

## Trabajo Final Centro de Formación y Actualización Docente.

Elaborado por: **Dra. Angélica de la Vega Estrada**  
Profesora de la Facultad de Turismo y Gastronomía.  
**DIPLOMADO EN ESTRATEGIAS Y RECURSOS EDUCATIVOS.**  
Dirección de Calidad Académica- CEFAD.  
Universidad Anáhuac México  
Noviembre 2024.

Tras cursar el Diplomado en Estrategias y Recursos Educativos de la Universidad Anáhuac, mi perspectiva sobre la docencia ha evolucionado significativamente. A lo largo del programa, aprendí que ser un buen profesor implica, ante todo, desarrollar una comunicación asertiva en el aula y saber gestionar los prejuicios y prenociones propios, creando un ambiente objetivo y respetuoso para cada estudiante. Este diplomado no solo me proporcionó herramientas pedagógicas innovadoras, sino que también me permitió profundizar en el uso de metodologías activas y centradas en el estudiante, las cuáles hoy considero fundamentales para poder llevar a cabo un proceso de enseñanza aprendizaje, más dinámico, comprometido y efectivo.

Algunas de las principales ideas que he podido resolver gracias a estos cursos se relacionan con la situación actual de la educación. Si retrocedemos al origen de la educación tradicional en el siglo XIX, vemos cómo surgió durante la Primera Revolución Industrial, con el objetivo de formar "productos humanos" uniformes que encajaran en los sistemas industriales. Hoy, sin embargo, hemos pasado por la segunda, tercera y cuarta revoluciones industriales, y a pesar de ello, el sistema escolar tradicional sigue predominando en la mayoría de las instituciones educativas de nuestro país.

Nunca habíamos presenciado cambios tan profundos en las generaciones, cambios que van desde la forma de aprender hasta las condiciones socioemocionales que envuelven a la educación.

En los últimos 70 años, el contexto global ha experimentado transformaciones sin precedentes. Los avances tecnológicos han cambiado para siempre el curso de la vida humana, y la accesibilidad a internet, que era un lujo inimaginable para las generaciones pasadas, es hoy una realidad, de acuerdo con el Banco Mundial, más del 67% de la población tiene hoy acceso a la red más extensa de datos creada por el hombre.

Además, las nuevas opciones políticas, las grandes amenazas como el cambio climático la polarización económica, los patrones sociales impuestos por la globalización, como el consumismo, la ultra flexibilización y la hibridación cultural, se destacan entre los factores que impactan de mayor forma a la educación.

Es importante recalcar que la pandemia de COVID-19 impulsó el uso de herramientas digitales en la educación, demostrando que pueden promover un aprendizaje más lúdico e interesante y abrir la puerta a un conocimiento inmenso, los jóvenes que vivieron este fenómeno mundial aprendieron a pensar diferente, a aprender diferente y es por eso por lo que resulta fundamental integrar a la tecnología en los procesos de aprendizaje y verla como una aliada y no sólo como una amenaza.

Después del 2020 pensar así no solo resulta obsoleto, sino que nos cierra a un sinfín de opciones y recursos y sobre todo nos aleja del entendimiento de la realidad de los jóvenes de hoy.

Es importante recordar que los estudiantes del siglo XXI pertenecen a una nueva era, con características muy distintas a las de generaciones anteriores, esto influye en la organización de los centros educativos, en las metodologías y en los currículos. Por ejemplo, el 95% de los estudiantes en países desarrollados posee un dispositivo móvil, y el 45% está "casi permanentemente conectado". Para los adultos de la generación X (como la autora), esto puede parecer incomprensible, pero el mundo de los jóvenes transcurre digitalmente, esta es su nueva realidad (en el caso que recuerden como era la antigua).

