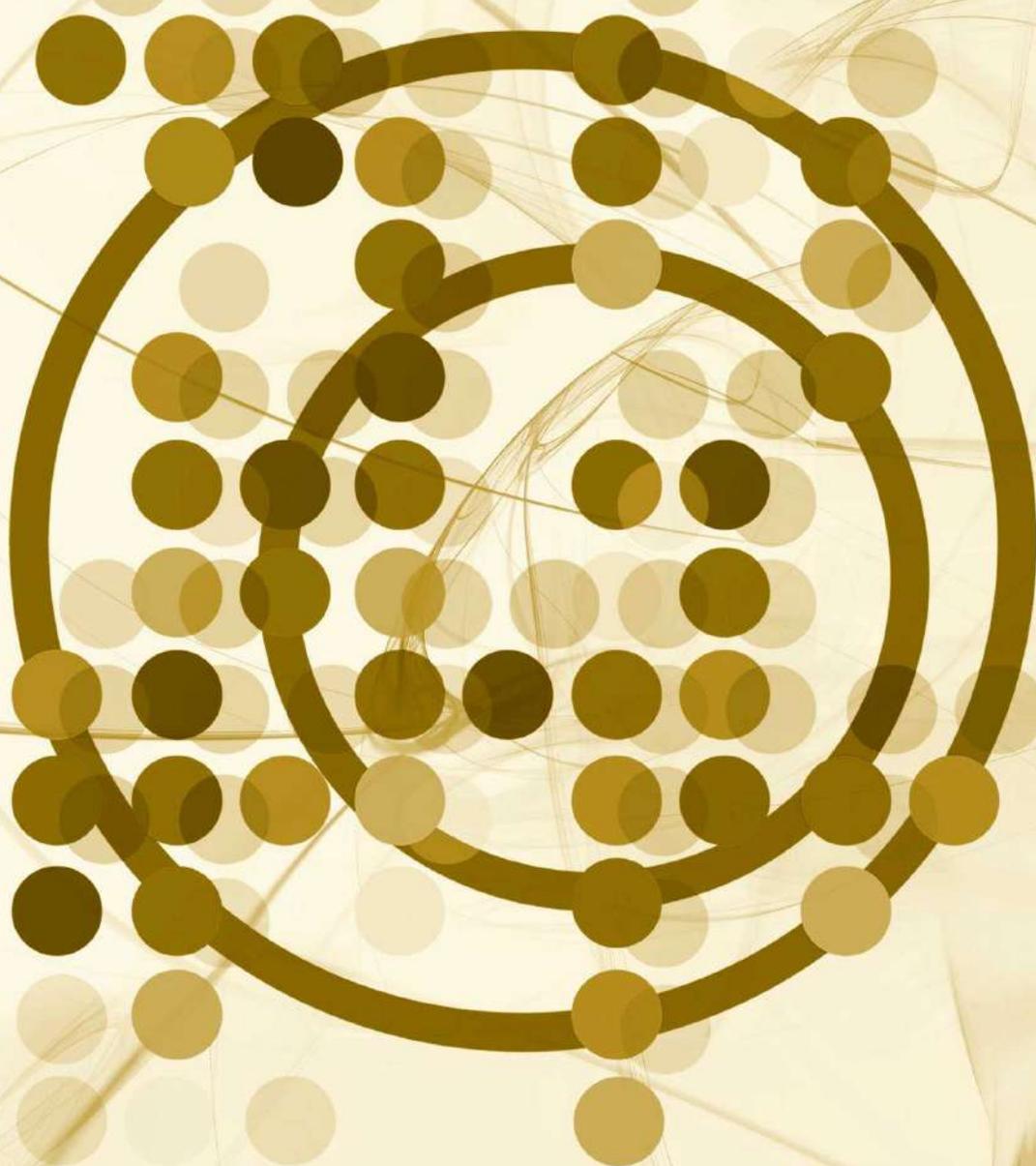


# Experiencias



## **Implementación de un Proyecto Interdisciplinar mediado por TIC: la entrevista laboral**

**Pablo Andrés Mosquera**

Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
[pablo.mosquera88@gmail.com](mailto:pablo.mosquera88@gmail.com)

