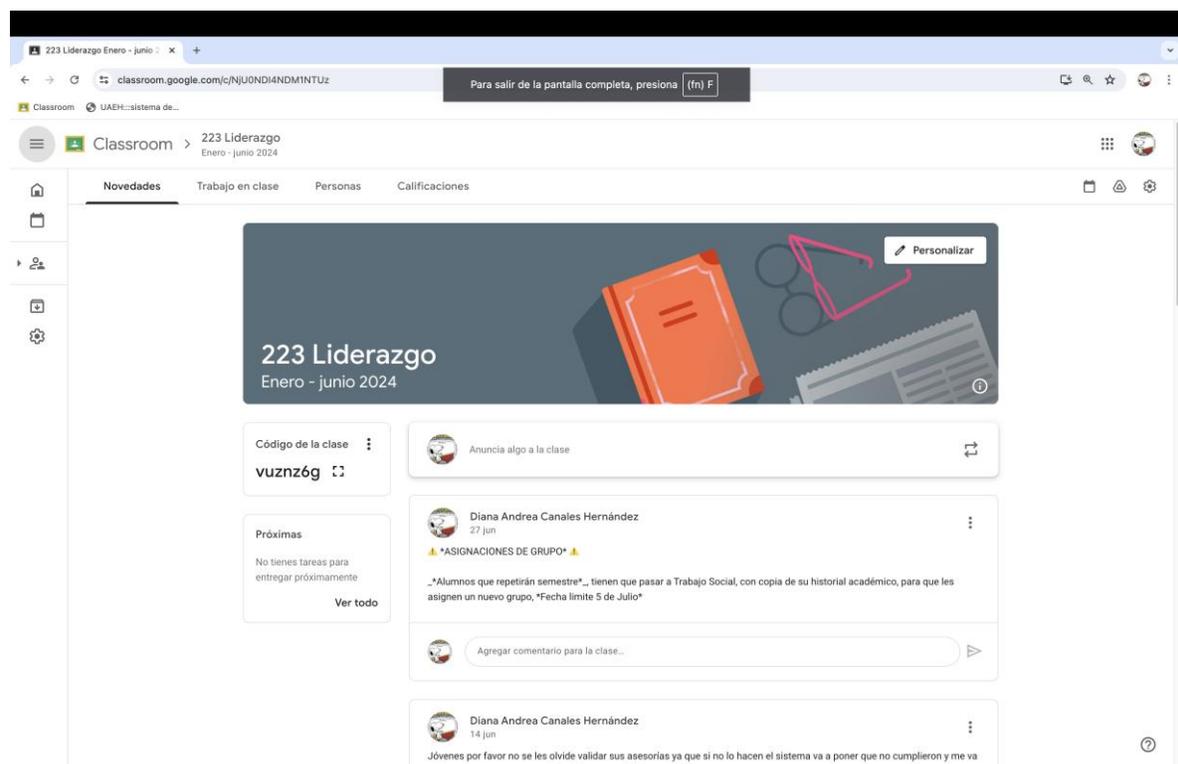
El curso se dividió en tres bloques de evaluación, que siguieron el calendario escolar:

1. **Primer bloque** (22 de enero al 23 de febrero): Primer periodo de evaluación.
2. **Segundo bloque** (26 de febrero al 5 de abril): Segundo periodo de evaluación.
3. **Tercer bloque** (8 de abril al 10 de mayo): Tercer periodo de evaluación.

Cada bloque incluyó actividades específicas, listas de cotejo y rúbricas que se compartieron en Google Classroom para asegurar la transparencia y claridad de los criterios de evaluación. Además, los estudiantes firmaron una carta de consentimiento informado para participar en la recopilación de datos del proyecto, la cual fue firmada también por los padres o tutores de los estudiantes menores de edad, garantizando el respeto a la privacidad y confidencialidad de la información.

La implementación del curso en modalidad híbrida combinó clases presenciales con actividades en Google Classroom, proporcionando una experiencia de aprendizaje flexible y dinámica. Los estudiantes tuvieron acceso continuo a las actividades, instrucciones y recursos del curso, facilitando el aprendizaje autónomo y promoviendo la responsabilidad individual.