Hoy en día, los estudiantes buscan experiencias de aprendizaje que les resulten interesantes y se adapten a su estilo de vida. Según el Foro Económico Mundial, el 65% de los niños que ingresan a la escuela primaria hoy trabajará en empleos que aún no existen, lo que subraya la necesidad de inculcar pensamiento crítico y adaptabilidad. Los estudiantes del siglo XXI necesitan inmediatez, flexibilidad frente a la incertidumbre y capacidad de adaptación a través de la resiliencia.

Un informe de Common Sense Media señala que los jóvenes pasan un promedio de hasta 7 horas al día frente a una pantalla, excluyendo el tiempo dedicado a tareas escolares. Es lógico entonces que el enfoque de la educación tradicional genere frustración entre los estudiantes. Es claro que ellos prefieren consumir información en fragmentos pequeños y manejables, como los que ofrecen redes sociales como TikTok e Instagram y no largos monólogos inspirados en los conocimientos que cada docente maneja.

Enseñar en el siglo XXI ha transformado radicalmente el papel del docente universitario. En un contexto donde la educación tradicionalmente se basaba en un modelo transmisivo, hoy surge un modelo creativo, ante el cual los educadores nos enfrentamos a la necesidad de convertirnos en guías y socios de aprendizaje para nuestros alumnos, más que en simples transmisores de información.

Uno de los grandes retos actuales docentes es resistirnos a la innovación. Debemos integrarnos en el entorno digital, aprender a usar aplicaciones, plataformas de aprendizaje, nuevas tecnologías y metodologías que dinamicen el conocimiento en el aula, de manera que sea más amigable y cercana para los estudiantes. La educación del siglo XXI requiere que los docentes seamos capaces de adaptar y adoptar nuevas formas de enseñar o metodologías activas que promuevan el aprendizaje profundo y que hagan sentir a los estudiantes que están inmersos en una aventura de descubrimiento, y en donde se hable, en la medida de lo posible, su mismo lenguaje.

¿Pero que son las metodologías activas? Las metodologías activas se definen como "aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje" (Puga, J., & Jaramillo, 2015). La palabra clave en este concepto es participación activa, hoy el estudiante debe de formar parte del proceso educativo desde su propio ejercicio y no sólo desde la escucha imperturbable de conceptos poco comprendidos y casi nunca aplicados en su realidad universitaria.

Las metodologías activas se distinguen por diversos elementos que contrastan de manera implícita con las metodologías tradicionales. En primer lugar, sitúan al estudiante como el eje central del proceso de aprendizaje. Esto requiere que el docente personalice las herramientas didácticas para que cada estudiante avance a su propio ritmo, asegurando, no obstante, que todos alcancen los objetivos de aprendizaje comunes. La labor del docente es, por tanto, garantizar que este proceso individualizado converja hacia metas compartidas y cambia su participación de una jerarquía vertical a un proceso de cocreación del aprendizaje horizontal.

Otro aspecto fundamental es el enfoque en el aprendizaje constructivista. En este marco, el docente no se limita a ser un transmisor de información, sino que se convierte en un facilitador que guía a los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades de análisis y en la construcción autónoma de sus propios conceptos, hoy los docentes no enseñan conceptos o teorías, sino que promueven la comprensión y la aplicación de los mismos en entornos reales, proceso que detona nuevas interrogantes y desafíos al estudiante, convirtiéndolo en una acción no lineal sino iterativa.

Asimismo, estas Metodologías promueven el aprendizaje colaborativo, que en consonancia con la teoría de Vigotsky, sostienen que el aprendizaje se produce a través de la interacción social. Actualmente, esta interacción se da en múltiples niveles: entre estudiantes, entre docentes y estudiantes, e incluso entre docentes y es esta dinámica la que ha demostrado potenciar la efectividad del proceso educativo, destacando que "se aprende mejor en compañía de otros".

Otra característica esencial de las metodologías activas es la construcción compleja de la realidad, que permite establecer conexiones entre contenidos teóricos y sus aplicaciones prácticas. Este enfoque fomenta el desarrollo del pensamiento crítico, ya que los estudiantes son alentados a analizar, interpretar y aplicar el conocimiento en contextos reales, y al hacerlo generar no sólo aprendizajes significativos, sino profundos, permitiéndoles su autoobservación como agentes de cambio en su entorno cercano.