### **Resumen**

El proyecto interdisciplinar fue implementado exitosamente con estudiantes del último año del Nivel Secundario en el Instituto José Manuel Estrada (I.J.M.E.), generando un alto nivel de interés entre ellos y una valoración significativa por parte de la institución. Dirigido a docentes de "EDI: Orientación Vocacional y Laboral", "Lengua Adicional: inglés" y "Tecnología de la Información", el proyecto articuló contenidos disciplinares mediante el uso de TIC y simulaciones de entrevistas laborales en entornos presenciales y virtuales. La propuesta, parte de una pedagogía emergente, permitió a los estudiantes desarrollar tanto habilidades técnicas (como el diseño del CV y la participación en entrevistas) como competencias blandas clave para el siglo XXI: trabajo en equipo, creatividad, resolución de problemas y adaptabilidad. La aplicación práctica de los conocimientos generó una experiencia de aprendizaje significativa, favoreciendo la apropiación de contenidos en contextos reales y fortaleciendo la motivación estudiantil. Este proyecto representó una instancia valiosa de innovación educativa, con resultados concretos en términos de aprendizaje, motivación y proyección futura.

### **Palabras clave**

tecnologías de la información, entrevistas laborales, proyecto interdisciplinar

## ***Implementation of an Interdisciplinary Project mediated by ICT: the job interview***

### **Abstract**

The interdisciplinary project was successfully implemented with final-year high school students at José Manuel Estrada Institute (I.J.M.E.), generating great interest among students and strong institutional relevance. Aimed at teachers of "EDI: Vocational and Work Orientation", "Additional Language: English", and "Information Technology", the project integrated disciplinary content through the use of ICT and job interview simulations in both face-to-face and virtual settings. As part of an emerging pedagogy, the project enabled students to develop both technical skills (such as CV design and job interviews) and key 21st-century soft skills: teamwork, creativity, problem-solving, and adaptability. The practical application of knowledge created a meaningful learning experience, enhancing student engagement and promoting deep content appropriation in real-life contexts. In conclusion, this initiative represented a valuable moment of educational innovation, with tangible outcomes in learning, motivation, and future opportunities.

### **Keywords**

information technologies, job interviews, interdisciplinary project

Fecha de Recepción: 20/05/2025 -Fecha de Aceptación: 21/06/2025

## Introducción

A partir del análisis de programas de estudio y del diálogo con docentes y miembros del equipo directivo del Instituto José Manuel Estrada (I.J.M.E.), surgió la oportunidad de diseñar e implementar un proyecto interdisciplinar articulando las asignaturas *EDI: Orientación Vocacional y Laboral, Lengua Adicional: inglés y Tecnología de la Información*. El eje temático común fue la "Preparación para el mercado laboral", trabajado con estudiantes del último año del Nivel Secundario.

Considerando la posibilidad de poder articular tres asignaturas de distintas disciplinas a partir de la oportunidad detectada se pretende llegar a una construcción metodológica. Tal como expresa Edelstein sobre la misma:

Implica reconocer al profesor como sujeto que asume la tarea de elaborar una propuesta de intervención didáctica, es decir a los fines de la enseñanza. Propuesta que deviene, fruto de un acto singularmente creativo de articulación entre las lógicas disciplinares, las posibilidades de apropiación de las mismas por los sujetos y las situaciones y contextos particulares que constituyen los ámbitos donde ambas lógicas se entrecruzan. (2002: 474)

El proyecto se desarrolló en formato de bimodalidad (presencial y a distancia), integrando recursos digitales y promoviendo un trabajo colaborativo docente-estudiantil mediado por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). A lo largo de su implementación, se favoreció una experiencia pedagógica innovadora centrada en la simulación de entrevistas laborales, permitiendo a los estudiantes aplicar saberes de forma práctica, contextualizada y significativa.

Teniendo en cuenta esto es que, a partir de la información y datos recabados proporcionados por docentes y miembros del equipo de conducción consultados, se llegó a las siguientes deducciones:

- En lo que respecta a los contenidos propios de las disciplinas que intervendrán: en sus programas de estudio las tres asignaturas coinciden con una unidad temática referida

a "Preparación para el mercado laboral" vista desde el campo propio de cada una, por ejemplo, la asignatura *EDI: Orientación Vocacional y Laboral* la trabaja desde los aspectos del diseño de Curriculum Vitae, la preparación para afrontarla, los diferentes tipos de entrevistas laborales, etc. En la asignatura *Tecnología de la Información* lo observan desde las diferentes herramientas y aplicaciones para realizar entrevistas de manera remota como así también el diseño de Curriculum Vitae en Microsoft Word u otras aplicaciones que el docente considere apropiadas. Y desde la asignatura *Lengua Adicional: inglés*, la abordan teniendo en cuenta la formación técnica específica, tanto oral como escrita, para posibles entrevistas laborales que requieran de personal bilingüe. Es interesante el hecho de que se puedan relacionar conocimientos de cada disciplina, integrarlos y lograr de esa manera un aprendizaje significativo que permitirá a los estudiantes estar preparados para afrontar una instancia de *entrevista laboral* a futuro cumpliendo de esta manera con uno de los objetivos institucionales que tiene que ver con: *Desarrollar capacidades que faciliten el acceso a los sectores de la producción y el trabajo*. Tal como expone Anijovich:

Pensar en nuestros alumnos concretos y en su contexto generacional implica también tener en cuenta sus estructuras cognitivas. Al respecto, otra idea muy difundida en los ámbitos escolares es el hecho de que se aprende relacionando conocimientos nuevos con conocimientos previos; y de este modo, se construye el aprendizaje significativo. (2010: 30)

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

Las prácticas áulicas no se construyen a partir de los recursos disponibles sino más bien a la inversa: los recursos son los que están al servicio de los proyectos didácticos. Un modelo 1:1 es un esquema de trabajo, una nueva forma de construir conocimiento, y no únicamente un sistema de distribución de computadoras. Al respecto, cabe señalar que: el docente a cargo del aula es el único que puede operar este tipo de transformaciones, es el operador de cualquier cambio educativo. (2011: 13)

- Considerando potenciales situaciones y contextos particulares: es importante este punto a la hora de establecer los propósitos y objetivos que contendrán la propuesta identificando claramente con antelación la situación y el contexto en los que están posicionados los sujetos de aprendizaje. “La adopción por el docente de una perspectiva (pedagógica, epistemológica, política, axiológica), incide en las formas de vinculación con el conocimiento cuya interiorización se propone y, por lo tanto, tiene también su expresión en la construcción metodológica” (Edelstein, 2002: 475). En este caso en particular es menester considerar el conocimiento por parte de los estudiantes y los docentes en cuanto a los recursos tecnológicos aplicables para llevar a cabo el proyecto interdisciplinar, por esta razón y a partir de los diálogos establecidos con estos actores es que se detecta un conocimiento limitado sobre algunas herramientas tecnológicas (Microsoft Word, Google Meet, LinkedIn, etc.) surgiendo de esta manera la necesidad de enseñar sobre la ampliación en el uso de estas herramientas para hacer factible y más enriquecida la aplicación del proyecto.

## Esquema de Contenidos

Al ser tres disciplinas diferentes, los contenidos a tratar en cada una son los que proponen en sus Unidades Temáticas dentro de sus programas de estudios y se relaciona cada uno de ellos con el tema de la propuesta en cuestión, que tiene que ver con “Preparación para el mercado laboral”.

- En lo que respecta a la asignatura *EDI: Orientación Vocacional y Laboral*, los contenidos son los siguientes: El Curriculum Vitae. Tipos de Curriculum Vitae. Diseño del Curriculum Vitae. La Entrevista de Selección. Tipos de entrevistas. Etapas de la

---

"50° ANIVERSARIO DE LA CREACION DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA - LEY 21.139 SANCIONADA EL 30/09/1975"

---

entrevista. Competencias del entrevistador. Criterios para preguntar. Criterios de conducción de la entrevista.

- Para la asignatura *Lengua Adicional: inglés*, los contenidos son: Funciones comunicativas: Relatar experiencias. Expresar acciones que sucedieron en el pasado y tienen relación con el tiempo presente. Identificar pronombres indefinidos. Aspectos gramaticales: Present Perfect Tense. Use of Just/Already/Yet. Something, Anything, Nothing, etc. Aspectos lexicales: Trabajos. Lectura de artículos sobre puestos de trabajo. Escucha de una entrevista laboral. Escritura de un texto descriptivo sobre una carta de presentación.
- Y la asignatura *Tecnología de la Información* se enfoca en los siguientes contenidos: Microsoft Word (Plantillas de CV) – LinkedIn – Uso de las aplicaciones ZOOM y GoogleMeet – Recursos para grabar presentaciones individuales.