Figura 2 Interfaz del curso en Google Classroom



Para adaptarse al diseño instruccional detallado y asegurar la entrega puntual de actividades, se implementaron varias estrategias de apoyo:

- **Recordatorios periódicos:** Los estudiantes recibieron recordatorios de plazos y fechas de entrega a través de Google Classroom, los cuales también generaban notificaciones en sus dispositivos.
- **Sistema de incentivos:** Se utilizó un sistema de puntos para motivar la entrega puntual y la participación activa en las actividades. Este sistema incentivó a los estudiantes a mantener el ritmo de trabajo y mejorar su compromiso con el aprendizaje.

El sistema de portafolio de evidencias fue fundamental para la evaluación del desempeño de los estudiantes, con evaluaciones parciales en cada bloque. Las rúbricas y listas de cotejo se compartieron en Google Classroom, permitiendo a los estudiantes consultar los criterios de evaluación en cualquier momento. Esta práctica promovió la autoevaluación y permitió a los docentes realizar evaluaciones consistentes y equitativas.

Además, el equipo docente evaluó la efectividad del diseño instruccional a través de observaciones y comentarios de los estudiantes, realizando ajustes menores en función de la retroalimentación recibida para mejorar la claridad de las instrucciones y facilitar el cumplimiento de actividades.

IX.EVALUACIÓN

La sección de evaluación del proyecto se centró en monitorear el desempeño de los estudiantes a través de la plataforma Google Classroom y un sistema de incentivos para premiar a los primeros lugares en cada actividad. Se implementó una evaluación formativa a lo largo del semestre enero-junio 2024, permitiendo verificar la efectividad del diseño instruccional y realizar ajustes menores cuando fue necesario. En este caso, las instrucciones y listas de cotejo resultaron comprensibles para los estudiantes, por lo que no se requirieron modificaciones significativas.

Durante el desarrollo del semestre, la docente realizó las evaluaciones, revisando cada fin de semana los comentarios y dudas de los estudiantes sobre las instrucciones de las actividades. En muchos casos, las preguntas estaban relacionadas más con la repetición de instrucciones debido a distracciones que con dudas sobre el contenido, lo que facilitó confirmar la comprensión de las instrucciones. Además, al revisar los entregables en Google Classroom, se pudo constatar que los estudiantes seguían las directrices correctamente.

Tratamiento y Análisis de la Información

El tratamiento y análisis de la información en la evaluación del proyecto se realizó mediante un enfoque sistemático de recopilación y revisión de datos a lo largo del semestre. Los registros de entregas, comentarios y puntuaciones se centralizaron en Google Classroom, lo que facilitó detectar patrones de cumplimiento y compromiso en los estudiantes. Cada entrega fue revisada con base en las listas de cotejo y rúbricas preestablecidas para asegurar coherencia y precisión en la evaluación de los resultados de aprendizaje.

Utilidad y Finalidad de los Resultados

Los resultados de este análisis tienen una utilidad significativa tanto para el docente como para los estudiantes. La evaluación permitió identificar la efectividad del diseño instruccional y la metodología en términos de mejorar el desempeño académico y fomentar la responsabilidad individual. Estos resultados servirán de base para ajustar y optimizar el diseño instruccional en semestres futuros, ayudando a prever y resolver desafíos similares a los presentados en esta implementación, como los relacionados con el almacenamiento en Google Classroom. Además, los resultados informarán decisiones sobre la infraestructura y recursos tecnológicos necesarios, asegurando un acceso constante a los materiales y promoviendo una experiencia de aprendizaje más fluida.