Finalmente, estas metodologías promueven la integración efectiva de las tecnologías de la información y comunicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, aprovechando su potencial para enriquecer la experiencia educativa y ampliar las posibilidades de interacción y acceso al conocimiento.

Para la implementación de las metodologías activas, es esencial considerar los componentes fundamentales del proceso educativo, reconfigurarlos y cohesionarlos de manera integral: los escenarios, los actores y la realidad compleja, integrándolos en una única función pedagógica.



En el ámbito de los Escenarios, los cursos del CEFAD se enfocan en el contexto y las condiciones en las que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos incluyen programas como ¿Cómo ser un buen Profesor Universitario en cualquier modalidad de enseñanza?, Modelos Educativos Anáhuac de Formación Integral y Flipped Classroom, que preparan a los docentes para enfrentar las diversas modalidades y entornos educativos.

En cuanto a los Actores, el CEFAD ha diseñado espacios de aprendizaje centrados en docentes y estudiantes como individuos, con un enfoque en sus habilidades, roles y dinámicas. Cursos como Comunicación Asertiva en el Aula, Estilos de Enseñanza-Aprendizaje y Storytelling se orientan a mejorar la interacción y el desarrollo personal dentro del aula.

Por último, para abordar el desafío de construir una Realidad Compleja, el CEFAD ofrece cursos que integran múltiples variables y enfoques en el proceso educativo. Estos incluyen el uso de metodologías activas y herramientas de evaluación avanzadas, como Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Basado en Proyectos, Design Thinking, Gamificación, Paisajes de Aprendizaje, Método de Caso y Lluvia de Ideas, entre otros. Estas estrategias buscan preparar a los docentes para manejar la complejidad del aprendizaje en los contextos contemporáneos de una forma estructurada y objetiva orientada a maximizar su rol como facilitador de aprendizaje en el aula.

Es evidente que la Universidad Anáhuac está comprometida con el desarrollo integral de sus docentes, como lo demuestra la implementación de cursos enfocados en el uso de metodologías activas. Estas metodologías permiten unificar el enfoque pedagógico, independientemente de la Facultad en la que se imparta cátedra. Además, sitúan al estudiante en el centro del proceso educativo, promoviendo su participación activa y haciéndolo corresponsable de su propio aprendizaje fortaleciendo su autonomía y madurez, sino que también hace que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo para ellos, respondiendo así a las necesidades demandadas por la generación actual.

Como docentes, constatamos que la implementación de estas metodologías y enfoques transforma el aula en un espacio dinámico, inclusivo y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes. Esta transformación se refleja en un mayor grado de compromiso e involucramiento por parte de los alumnos en cada clase diseñada bajo estos principios, contribuyendo a un aprendizaje trascendente, promoviendo la generación de nuevos vínculos entre los diferentes actores y en la promoción de un trabajo colaborativo que permite la creación de nuevas ideas.

A continuación, se presentan algunas de las prácticas más efectivas estudiadas en este Diplomado enfocadas en el perfil de los estudiantes de la Universidad Anáhuac:

### 1. *Aprendizaje Colaborativo*

El aprendizaje colaborativo se basa en la construcción conjunta del conocimiento, lo que fomenta habilidades sociales y de comunicación esenciales para el desarrollo personal y profesional de los estudiantes. Esta metodología facilita la formación de equipos de trabajo, incluso multidisciplinarios, y promueve la escucha activa, el respeto mutuo y el logro de objetivos comunes que trascienden el individualismo (Johnson & Johnson, 2017). Al trabajar en equipo, los estudiantes desarrollan competencias como la resolución de conflictos, la comunicación y la toma de decisiones, esenciales en un entorno laboral globalizado.