## Secuencia didáctica

El proyecto fue pensado para llevarse a cabo tanto de manera presencial como a distancia, en ambos casos se requiere del uso de recursos y herramientas digitales. En el caso de la presencialidad se trabaja clase a clase con cada uno de los contenidos propuestos en las asignaturas utilizando computadoras con las que cuenta la institución al igual que la posibilidad de acceder a Internet para así trabajar con herramientas necesarias para esta propuesta tales como Gmail, Classroom, GoogleDocs, LinkedIn, y plantillas en línea de Microsoft Word. En cuanto a la implementación a distancia, las clases se realizan desde Google Meet o Zoom y las herramientas a utilizar son las mismas que se nombraron anteriormente; además se habilita un grupo de WhatsApp entre los docentes de cada asignatura y los estudiantes de 5° año a fin de mantener una comunicación más fluida, enviar información necesaria para seguir avanzando sobre los contenidos, y cualquier duda o consulta que pueda ir surgiendo.

El proyecto se divide en tres etapas:

- *La primera tiene que ver con el **PLANTEAMIENTO***: esta etapa se centra en organizar el equipo de trabajo interdisciplinario, su consolidación y el planteamiento del proyecto que será llevado a la práctica en conjunto. Requiere que los profesores realicen docencia en el curso seleccionado y que el establecimiento destine algún tiempo para planificar actividades y seleccionar estrategias de enseñanza referidas a esta propuesta.
- *La segunda etapa es la de **EJECUCIÓN***: aquí el proyecto es puesto en marcha conjuntamente por el equipo de profesores en cada uno de sus espacios y horarios de asignatura. Requiere de la coordinación permanente del equipo de trabajo para ir evaluando su desarrollo e incorporando los ajustes que se estimen convenientes. Se lleva a cabo el lanzamiento del proyecto por todo el equipo de trabajo; se desarrolla el programa del proyecto en conjunto con los estudiantes elaborando interrogantes claves que pretenderá resolver la propuesta; se coordinarán y supervisarán las actividades formativas de los estudiantes con respecto al uso de herramientas digitales en cada asignatura, incluyendo revisión regular de trabajos colaborativos e individuales; se presentará el resultado final del proyecto a través de la metodología de simulación de entrevista laboral en la que los estudiantes deberán demostrar las competencias y habilidades adquiridas, para esta simulación en caso de hacerse presencial, se seleccionarán estudiantes que afrontarán la entrevista de esta manera y otros que la harán en línea a través de Google Meet o Zoom, y en el caso de que la propuesta de simulación de desarrolle desde la virtualidad todos los estudiantes deberán hacerlo en línea mediante esas mismas plataformas; por último se hará una reflexión compartida sobre la práctica.
- *La última etapa tiene que ver con la **EVALUACIÓN***: esta es una etapa permanente, organizada en torno a una serie de preguntas que permiten ordenar cada momento evaluativo:

- A. Evaluación inicial:** ¿qué saben los estudiantes sobre el tema?, ¿cuáles son sus hipótesis y referencias de aprendizaje?, ¿qué preguntas se formulan?, ¿cómo se organizan inicialmente para responderlas?
- B. Evaluación de proceso:** ¿qué están aprendiendo?, ¿cómo están siguiendo el sentido del proyecto?, ¿cómo están organizando sus trabajos?, ¿cómo resuelven los problemas y conflictos en los trabajos colaborativos?, ¿cómo está funcionando y coordinando el equipo de profesores?
- C. Evaluación de producto:** ¿qué han aprendido los alumnos en relación con las propuestas iniciales?, ¿son capaces de establecer nuevas relaciones?, ¿qué han logrado reflejar en la simulación?, ¿qué refleja la autoevaluación y la coevaluación?, ¿qué hemos aprendido como equipo de trabajo docente?