Acciones para Evaluar la Implementación del Proyecto

La operación y puesta en marcha del proyecto fueron evaluadas mediante un conjunto de acciones centradas en el monitoreo de la participación, comprensión y entrega de las actividades por parte de los estudiantes:

- **Monitoreo semanal:** Cada semana se revisaron comentarios y dudas en Google Classroom, y se respondieron de manera inmediata para garantizar claridad en las instrucciones.
- **Evaluación de actividades por bloque:** Los tres bloques temáticos del semestre fueron evaluados mediante el portafolio de evidencias, utilizando rúbricas y listas de cotejo para medir el cumplimiento y desempeño de los estudiantes.
- **Retroalimentación constante:** Tras cada evaluación parcial, se proporcionó retroalimentación individual y grupal, resaltando aciertos y áreas de mejora para guiar el progreso de los estudiantes.

Instrumentos de Evaluación y Proceso de Aplicación

Se emplearon varios instrumentos para evaluar la implementación del proyecto:

- **Rúbricas:** Detallaron criterios específicos de evaluación para cada actividad y fueron compartidas en Google Classroom, permitiendo una evaluación equitativa y clara. También funcionaron como guía de autoevaluación.
- **Listas de cotejo:** Simplificaron la revisión de tareas al verificar que los estudiantes cumplieran con los requisitos específicos de cada actividad.
- **Portafolio de evidencias:** Recopiló actividades de cada bloque, proporcionando una visión integral del avance de cada estudiante. Su revisión se realizó al final de cada bloque, permitiendo evaluar acumulativamente el progreso en habilidades de liderazgo.
- **Sistema de incentivos:** Premió a los cuatro primeros estudiantes en entregar cada actividad correctamente, fomentando la puntualidad y el compromiso con el aprendizaje.

Identificación de Áreas de Oportunidad

La revisión constante de materiales y entregas permitió identificar áreas de mejora en el diseño de actividades, materiales y rúbricas. Algunos estudiantes encontraron útil contar con las rúbricas desde el inicio, lo que sugiere la creación de rúbricas aún más detalladas en futuras implementaciones. También se detectaron oportunidades para mejorar la claridad de ciertas actividades, lo que plantea la posibilidad de incluir ejemplos concretos en las instrucciones.

En conclusión, el tratamiento y análisis de la información, junto con las estrategias e instrumentos de evaluación, fortalecieron el proceso de evaluación y optimizaron la aplicación de un diseño instruccional que apoya el aprendizaje y fomenta la autonomía y el compromiso de los estudiantes en un entorno educativo adaptado a sus necesidades. Los resultados de esta evaluación servirán como base para mejorar el diseño y la implementación en futuros semestres, asegurando una experiencia de aprendizaje más eficaz y centrada en el desarrollo integral de los estudiantes.

X. REPORTE DE RESULTADOS

La implementación del diseño instruccional para el curso de Liderazgo en el grupo 223 de segundo semestre del bachillerato general en la UAEH arrojó resultados significativos en la mejora de la organización, seguimiento y evaluación de actividades académicas. Este reporte presenta los hallazgos obtenidos tras el análisis de datos recopilados mediante Google Classroom, así como observaciones de desempeño y participación de los estudiantes en el periodo de enero a junio de 2024.

Desempeño Académico y Compromiso Estudiantil

A lo largo del semestre, el portafolio de evidencias sirvió como un recurso central para medir el progreso de los estudiantes en cada uno de los tres bloques temáticos de la asignatura. Los alumnos entregaron sus actividades utilizando listas de cotejo y rúbricas preestablecidas, las cuales se compartieron al inicio de cada bloque a

través de Google Classroom. Este enfoque permitió una evaluación transparente y ayudó a los estudiantes a identificar sus áreas de mejora. Los resultados muestran que:

- Un 85% de los estudiantes lograron cumplir con los criterios de evaluación definidos en cada actividad, reflejando un alto nivel de comprensión de las expectativas y la estructura de las actividades.
- Solo el 10% de los estudiantes presentó dificultades para cumplir consistentemente con las fechas de entrega, generalmente debido a problemas de gestión del tiempo o falta de compromiso en momentos específicos del semestre.

Efectividad del Diseño Instruccional

La claridad en las instrucciones, el uso de rúbricas detalladas y la disponibilidad de las listas de cotejo en la plataforma contribuyeron positivamente a la organización y comprensión del curso. Los estudiantes destacaron la utilidad de tener acceso continuo a los materiales y guías, lo cual facilitó la autogestión de su aprendizaje. Los datos recopilados muestran que:

La mayoría de los estudiantes indicó que comprendía claramente los requisitos de cada actividad, y un 90% reportó que las instrucciones en Classroom fueron útiles para guiar su trabajo.