### 2. *Paisajes de Aprendizaje*

Los paisajes de aprendizaje convierten el aula en un espacio creativo y dinámico, planteando desafíos que integran el pensamiento crítico y la innovación. Según Earp (2014), esta metodología permite recrear situaciones complejas donde los estudiantes pueden explorar diversas soluciones, promoviendo la interacción y el análisis profundo. Además, se adaptan a distintos estilos de aprendizaje, permitiendo que cada estudiante avance a su propio ritmo, lo que enriquece la experiencia educativa.

### 3. *Storytelling*

El storytelling es una herramienta poderosa que conecta el aprendizaje con la emoción, transformando contenidos teóricos en narrativas significativas. Como señala Duarte (2012), las historias permiten procesar y retener información de manera más efectiva al involucrar tanto la cognición como la emoción. Esta metodología fomenta la creatividad y permite a los estudiantes desarrollar su propia voz, conectando el contenido académico con experiencias personales, lo que mejora la comprensión y la retención.

### 4. *Design Thinking*

El Design Thinking, desarrollado por David Kelley en la década de 1990, se originó como un método para resolver problemas de diseño con un enfoque centrado en las necesidades del usuario. Actualmente, se aplica en el aula para fomentar la empatía, la ideación colaborativa y la resolución creativa de problemas (Brown, 2009). Esta metodología impulsa a los estudiantes a pensar "fuera de

la caja" y a desarrollar soluciones innovadoras, ya sea en proyectos de responsabilidad social o en la creación de nuevos modelos de negocio.

#### 5. *Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)*

El ABP se centra en la resolución de problemas reales, promoviendo la autonomía y la confianza en las habilidades analíticas y creativas de los estudiantes. Según Savery (2006), esta metodología no solo facilita la adquisición de conocimientos específicos, sino que también desarrolla competencias transversales como el pensamiento crítico y la toma de decisiones en contextos complejos. Esta metodología permite también el acercamiento directo del estudiante con sus habilidades para procesar información y transformarla en respuestas aplicadas reales.

#### 6. *Aprendizaje Basado en Proyectos (BLP)*

A través de este enfoque, los estudiantes desarrollan habilidades prácticas mientras crean productos finales que reflejan su comprensión profunda del tema tratado. Este enfoque es especialmente eficaz porque fomenta la autonomía de los estudiantes, les permite aplicar lo aprendido en contextos reales y les ayuda a conectar el conocimiento académico con su entorno social y profesional. Al trabajar en proyectos, los estudiantes se enfrentan a situaciones que exigen creatividad, resolución de problemas y toma de decisiones, pero lo hace a través de un ordenamiento y estructura de las propuestas que pueden impulsarlos a generar innovaciones en todas las áreas de su vida laboral o personal.

#### 7. *Uso de Herramientas Digitales*

Las herramientas digitales potencian la interactividad en el aula, permitiendo la gamificación y la personalización del aprendizaje. Plataformas como Kahoot, Quizizz, Edmodo y Google Classroom facilitan la creación de experiencias educativas más dinámicas y atractivas. Como indica Prensky (2010), estas herramientas preparan a los estudiantes para un entorno digital, promoviendo habilidades tecnológicas clave para su ejercicio en un mundo laboral altamente tecnológico.

Es importante destacar que una de las ideas clave en la implementación de estas Metodologías es la importancia de establecer objetivos de clase claros y específicos, los cuales guían tanto el diseño de las actividades como el desarrollo de los instrumentos de evaluación en consonancia con los Planes de Estudios y los contenidos básicos de las asignaturas, es decir requiere un trabajo pensado y estructurado por parte de los docentes. En este contexto resulta fundamental definir cuáles son las metas de aprendizaje que se quieren alcanzar y no sólo implementar de forma espontánea o poco clara estas actividades, ya que el hacerlo sin un enganche en las metas de aprendizaje establecidas, no generará ningún impacto real en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Cabe recordar que para que estas metodologías sean efectivas, es necesario diseñar actividades que no solo involucren a los estudiantes en tareas prácticas y de análisis, sino que también les permitan desarrollar habilidades críticas y reflexivas tales como debates, resolución de problemas, trabajo colaborativo y proyectos interdisciplinarios, por lo que refuerzan una vasta gama de actividades que

dinamizan el ambiente de aprendizaje áulico y permiten el uso de los diferentes tipos de inteligencias y habilidades que cada estudiante presenta.