## Evaluación

La evaluación del proyecto será permanente; cada etapa de trabajo, contará con algún tipo de evaluación. Como bien mencionan Coicaud y Serón:

Es imprescindible entonces que la evaluación adquiera significado y sentido para docentes y alumnos, asumiendo formas y estrategias diversas en su diseño y fomentando múltiples modos de comprensión. Esto implica que la evaluación de los aprendizajes no tiene que transformarse en una serie de mecanismos rígidos, tendientes a lograr un rendimiento convergente y uniforme para todos los alumnos a partir de una intencionalidad meramente clasificatoria y acreditativa. (2014: 21)

El instrumento de evaluación empleado en la primera etapa es una Rúbrica que contiene competencias teóricas propias de cada asignatura y además aquellas referidas al proyecto interdisciplinar que son más generales. Como bien mencionan Barberá y otros:

En forma de cuadro de doble entrada, la rúbrica de evaluación presenta y explicita aquellos criterios e indicadores, a diferentes niveles de concreción, que le sirven al profesor y al estudiante para situar el desarrollo de una competencia en uno u otro grado de consecución. (2006: s/p)

En cuanto a la segunda etapa el instrumento de evaluación, se realiza mediante la Simulación en la que los estudiantes afrontan la entrevista laboral frente a los docentes

de cada asignatura y se evalúan en la práctica las habilidades y competencias adquiridas. Tal como lo expone el documento adaptado del trabajo de Mainá y Guardia, "Pedagogías con Tecnologías emergentes":

Básicamente, los programas-aplicaciones de simulación muestran un escenario o modelo sobre el que el estudiante puede experimentar, ya sea indicando determinados valores para las variables del modelo, o bien realizando determinadas acciones sobre el mismo, comprobando a continuación los efectos que sus decisiones han tenido sobre el modelo propuesto. De este modo, el alumno toma un papel activo en su proceso de aprendizaje, decidiendo qué hacer y analizando las consecuencias de sus decisiones. (2020: s/p)

Por último, se otorga una Insignia especial al estudiante que haya sido seleccionado para el puesto de trabajo simulado al que se presentó y además podría ser incorporado a una posible *Bolsa de Empleo* que generará la institución. Los demás estudiantes también reciben una insignia general por el hecho de haber participado de la propuesta. El documento elaborado por Sánchez y Escamilla aporta al respecto:

Las insignias son un mecanismo para otorgar certificación a los estudiantes de un aprendizaje informal en la forma de microcréditos. Los estudiantes pueden recopilarlas, organizarlas y publicarlas para demostrar sus habilidades y logros en diferentes sitios web: redes sociales, redes profesionales y comunidades virtuales. Generalmente está vinculado con la gamificación. (2021: s/p)

La propuesta se implementó y fue muy bien recibida por los estudiantes, quienes mostraron alto grado de motivación, participación activa y compromiso en cada instancia del proyecto. Asimismo, generó un impacto institucional positivo, posicionando al proyecto como una estrategia valiosa para mejorar la inserción laboral juvenil, lo que motivó al equipo directivo a considerar la creación de una Bolsa de Empleo institucional.

## Conclusiones

En referencia a este proyecto interdisciplinar, se puede interpretar que dentro de la clasificación de programas propuestos por Gore, E (2004) el mismo responde a un *programa centrado en los conocimientos*, pues busca profundizar en el campo de la actividad específica de los docentes, es decir en el proceso de enseñanza y en la

búsqueda de herramientas que permitan un mejor aprovechamiento del tiempo escolar y favorezca el aprendizaje de los alumnos.

A diario, los docentes utilizan un conjunto de herramientas para facilitar la mejor comprensión de los aprendizajes y que los mismos sean significativos para los alumnos. Ampliando la mirada, encontramos que la resolución de problemas activa el aprendizaje significativo, donde el docente es un mediador entre los conocimientos de sus alumnos y el saber disponible, por tanto, la resolución de problemas partiendo de proyectos interdisciplinarios puede constituirse en un poderoso enfoque para concebir las actividades educativas y ser el motor que fomente en los alumnos las estrategias de *aprender a aprender* con amplia aplicación en todas las áreas de conocimiento.

Queda plasmado así, como expresa Pozo, que "la solución de problemas se basa en el planteamiento de situaciones abiertas y sugerentes que exijan de los alumnos una actitud activa y un esfuerzo por buscar sus propias respuestas, su propio conocimiento" (1994: 32). Este proyecto fue pensado para ser trabajado desde la bimodalidad. En este caso, la enseñanza sería en escenarios digitales incorporando recursos tecnológicos y herramientas informáticas que faciliten y enriquezcan el proyecto. Considerando el artículo de Ibáñez:

Este modelo requiere recursos tecnológicos obligatorios, como una computadora o tableta, conexión a internet y el uso de una plataforma multimedia. Este método es parecido a la educación a distancia, pero estrictamente con recursos tecnológicos solamente. Los materiales del curso o documentos se subirán a la plataforma elegida para que los alumnos puedan revisarlos, y puedan discutir dudas e intercambiar ideas en foros públicos para todo el grupo. En este tipo de intervención el rol del docente tiene que ver con compartir materiales de consulta y trabajo mediante plataformas, donde los estudiantes podrán subir sus actividades para revisión y posteriormente recibir retroalimentación para ver sus áreas de oportunidad (2020: s/p).