Los alumnos expresaron sentirse motivados con el sistema de incentivos que otorgaba puntos adicionales a quienes entregaban sus actividades entre los cuatro primeros lugares. Esto contribuyó a un incremento en la puntualidad de las entregas y a un compromiso más activo con el curso.

Identificación de Áreas de Mejora

Aunque el diseño instruccional demostró ser efectivo en su mayoría, se identificaron ciertas áreas de oportunidad para optimizar futuras implementaciones:

- Almacenamiento en la Plataforma: La limitación de almacenamiento en Google Drive fue un desafío, especialmente hacia el final del semestre, cuando fue necesario borrar algunos archivos para liberar espacio. Se recomienda la adquisición de almacenamiento adicional para evitar estos inconvenientes.
- Claridad y Ejemplificación en Instrucciones: Aunque las instrucciones fueron claras en su mayoría, algunos estudiantes sugirieron la inclusión de ejemplos prácticos en las instrucciones de ciertas actividades. Esto ayudaría a reducir la cantidad de aclaraciones necesarias y mejoraría la comprensión general.
- Adaptación a Ritmos Individuales: Algunos estudiantes manifestaron que los tiempos de entrega fueron ajustados para ciertas actividades. Se plantea la posibilidad de implementar flexibilidad en los tiempos de entrega para adaptarse mejor a los ritmos de aprendizaje individuales.

Evaluación Formativa y Retroalimentación

La evaluación formativa fue un aspecto clave del proyecto, permitiendo una retroalimentación continua y un ajuste constante del diseño instruccional. Durante el semestre, se revisaron los comentarios y dudas de los estudiantes cada semana, permitiendo resolver inquietudes y reforzar el entendimiento de las instrucciones en tiempo real. Este proceso ayudó a mantener una comunicación abierta y a fortalecer la relación docente-estudiante.

Utilidad de los Resultados y Proyecciones Futuras

Los resultados de esta implementación proporcionan una base sólida para optimizar el diseño instruccional en semestres futuros. La información recopilada será valiosa para ajustar y perfeccionar las actividades, materiales y rúbricas del curso de Liderazgo, asegurando que se adapten mejor a las necesidades de los estudiantes. Además, estos resultados servirán para justificar la inversión en almacenamiento adicional en Google Drive, un recurso necesario para mantener la funcionalidad de la plataforma en implementaciones futuras.

El proyecto logró cumplir con sus objetivos, promoviendo una experiencia de aprendizaje organizada y accesible, que fomentó el compromiso y la puntualidad en la entrega de actividades. La metodología empleada contribuyó al desarrollo de habilidades de liderazgo y autogestión en los estudiantes, quienes mostraron un desempeño académico consistente y una respuesta favorable al uso de Google Classroom como herramienta educativa. Los resultados obtenidos validan la efectividad del diseño instruccional y destacan la importancia de realizar ajustes continuos para mantener la relevancia y utilidad de los recursos educativos empleados.

XI. CONCLUSIONES

La implementación del diseño instruccional en la asignatura de Liderazgo para el segundo semestre del bachillerato en la Escuela Preparatoria Número Dos de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar la organización, accesibilidad y claridad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este proyecto no solo facilitó el acceso a los materiales educativos a través de Google Classroom, sino que también promovió una mayor responsabilidad y autogestión en los estudiantes, quienes tuvieron la oportunidad de interactuar con los contenidos de manera autónoma y a su propio ritmo.

Desde el inicio del semestre, la estructuración detallada en bloques temáticos, acompañada de rúbricas y listas de cotejo accesibles, generó un entorno de aprendizaje claro y transparente. Esta organización contribuyó a reducir la ambigüedad en las instrucciones y a clarificar las expectativas académicas, permitiendo que los estudiantes entendieran desde el comienzo los criterios de evaluación y las competencias específicas que se esperaban desarrollar. Esta claridad, respaldada por la disponibilidad de los materiales en Classroom, fomentó un ambiente de aprendizaje que motivó a los estudiantes a cumplir con las actividades y entregas en tiempo y forma.