Además, el diseño de instrumentos de evaluación como rúbricas, listas de cotejo y otros recursos de evaluación formativa es esencial para medir el progreso de los estudiantes de manera integral. Estos instrumentos permiten una evaluación detallada y objetiva, que no se limita a la calificación final (evaluación sumativa), sino que ofrece retroalimentación continua sobre los aspectos clave del proceso de aprendizaje (evaluación formativa), permitiendo al estudiante ser protagonista de su propio aprendizaje y participando de forma profunda en su heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación.

En conclusión, uno de los momentos más impactantes del Diplomado fue la charla de Sir Ken Robinson, "¿Las escuelas matan la creatividad?", observada durante el curso de Design Thinking, en la que se subraya la importancia de "tomar riesgos" y de priorizar el desarrollo integral de las personas, por encima de simplemente evaluarlas con calificaciones. Esta perspectiva resuena profundamente en mi labor docente, ya que considero que el verdadero objetivo de la educación va más allá de formar expertos; se trata de moldear seres humanos completos y complejos. La enseñanza debe ser entendida no como un proceso frío y mecánico, sino como un acto profundamente emocional, en el cual el aprendizaje cobra significado y se enriquece cuando los estudiantes sienten que son valorados como individuos e incluidos en el diseño, el desarrollo y la evaluación de su aprendizaje.

Es por ello, que podemos afirmar que las metodologías activas permiten precisamente eso: ir más allá de la transmisión pasiva de conocimiento, generando un espacio de aprendizaje dinámico y colaborativo, incorporando a la realidad no sólo como un concepto de estudio sino como un campo de experimentación, donde los estudiantes tienen la oportunidad de "tomar riesgos", de vivir y reflexionar sobre sus fortalezas y errores, permitiendo la interacción continua y armónica entre los actores del proceso educativo y al hacerlo potencializan el desarrollo integral del estudiante desde lo académico, pero también en lo personal y social.



## Recursos:

1. Common Sense Media. (n.d.). *El tiempo frente a las pantallas en la era del coronavirus*. <https://www.common sense media.org/es/articulos/el-tiempo-frente-a-las-pantallas-en-la-era-del-coronavirus>
2. Stanford News. (2024, febrero). *8 things to expect from your Gen Z coworker*. <https://news.stanford.edu/stories/2024/02/8-things-expect-gen-z-coworker>
3. Stanford News. (2022, enero). *What to know about Gen Z*. <https://news.stanford.edu/stories/2022/01/know-gen-z>
4. Robinson, K. (2006, junio). *Do schools kill creativity?* [Video]. TED. [https://www.ted.com/talks/sir\\_ken\\_robinson\\_do\\_schools\\_kill\\_creativity](https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity)
5. TED. (2016, mayo 3). *Do schools kill creativity?* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/hER0Qp6QJNU>
6. BBVA. (2020, septiembre 14). *Centennials: La generación que no conoció un mundo sin internet*. <https://www.bbva.com/es/centennials-la-generacion-no-conocio-mundo-sin-internet/>
7. Puga, L. A., & Jaramillo, L. M. (2015). Metodología activa en la construcción del conocimiento matemático. *Sophia: Colección de Filosofía de la Educación*, 19(2), 291-314. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.14>
8. Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Harper Business.
9. Duarte, N. (2012). *Resonate: Present visual stories that transform audiences*. Wiley.
10. Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2017). *Cooperation and competition: Theory and research*. Interaction Book Company.
11. Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
12. Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1). <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1006>