En cuanto a las pedagogías con tecnologías emergentes, este plan se diseñó para que en una de sus etapas se realicen simulaciones de manera tal que los estudiantes logren adquirir las competencias necesarias para afrontar una entrevista laboral a futuro. Tal como lo especifican Mainá y Guardia sobre la adaptación al trabajo: "Los entornos de

simulación destinados a fines didácticos pueden estimular el aprendizaje reforzando la actitud del alumno y, por tanto, enriqueciendo su conocimiento de forma conceptual y/u operacional." (2020: s/p). Las herramientas necesarias para llevar adelante el proyecto tienen que ver con plataformas como Gmail, Classroom, LinkedIn, Google Meet/Zoom; y además nociones del uso de GoogleDocs, Microsoft Word, Genial.ly.

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

La implementación del proyecto interdisciplinar mediado por TIC en el I.J.M.E. resultó altamente positiva tanto para los estudiantes como para la institución. A través de una propuesta pedagógica innovadora centrada en la preparación para el mundo laboral, se logró articular saberes disciplinares, promover el uso significativo de tecnologías y desarrollar competencias clave en los estudiantes.

La simulación de entrevistas laborales, como actividad central del proyecto, permitió poner en práctica contenidos teóricos, fortalecer habilidades técnicas y potenciar capacidades blandas fundamentales para su futuro profesional. El entusiasmo y la participación activa de los estudiantes evidenciaron el interés genuino generado por la propuesta.

Desde una perspectiva institucional, el proyecto representó un aporte concreto a los objetivos educativos orientados a facilitar la transición de los jóvenes al mundo del trabajo. El impacto fue tal que el equipo de conducción inició gestiones para institucionalizar una Bolsa de Empleo, ampliando las oportunidades de inserción laboral para los egresados.

## Referencias bibliográficas

- Anijovich, R. (2010). *Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula*. Bs. As.: Aique.
- Barberá, E. y otros (2006). Portfolio electrónico: desarrollo de competencias profesionales en la red. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. Vol. 3 N° 02.
- Coicaud, S. y Serón, M. (2014). *Ampliando la mirada sobre la evaluación de los aprendizajes en propuestas mediadas por tecnologías*. EDUPA, GT, UNPSJB.
- Edelstein, G (2002). Problematizar las prácticas de la Enseñanza. En *Perspectiva*. Florianópolis Vol. 20 N° 02, 467-482.
- Ibáñez, F. (2020). *Educación en línea, Virtual, a Distancia y Remota de Emergencia, ¿cuáles son sus características y diferencias?* Observatorio de Innovación Educativa.
- Pozo, J. y otros (1994). *La solución de problemas*. Madrid: Aula XXI-Santillana
- Sagol, C. (2011). *El modelo 1 a 1: notas para comenzar*. INFOD.
- Sánchez, M. y Escamilla, J. (Coords.). (2021). *Innovación educativa en educación superior: una mirada 360*. Red de Innovación Educativa.

\*\*\*\*\*

**Pablo Andrés Mosquera** es Licenciado en Administración Pública (UNSAM), Profesor de Educación Superior en Ciencias de la Administración (ISP Dr. Joaquín V. González), Magíster en Enseñanza en Escenarios Digitales (UNPSJB), Especialista en Educación y TIC (INFoD) y Diplomado en Dirección de Instituciones Educativas (Universidad FASTA). Actualmente cursa el Doctorado en Educación en la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) de Madrid. Se desempeña como Director de Estudios, docente e investigador, con más de 15 años de trayectoria en la gestión pública y más de 8 años en la docencia en los niveles secundario, terciario y superior. Sus áreas de experticia abarcan la educación digital, las políticas públicas, la gestión institucional y la formación docente, con participación en proyectos de investigación, congresos y actividades académicas en el campo educativo y de la Administración Pública.