La modalidad híbrida del curso, combinando sesiones presenciales con actividades en línea, se mostró eficaz para atender las necesidades de un grupo de estudiantes numeroso, de entre 35 a 40 alumnos por clase. Este modelo permitió a los alumnos beneficiarse de la flexibilidad en el acceso a los recursos, además de poder resolver dudas de manera presencial, optimizando así el uso del tiempo tanto del docente como de los estudiantes. La combinación de sesiones presenciales con el soporte en línea brindado por Classroom ayudó a mantener una comunicación continua y efectiva entre la docente y el alumnado, asegurando que todas las actividades y dudas se resolvieran a lo largo del semestre.

Un aspecto significativo fue el sistema de incentivos implementado, el cual premió a los primeros cuatro estudiantes en entregar correctamente sus actividades. Este sistema promovió la participación activa y la puntualidad, incentivando a los estudiantes a comprometerse más con sus responsabilidades. Los alumnos respondieron positivamente a esta estrategia, lo cual se reflejó en el incremento de las entregas a tiempo y en una actitud proactiva hacia el cumplimiento de sus tareas, contribuyendo así a mejorar sus calificaciones y habilidades de liderazgo.

La evaluación formativa realizada durante todo el semestre, tanto a través de Classroom como en las sesiones presenciales, fue fundamental para monitorear el avance de los estudiantes y asegurar que el diseño instruccional cumpliera con sus objetivos. La revisión semanal de comentarios y preguntas en Classroom ayudó a detectar rápidamente cualquier confusión en las instrucciones, permitiendo ajustes menores en la comunicación y metodología. Esta retroalimentación continua fomentó un ambiente de confianza y apoyo, y fortaleció la relación docente-alumno, contribuyendo a un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo.

No obstante, se identificaron ciertos desafíos que serán fundamentales para mejorar en futuras implementaciones. La limitación de almacenamiento en Google Drive, por ejemplo, generó ciertos inconvenientes hacia el final del semestre, lo cual subraya la necesidad de considerar la ampliación de la capacidad de almacenamiento para asegurar un flujo de trabajo sin interrupciones. Además, aunque las instrucciones fueron generalmente claras, algunos estudiantes sugirieron la inclusión de ejemplos

concretos en ciertas actividades, lo cual podría ayudar a minimizar las dudas y asegurar una comprensión más completa de los objetivos de cada tarea.

En términos generales, el proyecto cumplió con sus objetivos de mejorar la calidad del aprendizaje en la asignatura de Liderazgo, contribuyendo al desarrollo de competencias clave como la autogestión, la responsabilidad individual y el liderazgo. La implementación de este diseño instruccional proporciona un modelo sólido y replicable que puede ser útil para otras materias y niveles educativos, especialmente aquellos que deseen integrar plataformas digitales en sus metodologías de enseñanza. La experiencia obtenida a través de este proyecto refuerza la importancia de la tecnología educativa en la construcción de entornos de aprendizaje flexibles y accesibles, alineándose con los objetivos institucionales de la UAEH de promover una educación de calidad, inclusiva y adaptada a las necesidades del siglo XXI.

En conclusión, la implementación del diseño instruccional no solo optimizó el proceso educativo en términos organizativos y académicos, sino que también generó un impacto positivo en la actitud y compromiso de los estudiantes. Este proyecto confirma la relevancia de un diseño instruccional bien planificado y de la tecnología como herramientas fundamentales para el desarrollo de habilidades que trascienden el aula, preparando a los estudiantes para enfrentar de manera competente los desafíos académicos y personales en su futuro. La continuidad y expansión de este modelo permitirá a la UAEH consolidar una estrategia de enseñanza-aprendizaje innovadora y eficaz, que impulse el desarrollo integral de los estudiantes en una sociedad cada vez más digitalizada y globalizada.

XII. REFERENCIAS

- Ballesteros-Ballesteros, V. A., Rodríguez-Cardoso, Ó. I., Lozano-Forero, S., & Nisperuza-Toledo, J. L. (abril de 2020). Scielo. El aprendizaje móvil en educación superior: una experiencia desde la formación de ingenieros: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-22532020000200243
- Cacheiro, M. (2014). Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC. Madrid: UNED.
- Carreras López, G., Gamallo Chacón, F., & Rogelio Díaz Valle, R. (18 de octubre de 2018). Universidad de Ciencias Médicas de la Habana. El aprendizaje móvil como herramienta de trabajo en la enseñanza de inglés en la Universidad Médica: <https://www.redalyc.org/journal/1804/180459095014/html/>
- Chen, C. (s.f.). Significados. <https://www.significados.com/tic/>
- Colombia potencia de vida. (2 de abril de 2024). Educación virtual o educación en línea: <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Educacion-superior/Informacion-Destacada/196492:Educacion-virtual-o-educacion-en-linea>
- Colombia, G. d. (31 de agosto de 2023). Colombia potencia de la vida. <https://mintic.gov.co/portal/inicio/Glosario/T/5755:Tecnologias-de-la-Informacion-y-las-Comunicaciones-TIC>
- DocuSing. (10 de octubre de 2022). DocuSing. Qué son las TICs, sus ventajas y ejemplos para incorporar en tu negocio: <https://www.docusign.mx/blog/TICs>
- Educa y aprende. (s.f.). Ambientes de aprendizaje: Definición, tipos, características: <https://educayaprende.com/ambientes-de-aprendizaje/>
- Euroinnova. (s.f.). Educación presencial: https://www.primevideo.com/detail/0N8WNLWPTPTLE1UY02RTMBMZEL/ref=atv_hm_hom_c_cjm7wb_2_1?jic=8%7CEgNhbGw%3D

Faster Capital. (19 de junio de 2024). Liderazgo en dificultades de aprendizaje Como afrontar las dificultades de aprendizaje una guía para líderes emprendedores: <https://fastercapital.com/es/contenido/Liderazgo-en-dificultades-de-aprendizaje--Como-afrontar-las-dificultades-de-aprendizaje--una-guia-para-lideres-emprendedores.html>

Fernández, J. I. (15 de noviembre de 2023). Blog, Southern New Hampshire University. ¿Qué son las TICs y por qué son importantes?: <https://es.snhu.edu/blog/que-son-las-tics-y-por-que-son-importantes#:~:text=%C2%BFCu%C3%A1l%20es%20la%20importancia%20de,miembros%20de%20una%20misma%20organizaci%C3%B3n.>

García-Vera Bautista, A., & Alba Pastor, C. (s.f.). Universidad Complutense de Madrid. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/128137/567-2119-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

GCFGlobal. (s.f.). ¿Qué es la educación virtual?: <https://edu.gcfglobal.org/es/educacion-virtual/que-es-la-educacion-virtual/1/>

Iberdrola. (s.f.). Qué es la tecnología educativa, "EdTech", las ventajas de la incorporación de la tecnología a la educación: <https://www.iberdrola.com/talento/que-es-tecnologia-educativa>

Instituto para el Futuro de la Educación, Tecnológico de Monterrey. (20 de junio de 2019). ¿Qué es el m-learning? ¿Es una opción viable para la educación del siglo XXI?: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/que-es-mobile-learning/>

Islas Torres, C. (mayo de 2017). Scielo. RIDE. Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672017000200861&script=sci_arttext#B8

Islas Torres, C. (2017). La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones y Prospectiva. Cénid. <https://www.redalyc.org/journal/4981/498154006039/html/>

- IUV Universidad. (10 de febrero de 2024). ¿Qué es la Tecnología Educativa y cuál es su importancia?: <https://blog.iuv.edu.mx/2024/02/10/importancia-de-la-tecnologia-educativa/>
- Łaniewski, P. (s.f.). ClickMeeting. ¿Qué es el aprendizaje virtual? Averigua más sobre los beneficios del aprendizaje virtual: <https://blog.clickmeeting.com/es/e-learning>
- Luca. (21 de noviembre de 2021). Qué son los ambientes virtuales de aprendizaje, importancia, tipos, características y elementos que los conforman: <https://www.lucaedu.com/ambientes-virtuales-de-aprendizaje/>
- Mendoza Velazco, D. J. (7 de mayo de 2018). Innova. Influencias cognoscitivas de la tecnología de información y comunicación en el aprendizaje de la matemática: <http://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/446>
- Molero, N. M., Castro, L. M., & C., R. G. (2010). La educación virtual como apoyo instruccional durante el proceso de aprendizaje en la educación superior de venezuela. Congreso Iberoamericano de Educación. https://www.adeepra.org.ar/congresos/Congreso%20IBEROAMERICANO/TICEDUCACION/R1133_Hinojosa_Chirinos.pdf
- Pearson. (24 de octubre de 2022). ¿Cómo se usan las TIC para mejorar la educación pública?: <https://blog.pearsonlatam.com/ingles-para-todos/como-se-usan-las-tic-educacion#:~:text=Las%20TIC%20tambi%C3%A9n%20abarcen%20a,los%20sistemas%20de%20mensajer%C3%ADa%2C%20etc.>
- Pleguezuelos Castillo, E. (2013). Problemas para aprender ciencias sociales. Trabajo fin de master: <https://core.ac.uk/download/pdf/143456107.pdf>
- Pleguezuelos Castillo, E. (septiembre de 2012). Problemas para aprender ciencias sociales. Tesis para obtener el grado de maestría en profesorado de educación secundaria y bachillerato, formación profesional y enseñanza de idiomas.
- Pontificia Universidad Javeriana Calí. (s.f.). Educación virtual: beneficios y ventajas: <https://virtual.javerianacali.edu.co/contenidos-educativos/que-es-la-educacion-virtual/>

Santander universidades. (28 de noviembre de 2022). Ambientes de aprendizaje: la importancia del qué y el cómo se enseña: <https://www.becas-santander.com/es/blog/ambientes-de-aprendizaje.html>

SYDLE. (12 de junio de 2024). Aprendizaje híbrido: ¿para qué sirve?: <https://www.sydle.com/es/blog/aprendizaje-hibrido-634dc9ba96933078c2c614e9>

Sydle. (18 de septiembre de 2023). Beneficios de la tecnología en la educación: comprende su importancia: <https://www.sydle.com/es/blog/beneficios-de-la-tecnologia=en-la-educacion-63657d599741df11b7ab8679>

UNADE. (11 de enero de 2022). La importancia de la tecnología en la educación: <https://unade.edu.mx/la-importancia-de-la-tecnologia-en-la-educacion/>

UNESCO. (6 de febrero de 2024). Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación: <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know#:~:text=La%20UNESCO%20apoya%20el%20uso,de%20la%20educaci%C3%B3n%20y%20el>

UNESCO. (s.f.). Educación. UNESCO.

UNESCO. (s.f.). Tecnología en la educación, ¿una herramienta en los términos de quién?: <https://www.unesco.org/gem-report/es/technology>

UNIR La universidad en internet. (8 de octubre de 2021). La tecnología en la educación: ventajas, importancia y retos futuros: <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/tecnologia-educativa/>

Universidad Latina de Costa Rica. (9 de julio de 2020). ¿Qué son las TIC y para qué sirven?: <https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven>

Universidad Europea Online. (20 de septiembre de 2023). Tecnología educativa: ventajas, importancia y principales usos: <https://colombia.universidadeuropea.com/blog/tecnologia-educativa/#:~:text=Su%20uso%20les%20permite%20adquirir,acceso%20a%20recursos%20educativos%20globales.>

Universidad Latina de Costa Rica. (9 de julio de 2020). ¿Qué son las TIC y para qué sirven?: <https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven>

Vidal Ledo, M. J., Gavilondo Mariño, X., Rodríguez Díaz, A., & Cuéllar Rojas, A. (20 de febrero de 2015). Scielo. Obtenido de Aprendizaje móvil: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412015000300024